

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



CORE EXXET

EDICIÓN REVISADA

—フィアト・ルクス—
ANIMA
BEYOND FANTASY

Y el hombre olvidó.

Nadie es capaz de decir por qué ocurrió ni cómo.

*Puede que se desencadenara algún fenómeno natural que borró
nuestros recuerdos, puede que trasgrediéramos una regla de algún poder
desconocido y fuéramos castigados por ello.*

Puede que, simplemente, el hombre se lo hiciera a sí mismo.

*Como niños pequeños, reducidos a poco más que animales,
vagamos durante siglos mientras nuestra fatua civilización
se derrumbaba alrededor de nosotros.*

Todo se convirtió en ruinas. Las ruinas se hicieron polvo.

Y el polvo se dispersó en los vientos.

En aquella época el mundo tenía otro nombre.

Pero nadie queda para recordarlo.

Bienvenidos a Anima.

Ánima es un sistema de rol desarrollado paralelamente por autores japoneses y europeos que trata de reunir el estilo de juego de ambas culturas para crear una experiencia nueva y refrescante. La ambientación de Anima se inspira en elementos de conocidas sagas de fantasía orientales, pero presentando un trasfondo completamente original. Ofrece un detallado sistema de creación de personajes, el cual te permite configurar con completa libertad tus habilidades y poderes. También recoge una extensa lista de capacidades especiales que están al alcance de los jugadores:

MAGIA: Un grimorio de magia con 500 conjuros, los cuales permiten al mago potenciar sus efectos dependiendo de la cantidad de puntos de magia que éste invierta en el hechizo.

DOMINIOS DE KI: Un elaborado sistema de habilidades del Ki, que permite a los luchadores realizar proezas increíbles y ejecutar ataques especiales. También se incluyen todas las reglas necesarias para que los jugadores inventen sus propias técnicas de combate.

CONVOCACIÓN: Habilidades que permiten llamar a criaturas para que combatan a su lado, e invocar a grandes potencias para que realicen espectaculares ataques especiales.

MENTALISMO: 8 disciplinas psíquicas diferentes, que contienen decenas de poderes distintos, como Telequinesis, Piroquinesis, Telemetría...

ELAN: Una extensa lista de dones divinos entre catorce grandes potencias a elegir.

Y MUCHO MÁS: Multitud de elementos tan interesantes como divertidos, como razas sobrenaturales, un compendio de monstruos y todas las reglas para crear los tuyos propios.

edge

WWW.EDGEENT.COM





ANIMA
フィアト・ルクス

ANIMA BEYOND FANTASY

CRÉDITOS

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DESARROLLO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
OSCAR ALCAÑIZ MUÑIZ
IGNACIO JUAREZ ROMERA
PEDRO ALMAGRO TORRECILLAS

TEXTOS ADICIONALES

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
OSCAR ALCAÑIZ MUÑIZ

CORRECCIÓN DE TEXTOS

JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA
SOFIAN SABE EL LEIL MARTÍNEZ
GUILLERMO HERAS

COMPOSICIÓN

CARLOS B. GARCÍA APARICIO
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

EDITOR

JOSE M. REY

ILUSTRACIONES

WEN YU LI - wen-m.deviantart.com
WATARU KAMIYA - www.vesta.dti.ne.jp/~kamiwata
SANSYU - fweb.midi.co.jp/%7Eheavenlybody
KAMI - homepage.mac.com/isap
YONO HIROSHI / MusicNASCA - homepage3.nifty.com/m-nasca
PAKO AS KADUKI KUGAWARA - www.leaffish.com
ISAO SIMOKOSI - page.freett.com/simosi
RUCCHI - cryolight.velvet.jp
No.K - hnok.tuu.jp
HIDEYUKI MATSUMOTO / HIDEIT - www31.ocn.ne.jp/~kogaratsu
AOI TAKEHITO / AOIKARINTOU - www.aomichi.net
MASAKI HIROOKA - www.backfire.biz
MITSUBA - www.ceres.dti.ne.jp/~mituba
KUMA - www013.upp.so-net.ne.jp/kuma
MITSURU KIDA - www006.upp.so-net.ne.jp/mitsuru
SALVADOR ESPÍN
ALICIA GUILLEM

PRUEBAS DE JUEGO

Suman Lee Jang, Diego García Duran, María José Juárez Romera, Jose Real Marín, Joaquín Bravo Tortosa, Pablo Bravo Tortosa, Adria Espi Reig, Marias Entraiges, Javier Cruz Aguilar, Rubén Zapater Ramos, Miriam Zapater Ramos y Miguel Ángel Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

A Cristóbal y Ángeles, por darme cada día la alegría de vivir.
A Sergio, por estar ahí siempre que le he necesitado.
Y a todos vosotros, por haber hecho posible esta nueva edición y que el sueño de Anima se mantuviera más vivo que nunca.

edge®

WWW.EDGEENT.COM

Anima, Beyond Fantasy es © 2005 - 2010 de Anima Project Studio.
La edición en castellano es © 2005 - 2010 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.
Ninguna página o fragmento puede ser reproducido sin permiso del editor excepto las páginas 339 a 342 que se pueden reproducir para exclusivo uso personal.

www.animarpg.com

ISBN: 978-84-96802-63-6

Impreso en España



ANIMA BEYOND FANTASY

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4		
Sobre este libro	5	Las acciones	85
Términos	6	Las bases del combate	86
Mecánica de juego	7	El combate cuerpo a cuerpo	86
A modo de conclusión	8	Las opciones del combate físico	88
		El combate con proyectiles	93
		Las opciones del combate a distancia	93
		Los críticos	95
		Las tiradas abiertas y las pifias en combate	96
		La acumulación de daño en combate	97
		Las habilidades sobrenaturales en combate	97
		El Subterfugio en Combate	99
LIBRO DEL JUGADOR	9		
Capítulo 1: Creación de Personajes	10	Capítulo 10: Los Dominios del Ki	100
¿Qué es un personaje?	10	El origen del Ki	100
Las Características	10	Las habilidades del Ki	101
Raza	12	Las técnicas de dominio	103
Habilidades primarias y secundarias	12	La creación de técnicas	104
Arquetipos y categorías	13	Efectos	105
Los puntos de desarrollo y el nivel	14	Desventajas	112
Mejora innata	15	Tablas de técnicas	112
Puntos de vida y turno	16		
Presencias y Resistencias	17	Capítulo 11: La Magia	114
Los puntos de creación	17	La teoría mágica	114
Unos últimos detalles	25	Los poderes místicos	115
La subida de nivel	25	Los conjuros	118
Los personajes de nivel cero	26	Las listas de conjuros	123
		Libro de Luz	124
		Libro de Oscuridad	130
		Libro de Creación	135
		Libro de Destrucción	140
		Libro de Aire	146
		Libro de Agua	150
		Libro de Fuego	154
		Libro de Tierra	158
		Libro de Esencia	162
		Libro de Mentira	167
		Libro de Nigromancia	171
		Índice de conjuros de Libre Acceso	177
		Magia de Libre Acceso	178
Capítulo 2: Las Almas Perdidas	28	Capítulo 12: La Convocatoria	194
Los Nephilim	28	Convocar	194
Sylvain	29	Familiares	198
Jayán	30	Invocación	199
D' Anjayni	31	Los Arcanos	200
Ebudan	32	Las grandes bestias	209
Daimah	33		
Duk 'zarist	34	Capítulo 13: Las Disciplinas Psíquicas	210
		Las matrices psíquicas	210
		Los CV	211
		Proyección psíquica	213
		Disciplinas psíquicas	213
		Los cristales psíquicos	229
Capítulo 3: Las Categorías	35	Capítulo 14: Estados y Accidentes	230
La elección de categoría	35	Accidentes	230
Las categorías	36	Efectos	230
		Trampas	231
		Venenos	232
		Edad	234
		Enfermedades	234
Capítulo 4: Habilidades Secundarias	47		
El concepto de habilidad secundaria	47		
Controles de dificultad	47		
Las habilidades secundarias	49		
Habilidades especiales	56		
Capítulo 5: Entre la Vida y la Muerte	58		
La vida	58		
La muerte	58		
La recuperación	59		
Capítulo 6: Las Capacidades Físicas	60		
Las capacidades físicas	60		
Capítulo 7: Las Tablas de Armas	62		
El concepto de las tablas de armas	62		
Las artes marciales	64		
Capítulo 8: Armas y Equipamiento	68		
El equipo	68		
Las armas	73		
Las armaduras	81		
Capítulo 9: El Combate	84		
La secuencia de asalto	84		

<i>Típos de daños especiales</i>	234	<i>Ebudan</i>	276
<i>Intensidades de energía</i>	235	<i>Jayán</i>	277
<i>Presencia</i>	235	<i>Daimah</i>	278
<i>Barrera de daño y daño estructural</i>	236	<i>Duk'zarist</i>	279
Capítulo 15: La Experiencia	237	Capítulo 23: La Luz y las Tinieblas	280
<i>¿Qué es la experiencia?</i>	237	<i>Los señores de la Luz y la Oscuridad</i>	280
LIBRO DEL DIRECTOR	239	<i>Elan</i>	281
Capítulo 16: La Labor del Director	240	<i>Mikael Beryl</i>	282
<i>Consejos e indicaciones</i>	240	<i>Zemial Shajad</i>	283
<i>Reglas especiales</i>	241	<i>Uriel Beryl</i>	284
<i>Dudas y recomendaciones</i>	242	<i>Jedah Shajad</i>	285
<i>Jugar en Anima</i>	243	<i>Gabriel Beryl</i>	286
<i>Argumentos</i>	243	<i>Noah Shajad</i>	287
Capítulo 17: La Historia de Gaia	244	<i>Rafael Beryl</i>	288
<i>La condena del olvido</i>	244	<i>Erebus Shajad</i>	289
<i>Su llegada</i>	244	<i>Azrael Beryl</i>	290
<i>El nacimiento de Gaia</i>	245	<i>Abbadon Shajad</i>	291
<i>La sombra de la cruz</i>	246	<i>Barakiel Beryl</i>	292
<i>La separación</i>	247	<i>Eriel Shajad</i>	293
<i>El Sacro Santo Imperio de Abel</i>	247	<i>Edaniel Beryl</i>	294
Capítulo 18: Países y Ciudades	249	<i>Meseguis Shajad</i>	295
<i>Geografía</i>	249	Capítulo 24: Presencia Sobrenatural	296
<i>La política</i>	249	<i>Gnosis</i>	296
<i>Distribución por países</i>	250	Capítulo 25: Personajes Comunes	298
<i>Ciudades del mundo</i>	255	<i>Personajes de ejemplo</i>	298
<i>Mapa de Gaia</i>	258	Capítulo 26: La Creación de Seres	302
Capítulo 19 Las Organizaciones	259	<i>Los pasos a dar</i>	302
<i>La Iglesia</i>	259	<i>Los tipos de seres</i>	303
<i>Tol Rauko</i>	260	<i>Elementales</i>	303
<i>La Orden del Cielo</i>	261	<i>Acumulación de daño</i>	303
<i>Samael</i>	262	<i>Habilidades esenciales</i>	304
<i>Sol Negro</i>	263	<i>Creación base</i>	306
<i>Wissenschaft</i>	263	<i>Poderes</i>	306
<i>Selene</i>	265	Capítulo 27: Bestiario	317
Capítulo 20: El Mundo Sobrenatural	266	<i>Términos de juego</i>	317
<i>La estructura de la existencia</i>	266	<i>Luminaria</i>	318
<i>El Flujo de Almas</i>	266	<i>Lagor</i>	318
<i>La Vigilia</i>	266	<i>Nezuacuatil</i>	319
Capítulo 21: Los Poderes en la Sombra	268	<i>Sombra</i>	320
<i>La verdad</i>	268	<i>Doncella de la Luz</i>	321
<i>El pacto</i>	269	<i>Elementales</i>	322
<i>Imperium</i>	269	<i>Hecatondies</i>	324
<i>Los otros poderes en la sombra</i>	271	<i>Grendel</i>	325
<i>Consejos al Director</i>	271	<i>Dragón</i>	326
Capítulo 22: EL Infierno	272	<i>Zombi</i>	327
<i>El infierno</i>	272	<i>Degollador</i>	328
<i>La barrera</i>	272	<i>Asagiri</i>	329
<i>Khalis, el mar de nubes</i>	273	<i>Filisnogos</i>	329
<i>Lunaris</i>	273	<i>Aberración</i>	331
<i>Partidas en el infierno</i>	273	<i>Señor de las Tinieblas</i>	331
<i>Sylvain</i>	274	APÉNDICE I	333
<i>D'Anjayni</i>	275	<i>Conversión de sistemas</i>	333
		<i>Reglas adicionales</i>	333
		<i>Glosario</i>	336

INTRODUCCIÓN

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Bienvenidos a la parte del libro que todo el mundo ignora. Ah, ¿cómo, todavía estás ahí? La verdad es que desde el principio íbamos a pasar por alto esta sección al no crearla necesaria, pero luego pensamos ¿quién sabe?, puede que estemos dando por sentado el hecho de que sabes lo que es un juego de rol y quizás se dé el caso contrario y este sea el primero. De cualquier modo, te invitamos a que sigas leyendo estas breves líneas antes de empaparte con la composición que le precede. Tal vez sea arrogante decir que esto arrojará algo de luz a tus dudas, pero esperamos que sirva por lo menos para abrir boca al mundo que en breve se descubrirá ante tus ojos.

El rol es como un juego de mesa sin tablero donde el elemento fundamental es tu imaginación. Es una inmensa obra de teatro en la que cada uno de los participantes toma el papel de un personaje que interpreta sin un guión predefinido. Lo único que hacen los jugadores es usar una serie de reglas que están expuestas en este libro, que definen el resultado de las acciones que emprendan.

En un juego de rol hay dos tipos de participantes, los jugadores y el Director de Juego. Los jugadores son los que interpretan a los personajes de ficción que protagonizarán la historia que se desarrolla. Su objetivo es dar "vida" a ese personaje y pasar con él por todo tipo de acontecimientos. El jugador decide cómo se comporta en cada momento y qué es lo que hace, tratando de lograr el objetivo que se haya impuesto.

Por otro lado está el Director de Juego, quien se ocupa de crear la historia y representar al resto de personajes que aparezcan y no sean controlados por los jugadores. El Director sería así el guionista o escritor de la trama básica de la obra, que posteriormente los jugadores se ocuparán de desarrollar con sus improvisaciones. Él será también el árbitro de la partida, quien aplicará las reglas y decidirá el desenlace de los acontecimientos.

Esta parte llega a su fin, pero antes, una recomendación: leed. Sí, leed todo lo que os apetezca, que de todas partes podréis aprender tanto para crear como para interpretar vuestras partidas. ¡Suerte!

SOBRE CORE EXXET

Bienvenidos a Anima: Core Exxet.

Hace ya muchos años estaba convencido de que nunca sería necesaria una nueva edición de Anima Beyond Fantasy. La base del sistema cumplía con su cometido sin problemas, y así que jamás se me pasó por la cabeza que acabaría escribiendo estas líneas. Sin embargo la gente madura y, con ello, su manera de ver las cosas. Gracias a miles de opiniones y consejos de jugadores de todo el mundo, empecé a considerar que lo que creía "infalible" podía mejorarse muchísimo. Detalles que antes parecían básicos empezaron cambiar, y descubrí innumerables elementos que podían hacer las cosas aún mejores.

Y con el tiempo, me dije a mí mismo; ¡Que demonios! Ese momento que nunca esperé, ha llegado.

Posiblemente, el objetivo de esta edición ha sido simplificar todo lo posible las bases del sistema, pero tratando siempre de mantener de principio a fin todas y cada una de las opciones que tanto los jugadores como el Director de Juego tenían a su disposición. Ahora, los combates serán más dinámicos y los personajes podrán hacer muchas más cosas empleando menos tiempo en consultar reglas. Sin embargo, todo sigue ahí; del primero al último de los poderes y habilidades únicas que hacen a los personajes de Anima especiales.

Por suerte, pese a que algunos cambios son profundos, este libro es completamente compatible a todos los complementos aparecidos hasta la fecha. Ello se debe a que las reglas modificadas no afectan en absoluto las habilidades que aparecen en dichos libros, ni tampoco a las historias allí relatadas. En ese sentido, podría decirse que más que un nuevo sistema, la nueva edición de Anima pretende ser una versión perfeccionada del anterior.

Naturalmente, esta no es la última parada de Anima Beyond Fantasy, sino más bien todo lo contrario. Es sólo un paso más del largo camino que nos queda por recorrer junto a vosotros.

Carlos B. Gacía

SOBRE ESTE LIBRO

El libro que tienes delante de ti es un manual de instrucciones para poder jugar al sistema de Rol de *Ánima*. Tanto los jugadores como el Director de Juego pueden aprender a jugar y a representar sus papeles utilizando las reglas que aquí se explican. El objetivo del libro está pensado para ser una guía de referencia rápida. Cuando juegues una partida no es necesario que memorices todas las reglas, basta con que estés familiarizado con ellas de manera que sepas dónde buscar cada una en el momento en que se necesite.

El sistema de *Ánima* no pretende ser sencillo. Los jugadores más inexpertos podrán encontrar serias dificultades para hacerse con la mecánica de juego con facilidad, ya que el sistema trata de recoger muchas y muy variadas posibilidades. Ante todo no te asustes. Incluso la regla más complicada acabará haciéndose rutinaria cuando la hayas utilizado lo suficiente.

En el momento de diseñar este juego tuvimos que decidimos entre crear un sistema simple y rápido o uno complejo pero exhaustivo. Al final tratamos de lograr un término medio, aunque prefiriendo abogar por un sistema completo antes que fácil. La razón por la que tomamos esta decisión es que siempre resulta más sencillo quitar las reglas que uno no considera necesarias antes que crear nuevas. Sin embargo, es completamente imposible encontrar un término medio perfecto. A muchos jugadores las reglas les parecerán demasiado complejas, mientras que otros pensarán que son demasiado simples. Ya se sabe, nunca llueve a gusto de todos.

Por supuesto hay muchas cosas que, con dolor de nuestro corazón, nos dejamos en el tintero por razones tanto de espacio como de complejidad, pero que trataremos de remediar en futuras ampliaciones.

Este libro está separado en dos secciones distintas, el Libro del Jugador y el Libro del Director de Juego. En la sección del Jugador hallarás todo lo que te hace falta saber para jugar utilizando un personaje, desde cómo crearlo hasta cómo deben desarrollarse los combates. Esto no significa que todas las reglas del sistema estén ahí, ya que algunas se explican en la segunda parte. También hemos preferido incluir la menor información posible sobre el mundo de *Gaia* en esta parte del libro, reservando ese conocimiento para el Director de Juego. El Libro del Jugador abarca desde el Capítulo 1 hasta el 15. En la segunda parte del libro encontrarás todas las reglas necesarias para dirigir una partida y la ambientación que se precisa para jugar. Esta sección abarca desde el Capítulo 16 hasta el final.

Si vas a ser Director de Juego

La labor de un Director de Juego es mucho más laboriosa que la de un jugador corriente. Como Director, es necesario que te aprendas muchas más reglas que los otros jugadores y que inventes la trama de las aventuras en las que jugaréis. En tus manos está decidir qué va a ocurrir en cada momento e interpretar cómo se modifican los acontecimientos que tenías previstos dependiendo de la actuación de tus jugadores.

Sin embargo, a pesar de todo el trabajo añadido que trae consigo ser Director, también reporta una gran satisfacción al permitirte tener el control de un mundo propio y convertirse en un pequeño dios.

Jugar a Ánima

El concepto de *Ánima* es jugar en una ambientación de fantasía oscura. Los personajes son individuos en un mundo de apariencia realista que se enfrentarán a diversos peligros desconociendo que fuerzas tenebrosas mueven los hilos de lo que sucede. Se encuentran entre la luz y las tinieblas, por lo que serán testigos de acontecimientos que el resto del mundo ignora por completo. Deberán combatir sus propios temores y luchar por sus vidas al verse mezclados en historias ligadas a lo sobrenatural y entidades olvidadas que siguen formando parte del mundo. Para sobrevivir tendrán a su disposición armas, habilidad, su ingenio y las mismas artes sobrenaturales a las que afrontan.

El mundo de *Gaia* te presenta todos esos elementos y muchos otros. Es una ambientación que permite al Director de Juego introducir a los jugadores en esa historia oscura, pero que también otorga la posibilidad de utilizarla desde una perspectiva más épica o real.

Sin embargo, *Ánima* no está pensado únicamente para ser jugado en *Gaia*. No debería resultar difícil utilizar sus reglas para jugar en otras ambientaciones, incluso aquellas que no son mundos de fantasía: basta con tener un poco de imaginación y ganas para conseguirlo.

Ejemplo de partida

Para aclarar mejor lo que sería una partida de rol, a continuación veremos un ejemplo de lo que podría ser un pequeño segmento de una. Dado que se encuentran en una situación tensa, el Director de Juego habla más de lo habitual. Los tres jugadores interpretan a sus personajes, llamados Lemures, Celia y Pazusu respectivamente. Imagina la escena con los cuatro alrededor de una mesa, con la luz tenue y una baja música ambiental. Es una noche oscura y los personajes están siguiendo el rastro que ha dejado uno de los pueblerinos a través de un bosque.

Director de Juego (a partir de ahora DJ): Finalmente salís de la zona boscosa y llegáis a la parte superior de una colina. Debajo de vosotros se extiende un pequeño valle lleno de matojos. Al fondo podéis ver una vieja iglesia abandonada, rodeada por un cementerio casi derruido. La noche es bastante cerrada y no se puede ver demasiado bien, pero estáis casi seguros de que en el interior de la iglesia hay algún tipo de luz tenue. No se escucha nada, salvo el viento sonando entre los árboles que acabáis de dejar atrás.

Pazusu: Mirad, seamos realistas, no me gusta nada este lugar. No me vuelve loco visitarlo de día, pero de noche menos.

Lemures: No seas así. Estás demasiado obsesionado con historias de miedo. Sea lo que sea lo que está pasando, no lo vamos a averiguar volviendo hacia atrás. ¿Tú qué piensas? (refiriéndose a Celia).

Celia: Que esta discusión no tiene sentido. Todos sabemos que tenemos que ir, así que vamos allá.

DJ: Muy bien. Empezáis a bajar hacia la iglesia. El camino está bastante empinado, por lo que tenéis que hacerlo con mucho cuidado. El césped está húmedo y no tardáis en tener las botas empapadas. De repente, mientras os encontráis a mitad, veis que la luz que había en la iglesia se apaga de golpe.

Lemures: ¡Mierda! ¡Nos han visto! Sabía que teníamos que haber bajado ocultos.

Celia: No vamos a solucionar nada quejándonos, así que sigamos hacia delante. Quizás sólo se ha apagado la luz. Ten en cuenta que estamos en una noche muy cerrada...

DJ: Continuáis bajando y os acercáis hacia la iglesia. Cosa de un par de minutos después, llegáis hasta la zona donde está el cementerio abandonado. El edificio se encuentra a sólo unas decenas de metros desde aquí.

Pazusu: ¡Por lo menos podríamos evitar el cementerio! ¡No?!

Lemures: Si así conseguimos que te tranquilices un poco, de acuerdo. ¡Hay alguna parte por la que podamos llegar hasta la iglesia sin atravesarlo?!

DJ: Sí. El cementerio sólo está situado en la parte delantera de la iglesia y en los laterales, por lo que podéis acercaros desde atrás.

Celia: Es raro... (dice un poco extrañada), los cementerios suelen estar en la parte trasera de las iglesias, nunca delante.

Lemures: ¡Ahora también empiezas tú? Venga, rodeemos el campo santo.

DJ: No hay problemas. En la parte de detrás veis una pequeña entrada y algunas cristalerías reforzadas con barrotes metálicos. No se escucha nada desde el interior.

Lemures: Muy bien, dejad que me acerque en silencio para asegurarnos de que todo está bien.

DJ: Haz la tirada para ocultarte (Lemures lanza los dados sin que el DJ le deje ver el resultado). Perfecto. No parece que nadie te haya visto, aunque francamente, tampoco parece que haya ni un alma. Todo está en completo silencio.

Lemures: Mnnn... Me asomo por las ventanas. ¿Qué veo?

DJ: Absolutamente nada. Las ventanas parecen estar tapiadas por dentro. De repente (el DJ hace unas tiradas y se dirige a Celia), tienes una sensación muy rara. Te sientes observada, pero no estás segura de si no es más que la tensión del momento. No ves a nadie a tu alrededor.

Celia: Me preparo para desenfundar la espada si hace falta, pero espero a ver cómo le va a Lemures. Eso sí, muy atenta por si se acerca algo.

DJ: Bien. (Volviéndose hacia Lemures) ¿Qué haces tú ahora?!

Lemures: Me dirijo hacia la puerta y trato de abrirla haciendo el menor ruido posible.

DJ: Primero de todo te sorprendes por lo bien conservada que está y lo recia que parece. Pones la mano sobre el pomo (vuelven a lanzar los dados) y la abres con un sonoro chirrido. La puerta estaba abierta.

Lemures: Les hago señas para que se acerquen.

Celia y Pazusu a la vez: ¡Vamos!!

Celia: Desenfundo el arma y entro por la puerta. ¿No hay nadie, verdad?!

DJ: Ves una habitación pequeña, posiblemente la sacristía. Todo está destrozado, los muebles por los suelos y libros con las páginas y las tapas rasgadas. No hay nadie y las ventanas están bloqueadas por tablones. La única salida aparte de la que habéis usado para entrar es una pequeña puerta que posiblemente da al cuerpo central de la iglesia. ¡De repente, escuchas un ruido y ves cómo varias formas oscuras se lanzan hacia ti desde el techo!

Celia: ¡¡Ahhhh...!! ¡Me aparto de un salto!

DJ: Los cuervos salen volando inofensivamente por la puerta. Parece que sólo los has asustado.

Celia: (Un poco molesta) No más que ellos a mí...

Lemures: (Sonriendo) Será mejor que me dejes pasar a mí primero. Voy hacia la puerta del final de la habitación y trato de abrirla. Si había alguien, AHORA (mirando a Celia) seguro que nos ha escuchado, así que lo hago rápidamente.

DJ: Intentas abrirla pero no hay forma. Esta vez la puerta no sólo está cerrada, sino que parece bloqueada de algún modo.

Lemures: Cargo contra ella e intento derribarla.

Pazusu: Le ayudo.

DJ: Muy bien. (Tras las tiradas pertinentes) ¡Lo lográis! La puerta cede con un sonoro estruendo. No la habéis derribado, pero la cerradura o lo que la bloqueaba sí que ha cedido. Es exactamente lo que parecía, el cuerpo central de la iglesia, pero todo está terriblemente oscuro y la única que luz que entra lo hace por las enormes vidrieras de cristal enrejadas... (en tono pausado y tranquilo). Las telarañas y el polvo lo cubren todo. Los bancos están movidos de su lugar y al final de la estancia pueden entreverse las dos enormes puertas de la entrada. El suelo está lleno de páginas de libro que han sido arrancadas.

Lemures: ¿No hay nadie? Entramos con mucho cuidado tratando de fijarnos en todo.

Celia: Una pregunta. ¿Puedo ver desde aquí la ventana en la que estaba la luz?.

DJ: Sí. Se trata de la cristalería central de la iglesia, la que se encuentra al lado del altar.

Celia: Vale. Me acerco hacia el altar y lo examino.

Pazusu: En serio, no me gusta nada. Yo me quedo en el centro de la estancia, quietecito.

Lemures: Tienes razón. Aquí hay algo que no me gusta... Buscábamos a alguien... no una iglesia vacía. ¿Qué está pasando aquí?. Voy hacia las puertas centrales.

DJ: Empezaré por ti, Celia. En el altar encuentras una Biblia a la que le faltan muchas hojas. Las pocas que le quedan están manchadas y rayadas. De hecho, parece que han estado escribiendo cosas sobre ella, pero la mayoría son garabatos incomprensibles. Hay varias velas tiradas, pero ninguna parece haber sido encendida últimamente.

Celia: Intento... (un poco nerviosa) intento leer qué pone acercándola a la luz.

DJ: En cuanto a ti, Lemures, llegas hasta la puerta y te das cuenta de que está completamente bloqueada. Pero hay algo más... Unas marcas como de arañazos y sangre están repartidas por toda la puerta.

Lemures: ¿Como si alguien hubiera sido desgarrado y hubiera salpicado la salida?

DJ: No, más bien como si alguien se hubiera abierto las puntas de los dedos intentando arañar la puerta. Intentando abrirla desde dentro... Y mientras vosotros hacéis eso (Volviéndose hacia Pazusu) y tú sigues en el centro de la estancia, te das cuenta de que un líquido empieza a gotear sobre tu hombro derecho... que cae pesadamente desde algo que cuelga en el techo...

TÉRMINOS

Algunos de los términos o abreviaturas que se utilizan en este libro pueden resultar un poco confusos para los jugadores. A continuación tenéis expuestas unas breves definiciones que pueden servir como orientación.

- **Absorción:** Es un valor que indica la capacidad de cualquier ser para resistir un golpe sin sufrir verdaderamente daño o consecuencias negativas por ello.
- **Acción:** Es la capacidad de un personaje de realizar una maniobra de cualquier tipo. En los asaltos hay dos clases de acciones, activas y pasivas.
- **Acciones activas:** Son las acciones que requieren que al personaje le corresponda actuar para poder realizarlas en un asalto.
- **Acciones pasivas:** Son las acciones naturales que todo individuo puede intentar realizar en cualquier momento, incluso si aún no le corresponde actuar en el asalto.
- **Acumulación de daño:** Es la habilidad de algunas criaturas para resistir el daño naturalmente, ya sea por su tamaño o sus habilidades innatas.
- **Acumulación de Ki:** Velocidad con la que alguien puede utilizar sus puntos de Ki. Es una cifra que indica cuántos se acumulan por asalto.
- **Acumulación mágica (ACT):** Capacidad de controlar y manejar el poder mágico. Es la cifra que indica cuántos puntos de magia se pueden utilizar o concentrar por asalto.
- **Arquetipo:** Prototipo o idea genérica dentro de la que está incluida la categoría del personaje.
- **Bonificador:** Cifra que suma un personaje a sus tiradas cada vez que pone una habilidad en uso. Según el caso, puede aplicarse a toda acción o tan sólo a ciertas habilidades concretas.

- **Cansancio:** Son los puntos que indican el estado de agotamiento en el que se encuentra un individuo.
- **Categoría:** Es la profesión o especialización dentro de la que se haya incluido un personaje.
- **Consumo de Voluntad (CV):** Son los puntos que permiten a los psíquicos mejorar sus habilidades mentales y adquirir nuevos poderes.
- **Control de características:** Es un control que se realiza directamente sobre las características de un personaje. Se ejecuta lanzando un único dado de diez y obteniendo un resultado superior al valor que se pone a prueba.
- **Control de habilidad:** Tirada de dados que se realiza para determinar si la puesta en práctica de una habilidad tiene éxito o no. Se lanza un dado de cien y se suma el resultado obtenido a la habilidad del personaje. Si el resultado es superior a la dificultad requerida, tiene éxito; si es inferior, ha fracasado.
- **Control enfrentado:** Es un control de habilidad en el que se enfrentan las capacidades de dos sujetos. Quien obtenga el resultado final más elevado, habrá tenido éxito sobre el otro.
- **Convocatoria:** Son las habilidades místicas que permiten invocar, controlar y expulsar a seres sobrenaturales.
- **Crítico:** También se le llama Tipo de Ataque. Es la forma con la que se ejecuta una acción ofensiva dependiendo del arma o medio utilizado. Existen siete tipos distintos: Filo, Contundente, Penetrante, Calor, Electricidad, Frío y Energía. También recibe el nombre de Crítico un impacto que provoca la pérdida de la mitad de los puntos de vida restantes de un personaje.
- **Dado de Diez (D10):** Es el resultado de lanzar un único dado de diez caras.
- **Dado de Cien (D100):** Es el resultado de un dado porcentual. Habitualmente, se utilizan dos dados de diez para calcularlo, en el que uno son las decenas y el otro las unidades.
- **Daño base:** La cantidad de daño medio que produce cualquier ataque. Esta cifra se modifica dependiendo del resultado final del asalto, pudiendo aumentar o disminuir.
- **Desventajas:** La serie de inconvenientes naturales que posee cada individuo. Un jugador puede elegir hasta tres desventajas para adquirir nuevos puntos de creación.
- **Dificultad:** La dificultad es la cifra que un personaje debe superar en un control de habilidad para tener éxito en su acción.
- **Director de Juego (DJ):** Es la persona que dirige el juego y narra los acontecimientos que suceden.
- **Disciplinas psíquicas:** Son las habilidades mentales de un sujeto.
- **Dominios:** Dominio es el término que se utiliza para definir el uso del alma en el cuerpo humano con el objetivo de incrementar sus capacidades. Se aplica para especificar las habilidades Ki.
- **Entereza (ENT):** Mide la resistencia de armas y armaduras al chocar las unas con las otras.
- **Elan:** Es una cantidad comprendida entre 0 y 100 que mide la atención que despierta un individuo en las entidades de mayor poder.
- **Estado:** Es la condición a la que se haya sometido un personaje dependiendo de los efectos que pesen sobre él.
- **Habilidad:** Es toda capacidad no natural que puede ser medida por una cifra que indica lo bueno que se es en ella.
- **Habilidad base:** Es la cantidad de habilidad que se adquiere mediante Puntos de Desarrollo, es decir, antes de sumar ningún modificador positivo o negativo.
- **Habilidad de ataque (HA):** Mide lo bueno que se es arremetiendo contra un enemigo.
- **Habilidad de defensa (HD):** Mide lo bueno que alguien es evitando ser alcanzado por su antagonista. A su vez está dividida en dos habilidades distintas, la de Parada y la de Esquiva.
- **Habilidades de combate:** Es el nombre que recibe el grupo de pericias relacionadas con la lucha. Es una de las tres habilidades primarias.
- **Habilidad de esquiva (HE):** Una de las dos habilidades de defensa, que evalúa la pericia con la que el personaje se aparta de la trayectoria de las acometidas de su adversario.
- **Habilidad de parada (HP):** Una de las dos habilidades de defensa que evalúa la pericia con la que el personaje detiene los ataques del enemigo.
- **Habilidad final:** Es la habilidad resultante tras haberle sumado los distintos modificadores.
- **Habilidades primarias:** Son las pericias principales de los personajes en el ejercicio de sus categorías. Hay tres grupos: las de combate, las sobrenaturales y las psíquicas.
- **Habilidades psíquicas:** Es el conjunto de capacidades mentales que posee un sujeto. Es una de las tres primarias.
- **Habilidades secundarias:** Son las pericias relacionadas con otros campos diferentes a los primarios.
- **Habilidades sobrenaturales:** Recogen las capacidades mágicas. Es uno de los tres grupos primarios.

- **Índice de Peso:** La capacidad de carga que se puede llevar encima. También mide el peso máximo que es posible levantar.
- **Intensidades:** Evalúa el nivel de potencia de una fuente de energía, como el fuego, la electricidad o el frío.
- **Invocaciones:** Entidades de poder que pueden ser llamadas a cambio de tratos para obtener beneficios de ellas.
- **Ki:** Son los puntos de energía anímica. Se utilizan para realizar proezas físicas excepcionales y técnicas de combate.
- **Nivel de fracaso:** Es la diferencia por la que no se ha conseguido alcanzar la dificultad requerida.
- **Nivel de magia:** Mide el conocimiento mágico de un individuo. Cuanto más elevado sea, mayor número de conjuros y hechizos podrá dominar.
- **Nivel de personaje:** Mide el potencial de un personaje. Cuanto mayor sea su nivel, mayores serán sus habilidades globalmente.
- **Nivel de Regeneración:** Es la velocidad con la que se recuperan las heridas sufridas.
- **Penalizador:** Negativo que sufre un personaje a sus tiradas. Según el caso, puede aplicarse a toda acción o tan sólo a ciertas habilidades concretas.
- **Personaje Jugador (PJ):** Personaje que interpreta un jugador en una partida.
- **Personaje no Jugador (PNJ):** Personaje controlado por el Director de Juego en una partida.
- **Pifia:** Una Pifia representa un fracaso automático al lanzar un Dado de Cien. Salvo en algunas excepciones, se obtiene si el resultado es de uno, dos o tres.
- **Potencial Psíquico:** Es la capacidad de un individuo para usar sus disciplinas mentales y amplificar sus efectos.
- **Presencia base:** Es el valor anímico o espiritual de cualquier ser u objeto.
- **Proyección Psíquica:** Mide la habilidad con la que un psíquico dirige sus habilidades mentales.
- **Proyección Mágica:** Mide la habilidad con la que un brujo dirige los conjuros que lanza.
- **Puntos de Creación (PC):** Son los puntos que todo personaje tiene en el momento de su creación para adquirir ventajas. Los jugadores empiezan con tres a su disposición, pero pueden conseguir más eligiendo desventajas.
- **Puntos de conocimiento marcial (CM):** Son los puntos que tiene un personaje para aprender habilidades del Ki y técnicas de combate.
- **Puntos de Desarrollo (PD):** Puntos que se deben invertir para adquirir las habilidades de un personaje. Dependen directamente de su nivel.
- **Puntos de vida (PV):** Miden el aguante al daño de un individuo. Cuantos menos le queden, se encontrará en un estado más grave.
- **Puntos de experiencia (EX):** Son los puntos que recibe un jugador para su personaje al finalizar cada sesión como recompensa por sus acciones. Llegada cierta cantidad, permiten subir de nivel.
- **Raza:** Es la etnia racial a la que pertenece una persona. Generalmente, se utiliza para definir a los Nephilim.
- **Resistencias:** Capacidad de un personaje de resistir diversos efectos y daños que depende de su presencia base. Existen cinco tipos de Resistencias distintas: Resistencia Física (RF), Resistencia Mágica (RM), Resistencia Mental (RP), Resistencia contra Enfermedades (RE) y Resistencia contra Venenos (RV).
- **Resultado final:** Es la cantidad resultante de haber lanzado un D100 y sumar la cifra obtenida a la Habilidad final que se pone en práctica.
- **Rotura (ROT):** Mide la capacidad de las armas de romper otros objetos similares al chocar. Se mide lanzando un Dado de Diez y sumando el resultado al nivel de rotura. Si es superior a la entereza del objeto, este se romperá.
- **Sorpresa:** Estado en el que se coge a alguien cuando no está preparado o no espera algo. En tal situación, sufre un penalizador de -90 a toda acción.
- **Tipo de Armadura (TA):** El nivel de protección que proporciona una armadura contra un Tipo de Ataque concreto.
- **Tipo de movimiento:** La velocidad de desplazamiento a la que se mueve una persona.
- **Tipo de vuelo:** Es el nivel de velocidad y maniobrabilidad de una criatura que tiene la capacidad de volar.
- **Tirada Abierta:** La Tirada Abierta se obtiene cuando, al lanzar un Dado de Cien, el resultado es de 90 o superior. En ese caso, se vuelve a tirar los dados y se suma el siguiente resultado obtenido.
- **Turno:** Es la velocidad de reacción. Esta cifra se suma a la tirada que se realiza al principio de cada asalto para decidir quién se mueve antes y quién después.
- **Ventajas:** Son una serie de peculiaridades que poseen innatamente las personas. Se adquieren en el momento de la creación de un personaje utilizando los puntos de creación.
- **Vía de magia:** Es una categoría de magia que se basa en el tipo de poder utilizado.
- **Zeon:** Los puntos de magia que se utilizan para lanzar conjuros.

Acabamos de ver la mecánica fundamental de cualquier juego de rol, pero en esta sección se explican los conceptos básicos de este sistema en concreto. En la gran mayoría de ocasiones, se trata tan sólo de una aproximación general de las reglas, pero sirven para hacerse una idea de cómo funcionan. Por tanto, algunas de estas explicaciones son muy simples y se desarrollan con más profundidad en capítulos posteriores.

Material necesario

Salvo este libro en sí, necesitas muy pocas cosas para jugar a *Ánima*. El único material realmente indispensable es un par de dados de diez caras. Con ellos podremos lanzar controles que requieran tanto un dado de diez como un dado de cien. Para generar esta última tirada, lo que debes hacer es lanzar los dos dados a la vez, designando uno de ellos como unidades y el otro como decenas. Si el resultado son dos ceros, representa que se ha obtenido un cien.

Otra cosa necesaria será un folio en el que guardar un registro de las habilidades del personaje, al que llamaremos ficha. En los apéndices de este libro tienes un ejemplar de la ficha base de *Ánima*, que puedes fotocopiar libremente para facilitar el acceso a toda la información que necesites de tu personaje o criaturas. Algunas veces es divertido utilizar figuras de plomo para representar dónde se encuentra situado cada individuo en una batalla, aunque en la gran mayoría de ocasiones basta con un papel en blanco y una goma. Finalmente, también es posible que una calculadora pueda resultar de ayuda a la hora de calcular las habilidades y daños.

El azar

Incluso el mejor arquero del mundo no puede dar siempre en la diana, del mismo modo que el mejor pianista se equivoca alguna vez en un compás. Aunque ciertamente la habilidad es un factor fundamental para resolver cualquier situación, no basta por sí misma para solucionarlas todas. En todos estos casos, la suerte será también un elemento básico que influirá para solventarlas.

En un juego de rol ocurre lo mismo que en la vida real. Por muy hábil que sea un personaje, siempre existe la posibilidad de que no consiga su objetivo. Para descubrir si tiene éxito o no, se utilizan los dados para introducir el elemento de azar necesario. La tirada de dados provoca una incertidumbre sobre los efectos de la habilidad y ese dilema causa emoción en los jugadores.

Haciendo tiradas

Como acabamos de explicar, el mecanismo fundamental del sistema se basa en realizar tiradas utilizando dados de cien y de diez caras para comprobar si los personajes tienen éxito o no. Para abreviar, a partir de ahora llamaremos a los dados de cien D100 y a los de diez D10. Hay dos tipos de tiradas posibles: los controles de habilidad y los controles de características. Los controles de habilidad son los más frecuentes de todos (de hecho, son la base misma del sistema). Se realizan lanzando un D100 y sumando su resultado al valor de la pericia que se pone a prueba. Cuanto más elevada sea la tirada, el resultado será más beneficioso. El segundo tipo de tirada son los controles de características que se realizan con un solo D10. Funcionan igual que los controles de habilidad, lanzando un D10 y sumando el resultado al valor de la característica que se pone a prueba.

La Tirada Abierta

Esta regla se utiliza únicamente cuando se realiza el lanzamiento de un D100. Si en cualquiera de estas tiradas se obtiene un resultado de 90 o superior, el personaje ha obtenido una Tirada Abierta que le permite volver a lanzar los dados y sumar el nuevo resultado al anterior. Esta nueva tirada también permite al personaje obtener otra Tirada Abierta, pero cada vez es un punto más difícil conseguirla. La segunda Tirada Abierta consecutiva se logra con un 91, la tercera con un 92, la cuarta con un 93 y así continuadamente. Un resultado de 100 es siempre abierto.

Puede obtenerse una Tirada Abierta en cualquier control de un D100, salvo en el caso de los controles de Resistencias, en el cálculo del Nivel de Pifia y en el del Nivel de Crítico.

Un personaje intenta un control de Acrobacias y lanza los dados obteniendo un 95, lo que es un resultado de Tirada Abierta. Por tanto, vuelve a tirar y suma el resultado al anterior. En esta ocasión obtiene un 90, pero al ser la segunda, necesita un 91 para que vuelva a ser abierta. Por tanto, suma las dos cantidades (95 y 90) y obtiene un resultado final de 185 que añadir después a su habilidad.

La Pifia

Del mismo modo que es posible obtener un gran éxito mediante una Tirada Abierta, siempre existe la posibilidad de que se sufra un fracaso automático mediante una Pifia. Cuando alguien obtiene en el lanzamiento de un D100 un resultado de 1, 2 ó 3 se dice que ha pifiado. Una Pifia representa inmediatamente un fracaso, que el personaje no ha tenido éxito en el control que ha intentado. Cuando un personaje saca una Pifia en una tirada de dados, debe de calcular seguidamente el Nivel de Pifia. Cuanto más elevado sea, mayor será su fracaso. El cálculo de Nivel de Pifia no admite Tiradas Abiertas.

En un control de Esconderse, Lemures obtiene un 1, lo que representa que ha pifiado. A continuación lanza un D100 para calcular el Nivel de Pifia y saca un 90; su nivel de Pifia será 90.

Maestría

Cuando un personaje tiene una habilidad final superior a 200, se ha convertido en un maestro. Representa que es un experto sin igual en la materia, una persona que puede realizar cosas que el resto del mundo nunca creería posibles. En la vida real existen muy escasas personas que hayan sido capaces de obtener la maestría en algo. Sólo los mejores campeones olímpicos o los científicos más geniales han conseguido alcanzar la maestría en escasos campos. Es mucho más difícil que se equivoque un maestro que una persona normal. Cuando un personaje obtiene la maestría, resta un grado a sus pifias, por lo que un 3 deja de ser una Pifia para él.

Celia ha alcanzado la maestría en Acrobacias, ya que su habilidad final es superior a 200. Si realiza un control y obtiene un 3, no habrá pifiado.

Controles de Habilidad

Son los controles que se realizan lanzando un D100 y sumando el resultado a la habilidad del personaje. Hay dos tipos distintos: Los controles de Dificultad son aquellos en los que se debe superar una cantidad fijada previamente por el Director de Juego, mientras que en los controles enfrentados se comparan directamente dos habilidades entre sí. Estos controles son muy diversos y especializados, por lo que se explicarán con detalle en sus respectivas secciones.

Controles de Resistencia

Los controles de Resistencia representan la capacidad de un personaje de evitar consecuencias perjudiciales para él. Existen cinco Resistencias distintas dependiendo del tipo de efecto que ataque al sujeto. Para pasar un control de Resistencia, el personaje tiene simplemente que lanzar un D100 y sumar el resultado a la Resistencia que pone a prueba. Si supera la dificultad requerida, ha conseguido evitar el efecto. No importa lo elevada que sea la dificultad de una Resistencia, un resultado de 100 representa siempre que ha conseguido evitar con éxito el efecto. Al contrario de lo que dicta la regla general, no se admite la Tirada Abierta en los controles de Resistencia.

Si un personaje tiene una Resistencia 20 puntos por encima de la dificultad que pone a prueba, no necesita tirar los dados: la supera automáticamente.

Controles de características

Estos controles son chequeos que se realizan directamente sobre las características. Para efectuarlos se lanza un único D10 se suma el resultado al del atributo que se pone a prueba; si el valor iguala o supera la dificultad a superar, el personaje habrá tenido éxito en su control, y la diferencia por encima o por debajo de su valor es el nivel de éxito o de fracaso. Naturalmente, cuanto más elevada sea una característica, mayores posibilidades hay de conseguir el éxito.

Por lo general, el Director de Juego es quien debe determinar cuán elevada es la dificultad del control, usando como referencia los valores de la **Tabla 1**. Si en algún momento una regla pide que un personaje haga un control de una característica sin precisar su valor, se considera automáticamente que el control tiene dificultad normal, o lo que es lo mismo, de 10.

TABLA 1: CONTROLES DE CARACTERÍSTICAS

Dificultad	Valor
Simple	6+
Normal	10+
Complejo	15+
Extremo	20+

Ahora realizaremos un control sobre una característica que tiene un valor de 7. Como no precisamos el grado de dificultad, se considera automáticamente que tiene Dificultad 10. Lanzamos un D10 y obtenemos un resultado de 4, por lo que hemos logrado tener éxito en el control por 1 punto.

A menudo, si un personaje necesita ponerse a prueba frente a otro, puede necesitar realizar un control enfrentado de características. En estos casos, ambos contendientes hacen el control y, quien consiga una diferencia a su favor más elevada, habrá tenido éxito. La cantidad por la que un personaje ha logrado superar a su adversario es su nivel de éxito sobre él o, si ambos obtienen el mismo resultado, se considera un empate. No siempre debe compararse la misma característica. A veces se enfrentan dos distintas, como Fuerza en contra de Agilidad o Destreza, dependiendo de las circunstancias.

Realizamos un control enfrentado de Destreza entre Celia y Lemures. Celia posee un 9 mientras que su compañero tiene un 10. Tiramos por ella y obtenemos un 8, así que ha obtenido un 17. Después Lemures lanza el dado y saca un 5, por lo que ha obtenido un 15. Si comparamos ambos resultados, descubrimos que Celia consigue vencer a Lemures en el control por una diferencia de 2 puntos.

Es muy difícil que individuos con una desigualdad entre sus características demasiado elevada consigan, simplemente por medio de la suerte, vencer al otro. Por tanto, si la diferencia entre las características es mayor de cuatro, cada punto por encima cuenta como dos a la hora de realizar el control.

Celia hace un control enfrentado de Fuerza contra Serenade. Celia tiene una característica de 5, mientras que Serenade es una entidad sobrenatural que posee un 11. Ya que la diferencia entre ambas características es superior a 4 en dos puntos, Serenade puede doblar esos dos puntos a adicionales a hora de realizar el control. Por tanto, Celia realizaría la tirada sobre su Fuerza 5 mientras que Serenade tendría, a efectos de este control, un 13.

Regla del 10

Un personaje ejecuta un control de Destreza donde tiene un 9. Consigue un 10, lo que le permite sumar 12 a su característica y obtener un resultado de 21, en lugar de 19.

Un personaje ejecuta un control de Destreza donde tiene un 9. Obtiene un 1, lo que le da una diferencia básica de 8 puntos a su favor, pero gracias a la regla del 1, suma 3 puntos a su diferencia obteniendo un total de 11 puntos. Si obtiene un 10, en lugar de haber fallado por 1 lo habría hecho por 4.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Ahora ha llegado el momento de comenzar a profundizar en el sistema de Ánima. Tanto si vas a ser jugador como Director de Juego, debes comenzar leyendo el Libro del Jugador para adaptarte al funcionamiento de reglas más extensas de las que acabamos de explicar. Pero recuerda, la verdadera esencia de Ánima (como la de cualquier otro juego de Rol) es la interpretación, por lo que nunca debes olvidarla por muchas reglas que se te presenten.



LIBRO DEL JUGADOR



Ilustrado por © Aomichi Street / Aotkarimou 2001

CAPÍTULO 1

CREACIÓN DE PERSONAJES

Nacer es empezar a morir.

-Teófilo Gautier-

¿QUÉ ES UN PERSONAJE?

Lo primero que necesitas para jugar a *Ánima* es crear un personaje. Ese individuo de ficción será el que interpretes cuando te introduzcas en el juego de rol, un ser imaginario al que tú te ocuparás de representar en las partidas que organice el Director de Juego. Tu personaje será un sujeto único dotado de las habilidades y características que tú decidas, por lo que tendrás que componerlo de un modo personal según tus propias preferencias. Es muy importante que tengas claro el tipo de personaje con el que quieres jugar para que puedas sentirte realmente a gusto representándolo. No tendría ningún sentido que te hicieras uno cuya personalidad no te resulta atractiva, puesto que no podrías llegar a disfrutar como deberías en las partidas. También debes recordar que un personaje debe ser mucho más que un conjunto de números anotados en un papel que te indican sus características: resultará mucho más importante como se comporte y actúe que sólo lo que sea capaz de hacer.

Los dos rasgos fundamentales que siempre debes tener en cuenta antes de crear un personaje son su personalidad y su vida pasada. ¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Cómo se comportaría ante determinada situación?... Las respuestas a estas preguntas son vitales para decidir cómo será y darnos pistas de cómo debemos interpretarlo. Dado que *Ánima* es un sistema interpretativo, los individuos no están definidos por un alineamiento que los encaje dentro de una determinada conducta, dejando así a los jugadores plena libertad para decidir sus pautas de comportamiento. Lo que tienes que hacer para definir su personalidad es pensar en él como en un ser de carne y hueso real, con sus propias motivaciones, ética y modus operandi. También será muy importante decidir el origen y vida pasada del personaje, ya que no sólo te dará una justificación para su comportamiento, sino que además te brindará numerosas soluciones a las variadas decisiones que tomarás en una situación u otra.

A continuación iremos explicando cada uno de los elementos que necesitas conocer para realizar tu propio personaje.

LAS CARACTERÍSTICAS

Lo más elemental en la creación de un personaje será determinar sus características primarias, que son las que definirán sus capacidades básicas. Puesto que no hay dos individuos iguales, cada personaje tiene también unas características diferentes tratando de representar la diversidad de sujetos que pueblan el mundo. En *Ánima* existen ocho características primarias distintas: Fuerza, Destreza, Agilidad, Constitución, Inteligencia, Voluntad, Poder y Percepción. Las cuatro primeras miden las capacidades físicas del personaje, mientras que las cuatro siguientes representan sus capacidades psíquicas, espirituales y perceptivas. A estas características se les debe atribuir un número para medir el grado de habilidad que se posee en cada campo concreto. Las características de un ser humano están comprendidas entre 1 y 10, aunque en algunos casos realmente excepcionales, pueden llegar a superarse dichas cifras.

A continuación vamos a describir cada uno de los ocho atributos primarios de un personaje, delimitando que pericias y capacidades se incluyen en cada uno de ellos:

Fuerza (FUE)

La Fuerza evalúa la capacidad del esfuerzo físico del personaje, su musculatura y su vigor. Es la característica que permite levantar grandes pesos, causar mayor daño al golpear o romper objetos.

Destreza (DES)

Determina la habilidad manual del personaje, su velocidad de movimientos y su puntería. Junto a la Agilidad, también representa su velocidad de reacción, es decir, la capacidad de responder tan deprisa como pueda ante una situación de peligro, amenaza o necesidad.

Agilidad (AGI)

La Agilidad representa la habilidad física del personaje, su velocidad de desplazamiento y su equilibrio. Mide su habilidad acrobática o lo bien que esquivará ataques. Junto con la Destreza, es la característica que mide su velocidad de reacción.

Constitución (CON)

La Constitución mide el aguante y la vitalidad del personaje, su resistencia frente al cansancio y su capacidad de soportar daños. Una persona con una Constitución alta tendrá una gran resistencia física y se recuperará antes de heridas y enfermedades. Es el parámetro que indica la cantidad de daños que puede sufrir alguien antes de morir.

Inteligencia (INT)

La Inteligencia abarca los campos del razonamiento, el aprendizaje y la memoria del personaje. Esta es la característica de la que dependen los conocimientos intelectuales y lógicos, al igual que su capacidad para comprender y desarrollar conjuros.

Poder (POD)

Representa el poder anímico o espiritual del personaje. Cuanto más elevada sea, mayor capacidad tendrá para influir o resistir lo sobrenatural, y será capaz de destacar más delante de otros individuos.

Voluntad (VOL)

La Voluntad mide la fortaleza mental de un personaje, su frialdad y tenacidad. También se utiliza para emplear disciplinas psíquicas o resistirse a ellas.

Percepción (PER)

Recoge la agudeza sensorial del personaje y su capacidad de advertir los sucesos que se desarrollan en su entorno. Representa así sus cinco sentidos y su instinto.

Generación de tiradas

Una vez que sabemos cuáles son las características primarias debemos aprender a calcular su valor. Lo más importante es el elemento del azar, que es precisamente el que introduce variedad entre los personajes. Para representar este azar, las características deben generarse utilizando un D10. Aunque existe más de un modo de calcularlas, el DJ y los jugadores serán quienes acuerden cuál de ellos emplear:

Tipo I

El método tradicional y más recomendado para generar las tiradas es el de lanzar un D10 ocho veces y apuntar las características en una hoja de papel. Ignora cualquier resultado de 1, 2 ó 3 que saques y repítelo, lo que permitirá a tu personaje no tener en ningún momento puntuaciones demasiado bajas. Una vez que tengas las ocho, sustituye la menor por un 9 para asegurar así que, incluso en el improbable caso de que no tengas ninguna cifra elevada, el personaje será excepcional en al menos un campo. A continuación reparte las cifras como prefieras, definiendo exactamente lo que quieres. Este sistema de generación proporciona unas cifras por media elevadas, pero es natural teniendo en cuenta que los personajes suelen ser individuos excepcionales.

Tipo II

El segundo método consiste en tirar dos D10 ocho veces, anotando sólo el resultado más alto de los dos obtenidos. Cuando se tengan las ocho cifras, el personaje las reparte libremente entre las características. Este método asegura una media alta, pero también permite obtener algunas cifras realmente bajas.

Tipo III

Este método se utiliza en el caso de que los jugadores decidan interpretar personajes comunes, sin características demasiado excepcionales. Consiste en lanzar ocho veces un dado apuntando en orden las cifras obtenidas en las casillas de características. Cualquier tirada, por alta o baja que sea, deberá aceptarse.

Tipo IV

El último método consiste en tirar siete veces un D10 y sumar todos los resultados obtenidos. La cifra resultante, un número entre siete y setenta, puede ser dividida libremente entre las características, pero sin que en ningún caso se pueda superar el diez.

Para hacernos mejor a la idea de cómo se crea un personaje, a lo largo de este capítulo vamos a ir desarrollando uno propio. Como ya hemos explicado, lo primero que debemos hacer es generar las características. Para hacerlo de la manera más normal posible, elegiremos como método el Tipo I. Tras tirar con bastante acierto los dados (y repitiendo un 2 y un 3 por ser números demasiado bajos), las cifras que finalmente obtenemos son 10, 9, 8, 8, 6, 5, 5 y 4. Estos van a ser los valores que representarán a Celia, nuestro personaje. Ahora los repartimos entre sus características de la siguiente manera: Fuerza 5, Destreza 9, Agilidad 10, Constitución 5, Inteligencia 8, Poder 6, Voluntad 4 y Percepción 8.

Pronto veremos el siguiente paso a dar.

Los bonos y su aplicación

Ahora que ya conocemos las características de nuestro personaje, debes de saber que cada una de ellas tiene un bono, una cifra que modificará todas las habilidades que dependan de ella. Según el valor de nuestra característica, el bono correspondiente será una cifra positiva o negativa, tal como se indica en la **Tabla 2**.

RECUADRO I: LAS CARACTERÍSTICAS

¿QUÉ IMPLICAN LAS CARACTERÍSTICAS?

1

Representa lo más bajo que se puede llegar a ser. Es un valor infrahumano, que generalmente no debería admitirse.

2 / 3

El personaje tiene una capacidad muy mermada en este campo. Por ejemplo, un dos en Inteligencia supondría un terrible retraso que impediría a alguien incluso hablar, y en Fuerza, la equivalente a la que tendría un niño de uno o dos años. En el caso de un tres, en Inteligencia representa la capacidad de hablar limitadamente y de no entender frases complejas, mientras que en Fuerza sería la que tiene un niño de unos tres o cuatro años.

4

Un cuatro representa una ligera carencia, una pequeña inferioridad con respecto a personas normales. Alguien muy torpe tendría una Destreza de cuatro, mientras que la misma cifra en Constitución supone un individuo de complejión débil y con un escaso aguante al daño.

5

Cinco es la media humana baja. Es la cifra que suelen tener todos los hombres en aquellos campos en los que no destaquen. Es la cifra que tienen la gran mayoría de personas que pueblan el mundo.

6

Seis es la media alta del ser humano, que tendrán las personas en los campos en los que destaquen más. Una persona avispada tendría un seis en Inteligencia, y alguien sano lo tendría en Constitución.

7 / 8

Estas cantidades representan una capacidad excepcional. Aquellos con sietes y ochos son personas que, sin llegar a considerarse genios, sobrepasan a las demás con gran diferencia. Individuos con estos valores en sus características físicas serían jugadores profesionales de una selección o participantes olímpicos.

9

Una característica con un valor de nueve la poseen únicamente personas superdotadas, como campeones olímpicos o ganadores de un premio Nobel.

10

Un diez en una característica representa el grado máximo de un ser humano. Estas cifras sólo las han alcanzado muy pocas veces en la historia, y son personas que han destacado de un modo legendario. Einstein tendría un diez en Inteligencia y Carl Lewis en Agilidad.

11 Y SUPERIORES

Las cantidades mayores de diez superan aquello que conocemos como humanamente posible. Estos valores aumentan geoméricamente, por lo que una entidad con Fuerza 15 podría incluso mover una pequeña montaña. Inicialmente, ningún método de generación permite obtener estas cifras.

TABLA 2: BONOS DE CARACTERÍSTICAS

Características	Bonos
1	-30
2	-20
3	-10
4	-5
5	0
6-7	+5
8-9	+10
10	+15
11-12	+20
13-14	+25
15	+30
16-17	+35
18-19	+40
20	+45

Los límites humanos de las características

Como ya hemos dicho antes, el valor máximo que pueden alcanzar las características humanas naturales no podrá ser nunca superior a diez. Sin embargo, si el Director de Juego lo permite, un jugador tiene a su disposición algunas posibilidades de aumentar los atributos de su personaje por encima de dicho límite, ya sea mediante el uso de Puntos de Creación o al subir de nivel. En dichos supuestos cabe preguntarse si un personaje normal es capaz de superar los límites humanos naturales y adquirir de este modo las ventajas que ello supone. En el caso de las características psíquicas e intelectuales, es decir, Inteligencia, Poder, Voluntad y Percepción, dada la difícil definición de lo que puede entenderse por "humano" y de lo que no, un personaje obtiene todos los beneficios que conlleva el nivel de su atributo. Es decir, ¿cómo se justifica a un hechicero, dotado de la ya de por sí inhumana capacidad de realizar magia, que no pueda aumentar su Poder por encima de 10 y obtener con ello todos los beneficios posibles?.

Sin embargo, basándose en la pura realidad parece lógico limitar de un modo distinto la progresión de las características físicas de los seres humanos que no están dotados de habilidades sobrenaturales. Por ello, en lugar de prohibir a un personaje aumentar sus atributos físicos por encima de 10, se limitan las ventajas adicionales que estas conllevan, salvo su bono a la habilidad. De esta manera, una persona con Fuerza 11 podría aplicar un bonificador de +20 a sus habilidades de Fuerza y a su daño, pero no por ello levantar la cantidad de peso que permite dicho valor. En realidad, esa persona está potencialmente dotada de una capacidad sobrehumana, pero mientras no consiga superar sus limitaciones tendrá Fuerza 10 en la práctica. Eso no significa que un individuo no podrá obtener nunca los beneficios de las características físicas sobrehumanas, sino que tendrá que conseguir ciertos requisitos para lograrlo, ya sea empleando habilidades de Dominio como se explica en el **Capítulo 10** o mediante métodos sobrenaturales.

Hay que diferenciar también dos barreras distintas en los límites que hemos comentado: la Inhumanidad y el Zen. La Inhumanidad permite obtener los beneficios de las características físicas hasta un valor de 13, mientras que el Zen rompe completamente los límites, otorgando al personaje la capacidad de emplear al máximo las ventajas de sus atributos. Ambas habilidades se explicarán con mayor detalle en siguientes capítulos.

Las capacidades físicas

Ahora que conoces tus puntuaciones, puedes calcular directamente las capacidades físicas de tu personaje. Estas capacidades son las que dependen directamente de las características físicas, sin que intervengan en ellas otras habilidades o conocimientos. En el **Capítulo 6** se explican con mayor detalle. De momento, sólo nos interesa conocer dos, el Tipo de movimiento y el Cansancio. El Tipo de movimiento de tu personaje será equivalente a su característica de Agilidad, mientras que el Cansancio lo será con respecto a la de Constitución.

Dado que Celia posee una Agilidad 10 y una Constitución 5, tendrá un Tipo de movimiento de 10 y un Cansancio de 5.

Las características secundarias: Apariencia y Tamaño

Una vez que ya tenemos las ocho características principales y sus bonos, debemos calcular dos características secundarias que aún nos faltan, la Apariencia y el Tamaño.

Apariencia

La Apariencia refleja la belleza y se calcula siempre después de que se tengan sus características principales. El Director de Juego deberá decidir si se calcula lanzado un D10 como las otras características o permite al jugador elegirla libremente. Al contrario que los otros atributos, la Apariencia no podrá superar el diez, ya que esta cifra representa una belleza tan grande que el personaje resultará atractivo para cualquiera, sin importar gustos o preferencias personales.

Tamaño

El Tamaño indica las medidas y el peso del personaje, es decir, lo pequeño o grande que es. Para calcularlo se suman las dos características físicas Fuerza y Constitución. Por poner un ejemplo, alguien con un 8 y un 7 en dichas características tendría un Tamaño 15. Para decidir la altura y el peso exactos del personaje, se deberá consultar la **Tabla 3** y elegir una cifra comprendida entre las que se permiten por Tamaño. Naturalmente, esta tabla sólo puede utilizarse con seres humanoides. En el caso de que sea una mujer, si quieres resta un punto a su tamaño.

Una vez repartidas las características primarias, lanzamos un D10 para calcular su apariencia y obtenemos un 8 (va a ser una chica muy bonita). A continuación calculamos su Tamaño, que sería 10 (el 6 de la característica de Fuerza más el 5 de Constitución, menos uno por ser mujer). Ahora ya conocemos los principales rasgos de Celia y pronto veremos quién es y a qué se dedica.

TABLA 3: TAMAÑO Y PESO

Tamaño	Altura	Peso
2	0'20 a 0'60 m	5 a 15 kg
3	0'40 a 0'60 m	10 a 20 kg
4	0'60 a 1'00 m	20 a 30 kg
5	0'80 a 1'20 m	20 a 50 kg
6	1'00 a 1'40 m	30 a 50 kg
7	1'10 a 1'50 m	30 a 60 kg
8	1'20 a 1'60 m	35 a 70 kg
9	1'30 a 1'60 m	40 a 80 kg
10	1'40 a 1'70 m	40 a 90 kg
11	1'40 a 1'80 m	50 a 100 kg
12	1'50 a 1'80 m	50 a 120 kg
13	1'50 a 1'80 m	50 a 140 kg
14	1'60 a 1'90 m	50 a 150 kg
15	1'60 a 2'00 m	60 a 180 kg
16	1'70 a 2'10 m	70 a 220 kg
17	1'70 a 2'10 m	80 a 240 kg
18	1'80 a 2'20 m	90 a 260 kg
19	1'90 a 2'30 m	100 a 280 kg
20	2'00 a 2'40 m	110 a 320 kg
21	2'10 a 2'60 m	120 a 450 kg
22	+2'5 m	+400 kg

RAZA

Ahora ha llegado el momento de seleccionar la raza de tu personaje. Ten en cuenta que cuando hablamos de raza no nos referimos a su etnia, como oriental, caucásico o negro, sino a una verdadera especie sobrenatural con características distintas a la nuestra. Sin embargo, al contrario que en muchos otros sistemas de rol, el mundo de *Ánima* es esencialmente humano, por lo que las partidas deberían basarse en grupos compuestos únicamente por miembros de nuestra raza.

De cualquier modo, si los jugadores lo desean, podrán elegir entre las diversas posibilidades que se exponen en el **Capítulo 2**, adoptando una de las opciones enumeradas allí. Cada una de ellas tiene una serie de características sobrenaturales que otorgan al personaje habilidades especiales, pero que no influirán demasiado en lo que nos queda por hacer. De momento, olvidémonos temporalmente de las almas perdidas y centrémonos en otros aspectos de la creación de personajes.

HABILIDADES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS

Aunque ya conocemos sus características, ahora debemos determinar otras habilidades de nuestro personaje. Las habilidades son sus conocimientos y pericias, que nos indican en qué campos está versado y hasta qué grado. Como se explica a continuación, hay dos tipos distintos de habilidades, las primarias y las secundarias.



Krauser

Habilidades primarias

Son llamadas así ya que representan las habilidades básicas o principales de los personajes en el ejercicio de sus categorías. A su vez, las habilidades primarias están divididas en tres campos distintos: la habilidad de combate, la habilidad psíquica y la habilidad sobrenatural. Como veremos a continuación, cada una de ellas engloba una serie de pericias relacionadas con su especialidad.

HABILIDADES DE COMBATE

Son las que permiten al personaje desarrollar todas las habilidades relacionadas con la lucha. En dichos casos, se sumará el bono correspondiente para calcular su habilidad final. Su listado es el siguiente:

- **Habilidad de ataque:** Mide la pericia de un individuo para alcanzar a su oponente, eludir su guardia y causarle daño. Depende de la Destreza.
- **Habilidad de parada:** Es la habilidad de defensa que permite al personaje bloquear ataques. Depende de la Destreza.
- **Habilidad de esquiva:** Es la capacidad que tiene el personaje de apartarse de la trayectoria de un ataque. Depende de la Agilidad.
- **Habilidades del Ki:** Son aquellas habilidades que permiten al individuo utilizar su energía espiritual. Se dividen en Ki y Acumulación de Ki.
- **Tablas de armas:** Son las pericias que tiene el personaje en el uso de distintas armas.
- **Artes marciales:** Son los conocimientos marciales en el combate desarmado.
- **Llevar Armadura:** La capacidad del personaje para llevar armaduras pesadas sin penalización ni restricciones. Depende de la Fuerza.

HABILIDADES SOBRENATURALES

La habilidad sobrenatural agrupa todas las pericias de carácter místico del personaje. Son las que utilizan las categorías dotadas de poderes sobrenaturales, como los magos, los invocadores o los ilusionistas.

- **Zeon:** Son los puntos de magia del personaje. Su cantidad indica cuántos conjuros podrá lanzar un hechicero.
- **Acumulación mágica (ACT):** Es la capacidad que tiene un mago de tejer la magia y realizar conjuros a mayor o menor velocidad.
- **Proyección Mágica:** Es la habilidad del hechicero para proyectar sus conjuros y fijarlos sobre el blanco deseado. Depende de la Destreza.
- **Convocar:** La capacidad para traer criaturas sobrenaturales al mundo. Depende del Poder.
- **Dominar:** La capacidad para controlar a los seres sobrenaturales. Depende de la Voluntad.
- **Atar:** La capacidad para atrapar la esencia de seres místicos en el interior de objetos o personas. Depende del Poder.
- **Desconvocar:** La habilidad de expulsar a los seres sobrenaturales de este plano de la realidad. Depende del Poder.
- **Tablas de Proyección Mágica:** La capacidad del hechicero para utilizar sus habilidades de combate en el lanzamiento de conjuros.

HABILIDADES PSÍQUICAS

Recoge todo lo relacionado con el campo de los poderes psíquicos y su uso. Son las siguientes habilidades:

- **CV:** Son los puntos empleados por el psíquico para desarrollar sus poderes mentales y potenciarlos.
- **Proyección Psíquica:** Es la capacidad que tiene un personaje para proyectar correctamente sus poderes mentales. Depende de la Destreza.
- **Tablas de Proyección Psíquica:** La capacidad de los psíquicos de utilizar sus habilidades de combate proyectando sus poderes mentales sobre un blanco.

Habilidades secundarias

Naturalmente, un personaje es mucho más complejo que lo bien que lucha o lanza conjuros. Sin duda sabe hacer una gran cantidad de cosas más y posee muchas habilidades y conocimientos que lo diferencian del resto. Tómate a ti mismo como ejemplo: sabes leer, tienes nociones matemáticas y varias aficiones más, desde cazar hasta navegar en canoa. Estas capacidades también las tiene tu personaje, que a partir de ahora llamaremos habilidades secundarias. Cada habilidad secundaria se encuentra incluida dentro de un campo en concreto y ligada a una característica determinada. Por ejemplo, la habilidad acrobática se encuentra dentro del campo Atlético y depende de Agilidad, mientras que las ciencias encajan mucho mejor en el ámbito Intelectual y de la Inteligencia. A continuación veremos una lista de las habilidades secundarias de *Ánima*, aunque en el **Capítulo 4** podrás encontrar una descripción más exacta de ellas.

RECUADRO II: HABILIDADES SECUNDARIAS

HABILIDADES SECUNDARIAS

ATLÉTICAS

Acrobacias
Atletismo
Montar
Nadar
Saltar
Tregar

SOCIALES

Estilo
Intimidar
Liderazgo
Persuasión

SUBTERFUGIO

Cerrajería
Disfraz
Ocultarse
Robo
Sigilo
Trampería
Venenos

PERCEPTIVAS

Advertir
Buscar
Rastrear

INTELECTUALES

Animales
Ciencia
Herbolaria
Historia
Medicina
Memorizar
Navegación
Ocultismo
Tasación
Valoración mágica

VIGOR

Frialdad
Proezas de fuerza
Resistir el dolor

CREATIVAS

Arte
Baile
Forja
Música
Trucos de manos

El funcionamiento de las habilidades

Para calcular la habilidad final de una pericia debes sumar a la habilidad base (la que se consigue invirtiendo puntos de desarrollo) el bono de la característica correspondiente y añadir a continuación otros posibles bonificadores especiales. El resultado será la habilidad final del personaje, la cantidad que sumarás a tus tiradas en los controles.

Si un personaje no tiene desarrollada una habilidad secundaria, se considerará que tiene una base de -30 en lugar de simplemente cero. Si tras sumarle los bonos por características y los especiales la cifra es aún negativa, restará dicha cantidad al resultado de sus tiradas.

Algunas habilidades especiales, como las mágicas o las psíquicas, funcionan de una manera distinta. Estos casos excepcionales se explicarán con mayor detalle en sus respectivos capítulos.

Invertimos PD para tener un 50 de habilidad base en Acrobacias. A continuación, ya que es una característica de Agilidad, le sumamos el bono de la característica, que en el caso de Celia sería un +15. Por tanto, su habilidad final en Acrobacias será de 65.

ARQUETIPOS Y CATEGORÍAS

Ahora que tu personaje ya tiene características y conoces sus posibles habilidades, el siguiente paso será elegir una categoría para él. La categoría representa aquello a lo que ha dedicado su juventud, es decir, el entrenamiento o filosofía que ha recibido para alcanzar una determinada profesión. Nadie es capaz de decidir de un día para otro que quiere ser arquitecto y la mañana siguiente ya estar diseñando pisos. Antes debe aprender y practicar durante años, y se supone que tu personaje ha hecho lo mismo para acabar eligiendo su categoría.

RECUADRO III: ARQUETIPOS Y CATEGORÍAS

ARQUETIPOS Y CATEGORÍAS

LUCHADOR

Guerrero
Guerrero acróbata
Paladín
Paladín oscuro
Maestro en armas
Explorador
Tao
Guerrero mentalista
Guerrero conjurador
Sombra
Warlock

MÍSTICO

Guerrero conjurador
Hechicero
Ilusionista
Warlock
Conjurador
Hechicero mentalista

PSÍQUICO

Guerrero mentalista
Mentalista
Hechicero mentalista

ACECHADOR

Explorador
Ladrón
Sombra
Asesino
Ilusionista

DOMINE

Tao
Tecnica

SIN CATEGORÍA

Novel

Los arquetipos

Lo primero que debes hacer es seleccionar un arquetipo para tu personaje. Los arquetipos son prototipos, modelos ideales que recogen unos conceptos determinados sobre la categoría que vamos a elegir. Existen seis arquetipos, que a su vez engloban diversas categorías:

- **Luchador:** Reúne las categorías especializadas en la lucha. Es el arquetipo de aquellos que se han dedicado a perfeccionar sus habilidades primarias de combate.
- **Místico:** Este arquetipo recoge aquellas categorías que se han adentrado en el mundo de lo sobrenatural. Son los personajes con la capacidad de invocar criaturas místicas o moldear la realidad con sus conjuros. Su especialidad son las habilidades primarias sobrenaturales.
- **Psíquico:** Engloba a los personajes que no sólo están dotados de poderes psíquicos, sino que se han dedicado a perfeccionarlos haciendo de ellos un arte. Dominan especialmente el campo de las habilidades primarias psíquicas.
- **Acechador:** Es el arquetipo de aquellas categorías que emplean el subterfugio y el ingenio para lograr sus objetivos, evitando el enfrentamiento directo. Su especialidad es el campo de las habilidades secundarias físicas.
- **Domine:** Son aquellas personas que han dedicado su vida a profundizar en el uso de su energía espiritual, pudiendo realizar las acciones más sorprendentes. Dominan las habilidades del Ki.
- **Sin categoría:** Este arquetipo es muy especial, ya que representa a todos aquellos personajes que no se han especializado en nada concreto durante su aprendizaje y, por tanto, no tienen ninguna preferencia específica. Dentro de este arquetipo pueden englobarse multitud de prototipos, desde la gente común y mundana, como posaderos o campesinos, a cualquier aprendiz que trata de decantarse por una profesión más adelante.

Las categorías

Ahora que ya conocemos los arquetipos de los personajes ha llegado el momento del elegir su categoría. Tener una categoría no significa que alguien se dedique a una profesión concreta en sentido estricto. Un ladrón no tiene por qué ganarse necesariamente la vida robando, al igual que un asesino no tiene que dedicarse sólo a matar gente. Las categorías te indicarán cuáles son los costes de desarrollo de tu personaje, sus límites en la distribución de puntos y alguna de sus habilidades especiales. En esta página tienes enumeradas las veinte categorías de *Ánima* diferenciadas por su arquetipo, aunque en el **Capítulo 3**, encontrarás una lista detallada con todos los datos que necesitas saber de ellas.

Si observas el recuadro con detenimiento, verás como algunas de ellas están presentes en dos arquetipos distintos. Ello indica que ciertas categorías tienen un carácter dual, es decir, que pueden integrarse dentro de más de un arquetipo. Las llamaremos categorías mixtas.

Bien, ahora que ya conocemos los arquetipos y las categorías debemos elegir el camino que va a seguir Celia. Elegiremos para ella la senda del combate, cosa que le atrajo desde que era sólo una niña. Por ello el arquetipo adoptado debe ser el de Luchador. Ahora deberemos decidir su categoría. Dado que ni su Fuerza ni su Constitución son sus características primarias, deberemos descartar al Guerrero tradicional, pero sus altas puntuaciones en Agilidad y Destreza la hacen idónea para ser un guerrero acróbata. Ciertamente, resulta más lógico imaginar al personaje sacando provecho a su velocidad en lugar de a su fuerza física.

LOS PUNTOS DE DESARROLLO Y EL NIVEL

Los puntos de desarrollo (a partir de ahora PD) resultan fundamentales en la creación de nuestro personaje, ya que son los que invertiremos para aprender y mejorar sus habilidades. Por desgracia, los PD no son ilimitados y sólo dispondremos de una cantidad determinada para gastar. Por ello, si decides que tu personaje esté versado en muchas materias no podrás especializarlo en exceso y, por el contrario, si inviertes demasiados puntos en una única habilidad, te quedarán muy pocos para repartir entre las demás. Esto se debe a que cada persona tiene una capacidad de aprendizaje limitada y, por bueno que pueda llegar a ser en algo, es la práctica la que le permite mejorar. Si por ejemplo un ladrón dedica casi todo su tiempo a robar, significaría que el personaje ha invertido una gran cantidad de PD en dicha pericia, pero por ello puede estar descuidando otras habilidades, como el sigilo o la ocultación. En consecuencia, verá recompensado su esfuerzo siendo mejor que otros ladrones en el robo, aunque en detrimento de otras habilidades en las que sus colegas le superarán.

Pero no todo el mundo está igualmente capacitado para desarrollar sus habilidades. Algunas personas tienen mayor facilidad para aprender ciertas cosas, mientras que otras deberán emplear mucho más esfuerzo para llegar a ese mismo nivel. Mozart, por ejemplo, no practicaba música ni una décima parte de lo que lo hacía otros músicos, y sin embargo era mucho mejor compositor. Para explicar estas diferencias introduciremos un nuevo concepto, los costes de desarrollo.

Los costes de desarrollo son la dificultad de las habilidades, que te indican cuántos PD has de invertir para mejorar. Cuanto más bajo sea el valor del coste de desarrollo, necesitarás menos puntos para aprender o avanzar en dicho campo, o lo que es lo mismo, el personaje requiere menos esfuerzo para mejorar. El valor de estos costes está determinado por la categoría, ya que a cada una le resulta más fácil mejorar en sus especialidades. Lógicamente, un hechicero desarrollará las habilidades místicas a un coste inferior al del guerrero, mientras que este aprenderá mucho mejor las de combate.

Niveles de poder

Todos los personajes empiezan siempre con una cantidad de 600 puntos de desarrollo, lo que equivale a primer nivel. El nivel de un personaje es su medida de poder, que indica cómo son de elevadas sus habilidades. Cuanto mayor sea su nivel, mayores serán sus poderes, puesto que tendrá más PD.

No hay que cometer el error comúnmente extendido de considerar que el nivel del personaje se refiere únicamente a sus habilidades de combate, sino al potencial que ha conseguido desarrollar esa persona en el mundo. Podríamos perfectamente considerar que Einstein era un novel de tercer o cuarto nivel sin que ello representase en ningún momento que era bueno combatiendo. Simplemente consiguió desplegar más que otras personas unas habilidades que, ya de por sí en él, eran superiores a la media, por lo que su nivel también sería mayor al de la gente común.

Cálculo y distribución de puntos

Normalmente todas las habilidades de los personajes sobre las que se realizan controles de un D100 tienen un coste de desarrollo comprendido entre uno y tres. Dicho coste nos indica la cantidad de PD que deberemos invertir para mejorar en un punto una habilidad concreta. Cuando quieras aprender una habilidad en la que tu personaje no tiene ningún conocimiento, deberás invertir suficientes PD para llegar a una base mínima de cinco.

Imaginemos que queremos gastarnos 60 PD en una habilidad como Ciencia. Si el coste de dicha pericia fuese 1, tendríamos directamente una habilidad de 60 puntos. Con un coste de 2 nuestro nivel en la habilidad sería 30, con 3 un 20... Como podrás ver, su valor ha variado mucho a pesar de haber invertido en todos los casos los mismos PD.

Algunas habilidades tienen un índice de subida diferente. Sin ir más lejos los puntos de magia (Zeon) aumentan en grupos de cinco, por lo que si tienen un coste de 2, se subirán cinco puntos por cada dos PD que invertamos. Otras habilidades, como la Acumulación mágica (ACT) o de Ki, otorgan capacidades especiales que se desarrollan de un modo distinto. De ellas hablaremos con mayor detalle en cada una de las secciones que se les dedica.

Los límites en la distribución de puntos

Existe un límite en la cantidad de PD que se pueden invertir en cualquiera de las tres habilidades primarias. Además de indicarte los costes de desarrollo de tu personaje, cada categoría limita de un modo distinto los PD que se pueden invertir en cada uno de estos campos. En ningún caso es posible gastar en un grupo de habilidades primarias una cantidad de puntos superior al límite permitido por la categoría. Estas barreras están siempre comprendidas entre el 50% y el 60% de los PD. La gran mayoría de las categorías están limitadas a gastar como máximo la mitad de sus PD, es decir, el 50% de sus puntos en cada campo, mientras que las más especializadas llegarán hasta un 60%. Por ello, los personajes de nivel uno que tengan como barrera en una habilidad primaria el 50% podrán invertir como máximo 300 PD, mientras que las categorías que tengan un 60% dispondrán de 360.

Las habilidades secundarias y las especiales no tienen ninguna limitación en el gasto de PD.

Puesto que Celia es un guerrero acróbata, tiene un límite del 60% en sus PD para gastar en las habilidades de combate, mientras que en sus habilidades sobrenaturales y psíquicas es del 50%. Dado que es un personaje de primer nivel con 600 PD, puede invertir hasta 360 en el campo del combate, pero entonces sólo dispondrá de 240 para gastar en otras habilidades, ya sea en las místicas, psíquicas o secundarias.

El límite de la habilidad ofensiva y defensiva

Además de las barreras a la distribución de PD que acabamos de explicar, existe otra limitación general para cualquier categoría: el límite en su habilidad ofensiva y defensiva. Un personaje jamás puede invertir más de la mitad de sus PD totales en las habilidades de ataque y defensa, es decir, en su habilidad de ataque, parada y esquivar. Eso significa que a primer nivel puede gastar como máximo 300 PD, y hasta 50 PD cada vez que suba posteriormente de nivel (siempre, claro está, de que haya gastado el máximo en niveles anteriores).

Al ser un guerrero acróbata, Celia tiene un límite de puntos en sus habilidades de combate del 60% (360 puntos en primer nivel). Sin embargo, no podrá gastar más de 300 PD en su habilidad de ataque y esquivar, ya que eso superaría la mitad de sus puntos de desarrollo totales. De cualquier manera, aún podría seguir gastándose 60 puntos en otras habilidades de combate, como en Ki, Llevar Armadura, Artes marciales o Tablas de armas.

Tampoco es posible desarrollar una diferencia superior a 50 entre la habilidad de ataque y defensa base de un individuo. Alguien que, por ejemplo, posee un ataque base de 90 puntos, no podría tener más de 140 en parada o esquivar. En este caso, para aumentar su defensa, primero debería subir el ataque.

También existe la posibilidad de que un personaje solo quiera desarrollar su habilidad de ataque o de defensa, pero no ambas a la vez. Sería, por ejemplo, el caso de un ladrón que únicamente esquivase, o el de un arquero que solo aprendiera a disparar con arco. En esta situación, el personaje solo puede gastarse la mitad de los puntos que es capaz de dedicar a ataque y defensa (es decir, una cuarta parte de sus PD totales), pero ignora la regla que le obliga a mantener una diferencia máxima de 50 puntos entre su ataque y su defensa.



Explorando unas viejas ruinas

El límite en la distribución de la Proyección Mágica y Psíquica

La última limitación se encuentra en la distribución de PD en las habilidades de combate de magos y mentalistas: la Proyección Mágica y la Psíquica. Ningún personaje puede gastar en su Proyección más de la mitad de los puntos que su límite le asigna en sus habilidades primarias mágicas o psíquicas. Es decir, un hechicero puede gastar como máximo 180 PD en primer nivel, y hasta 30 PD cada vez que suba nuevamente de nivel.

Pazusu es un psíquico que se ha encargado de cuidar de Celia desde que era pequeña. Supongamos que es de primer nivel y que, como ella, tiene 600 PD, de los cuales puede invertir hasta 360 en sus habilidades mentales (el 60% de su total). En tal caso, la cantidad máxima de puntos que es capaz de gastar en su habilidad de Proyección Psíquica es de 180 PD, es decir, la mitad del porcentaje que puede dedicar a sus habilidades primarias psíquicas.

Maestría

Cuando un personaje llega a tener una habilidad final de 200 se dice que ha alcanzado la maestría en ella. Esto significa que se ha convertido en un verdadero experto en la materia, adquiriendo capacidades a las que los demás difícilmente podrán llegar. Un maestro es alguien con una capacidad realmente prodigiosa. Sin ir más lejos, Einstein sería un maestro en física, al igual que algunos campeones olímpicos serían maestros en diversos campos atléticos. Por esta razón, cuando un personaje efectúe controles de una habilidad en la que es maestro, verá reducido en un grado su índice de Pifia, pasando a pifiar únicamente con un resultado de 2 en un D100.

Un personaje puede ser maestro en Habilidad de ataque, Habilidad de parada y esquivar, Proyección Mágica, cualquier habilidad de convocatoria, Proyección Psíquica y en todas sus habilidades secundarias.

MEJORA INNATA

No todas las habilidades se mejoran invirtiendo PD. Algunas de ellas mejorarán sin la necesidad de gastar ningún punto. En esta sección veremos como funcionan.

La Mejora Natural

La mayoría de las veces una persona posee habilidades simplemente por ser quien es, sin la necesidad de pertenecer a una categoría u otra. Se trata de sus conocimientos congénitos, aquellos que posee por su propia naturaleza. A este tipo de mejora se la denomina mejora natural y se divide en dos tipos; las habilidades naturales y el bonificador natural.

HABILIDADES NATURALES

Las habilidades naturales son una serie de bonos que el personaje obtiene en sus habilidades secundarias. Elige cinco de ellas y suma directamente un modificador de +10 a cada una. No es posible elegir dos veces la misma habilidad, aunque si se puede combinarse a los bonos innatos que el personaje recibe por categoría.

BONIFICADOR NATURAL

El bonificador natural es un modificador que permite potenciar las habilidades secundarias de un personaje dependiendo de lo elevadas que sean las características a las que estén ligadas. Elige uno de sus bonos de características físicas y otro de tus características psíquicas y súmalos nuevamente a dos habilidades que dependan de dichos atributos. Es decir, si por ejemplo posees un bono de +15 en Inteligencia (característica psíquica), podrías sumarlo nuevamente a una habilidad secundaria que estuviese ligada a dicho atributo. Después, puedes hacer lo mismo con un bono que dependa de una de las cuatro características físicas.

Naturalmente, sólo puede utilizarse en el caso de que el bono sea positivo.

La mejora natural, tanto en el caso de las habilidades como los bonificadores, son equivalentes a los bonos de características y, consecuentemente, se apilan junto a estos. En la ficha, los modificadores de mejora natural se sitúan en la casilla BONOS.

Cada vez que subas el nivel podrás repetir esta operación con las habilidades secundarias que elijas. No estas obligado a elegir las mismas habilidades; cada nivel puedes repartir los bonos entre pericias diferentes.

Apliquemos ahora los puntos de mejora natural en Celia. Para ello, primero elegimos 5 habilidades secundarias diferentes y le sumamos un +10. Las elegidas son Acrobacias, Baile, Advertir, Arte y Nadar. A continuación, sumamos los dos bonificadores naturales, uno físico y otro psíquico. La primera habilidad elegida es Acrobacias, donde recordemos que Celia posee una habilidad final de 85 (50 de habilidad base, +15 por su característica, +10 por su bono de categoría y +10 por su habilidad natural). Al hacerlo, sumaría de nuevo el bono de Agilidad, obteniendo una habilidad final de 100. Finalmente, sólo nos queda hacer lo propio en una habilidad secundaria ligada a una característica psíquica, que en este caso, será Animales.

Los bonos por categoría

A las habilidades dependientes del aprendizaje del personaje que mejoran sin la necesidad de invertir en ellos PD se les llama bonos de categoría. Los puntos que un personaje obtenga de este modo se cuentan como bonos especiales, que se añaden a las habilidades que modifican. Si, por ejemplo, alguien tiene un bono de categoría de +10 en una habilidad secundaria, le sumará 10 puntos al valor final de dicha habilidad. Lógicamente, los bonos de categoría de tu personaje serán determinados por la categoría que elijas. En la ficha, estos bonos se sitúan en la casilla CAT (Categoría).

Al contrario de lo que ocurre con la mejora natural, los bonos de categoría (salvo en el caso de las habilidades de combate) pueden superar el +100.

Estos bonos se aplican no sólo durante la creación del personaje, sino que se añaden de nuevo al subir cada nivel.

Puesto que Celia es un guerrero acróbata, obtiene un bono especial de +10 a su habilidad de Acrobacias por nivel. Si ya tuviera un 65 en esa habilidad (50 de habilidad base más un 15 por su característica), su habilidad final sería de 75 tras añadir el bono innato especial.

PUNTOS DE VIDA Y TURNO

Ahora debes calcular los puntos de vida de tu personaje, lo que te indicará su resistencia a las heridas y la cantidad de daño que puede sufrir antes de recibir un crítico. Cuando alguien se quede sin puntos de vida, habrá muerto. En otras secciones hablaremos de ello con mayor detalle, por lo que nos centraremos simplemente en conocer cómo se calculan.

TABLA 4: PUNTOS DE VIDA BASE

Constitución	Puntos de vida base
1	5
2	20
3	40
4	55
5	70
6	85
7	95
8	110
9	120
10	135
11	150
12	160
13	175
14	185
15	200
16	215
17	225
18	240
19	250
20	265

Los puntos de vida se basan en la Constitución: la base de todo ser vivo es siempre de 20 puntos, a los que debe añadirle su característica de Constitución multiplicada por diez y posteriormente sumarle o restarle su bono. Para vuestra mayor comodidad, todos estos cálculos están ya realizados en la **Tabla 4**. A esta cantidad deberás agregarle el bono innato de la categoría de tu personaje.

Un personaje puede también aumentar su cantidad de puntos de vida invirtiendo en ellos PD. Este incremento es una habilidad especial, por lo que, al igual que las secundarias, no se encuentra dentro de los límites de desarrollo de ninguna de las habilidades primarias. La cantidad de puntos de vida se aumenta mediante los llamados múltiplos de vida. Cada vez que invirtamos los PD necesarios para adquirir un múltiplo, aumentaremos nuestro total de puntos de vida en una cantidad equivalente al valor de nuestra Constitución.

Volvamos ahora con Celia. Como decidimos antes, posee una Constitución 5, por lo que tendrá una base de 70 puntos de vida máximos. A continuación debemos sumarle un bonificador de +10 por su categoría de guerrero acróbata, a causa de lo que tendrá un total de 80 puntos. Celia va a tener que preocuparse por las heridas, ya que su aguante no es demasiado elevado. Para solucionarlo decidimos invertir algunos PD con los que mejorar su resistencia al daño. Dada su condición de guerrero acróbata, el coste de sus múltiplos de vida es de 20, es decir, que cada 20 PD que gaste aumentará el valor de su Constitución en puntos de vida. Como su característica es 5, nos gastamos 20 PD para adquirir un múltiplo de vida, acrecentando así en 5 puntos su total, que será ahora de 85.

El turno base de cualquier personaje de tamaño normal es siempre de 20. Para calcular su turno final, debes de sumar los bonos de Destreza y Agilidad a esta base. A continuación resta cualquier penalizador que puedas tener por utilizar una armadura y suma o resta el turno del arma que emplees. Si no utilizas ninguna, ir desarmado otorga un bonificador de +20 al turno. Finalmente, añádele el bono innato de tu categoría. El resultado de todo será el turno final de tu personaje. Recuerda que es posible que alguien tenga diversos turnos según las distintas armas o armaduras que emplee. Utiliza siempre la primera columna del recuadro de reacción de la ficha para calcular su turno final desarmado y sin armadura, y las otras para las distintas combinaciones posibles.

Como cualquier persona normal, el turno base de Celia es de 20. Recordemos que su Destreza es de 9 y su Agilidad de 10, así que los bonos de ambas características son +10 y +15 respectivamente. Si los sumamos a su base, obtenemos un resultado de 45. Ya que de momento no utiliza ninguna armadura, no tiene que restar nada a su turno y, al ir desarmada, suma un +20 en la casilla de armas. Finalmente, al ser guerrero acróbata, suma un +10 a su turno por su bono innato de categoría, obteniendo un resultado final de 75.

PRESENCIA Y RESISTENCIAS

La presencia es la suma de todos los aspectos existenciales de tu personaje, tanto los físicos como los anímicos. Cualquier personaje jugador tiene un potencial casi ilimitado para desarrollar sus habilidades y, cuanto más despliegue, mayor será la presencia base que ha conseguido alcanzar. Por ello, la presencia depende del nivel del personaje y de la cantidad de PD que tiene. Se calcula dividiendo entre veinte sus PD, por lo que es más elevada cuanto mayor sea su nivel (para una referencia rápida, consulta la **Tabla 5**). Por tanto, un personaje de primer nivel tiene una presencia de 30.

Usando la presencia base que posee tu personaje podremos hallar sus Resistencias. Hay cinco clase de Resistencias y cada una de ellas se emplea para aguantar efectos de orígenes diversos. Su valor se calcula sumando a la presencia el bono de la característica en la que estén apoyadas. En muchas ocasiones a lo largo de una partida necesitarás realizar controles de Resistencias, en cuyo caso deberás lanzar un D100 y sumar el resultado a la que corresponda. Si la cifra es superior a la dificultad requerida, habrás pasado sus efectos. En caso contrario, la diferencia por la que no hayas logrado alcanzarla será tu nivel de fracaso.

Las cinco clases de Resistencias son las siguientes:

- **Resistencia física (RF):** Representa el aguante del personaje contra el daño y el shock. Es la que le permitirá evitar caer inconsciente y superar los efectos de los críticos. Se basa en la Constitución.
- **Resistencia contra enfermedades (RE):** Permite al personaje evitar caer enfermo, ser afectado por una plaga o recuperarse con éxito de un contagio. Se basa en la Constitución.
- **Resistencia contra venenos (RV):** Utilizarás esta Resistencia cuando tu personaje pueda ser afectado por cualquier tipo de veneno. Con ella podrás superar sus efectos o simplemente paliarlos. Se basa en la Constitución.
- **Resistencia mágica (RM):** Es la que permite resistirse a los efectos de un conjuro o de una habilidad de origen sobrenatural. Se basa en el Poder.
- **Resistencia mental (RP):** Es la fuerza de voluntad de tu personaje para aguantar las acometidas psíquicas y todo aquello que afecte su capacidad de raciocinio. Se basa en la Voluntad.

Tabla 5: PRESENCIA BASE

Nivel	Presencia	Nivel	Presencia
1	30	9	70
2	35	10	75
3	40	11	80
4	45	12	85
5	50	13	90
6	55	14	95
7	60	15	100
8	65	+1 nivel	+5

Puesto que Celia es un personaje de primer nivel, tiene una presencia base de 30. Para calcular sus Resistencias, sumamos los bonos de las características pertinentes obteniendo los siguientes resultados: RF 30, RE 30, RV 30, RM 35 y RP 25. Cada vez que suba de nivel, podrá aumentar 5 puntos su Presencia y incrementar así todas sus Resistencias.

LOS PUNTOS DE CREACIÓN

El último paso que nos falta para empezar a gastar los PD y dar por terminado nuestro personaje será elegir sus Puntos de Creación. Como cada ser vivo que puebla el mundo, los personajes en *Ánima* tienen una serie de peculiaridades que no pueden únicamente reflejarse en sus características, habilidades y conocimientos. Estas peculiaridades se hallan inherentemente unidas a su propia esencia o naturaleza. No se aprenden ni se mejoran: se nace con ellas o nunca se tendrán.

¿Es mi personaje ambidiestro o tiene habilidades mágicas? ¿Ha nacido con dotes psíquicas o quizás se cura lentamente?. Responder a estas preguntas no puede quedar únicamente al azar o al arbitrio de los deseos de cada jugador.

Todo personaje tiene la capacidad de adquirir una serie de ventajas y desventajas enumeradas en las siguientes listas. Cada una de ellas otorga una serie de beneficios o inconvenientes tal y como se describen. Al contrario que las habilidades, las ventajas no se adquieren con PD, sino con los Puntos de Creación. Todo jugador tiene tres Puntos de Creación para adquirir las ventajas que elija y crea más apropiadas. El coste de las ventajas indica cuántos Puntos de Creación debes gastar para obtenerla. Algunas ventajas tienen un coste variable, lo que significa que según la cantidad de Puntos de Creación que gastes en ella, otorgará mayores beneficios.

Las desventajas funcionan de una manera similar, pero en lugar de gastar Puntos de Creación para obtenerlas, al elegir las te proporcionan nuevos puntos para adquirir más ventajas. De este modo se nivelan los beneficios y los inconvenientes: cuantas más ventajas tengas, mayores serán sin duda tus problemas. Puedes elegir hasta tres desventajas para un personaje, aunque no es obligatorio hacerlo.

Cualquier ventaja o desventaja, salvo que se diga expresamente lo contrario, sólo puede adquirirse en una ocasión. La lista de ventajas y desventajas es la siguiente:

Ventajas comunes

Estas son las ventajas elegibles por cualquier personaje sin importar su categoría o raza. Su coste indica la cantidad de Puntos de Creación que vale cada una. Salvo las restricciones particulares que pueda tener cada una, pueden elegirse tantas como puntos desees gastarte.

REPETIR UNA TIRADA DE CARACTERÍSTICAS

El azar permite a tu personaje modificar una de sus características básicas.

Efectos: Te permite lanzar un dado adicional una vez que has generado las características de tu personaje, y utilizar el resultado obtenido en lugar de uno de los anteriores. La nueva cifra no podrá ser inferior al valor de tu tirada más baja.

Limitación: Esta ventaja no es compatible con el cuarto método de generación de características. Puede adquirirse tantas veces como se desee.

Coste: 1

SUMAR UN PUNTO A UNA CARACTERÍSTICA

Uno de los atributos del personaje es superior a su valor original.

Efectos: Añade un punto al valor de una característica.

Limitación: Las características físicas no podrán superar el once usando esta ventaja. Puede adquirirse tantas veces como se desee.

Coste: 1

SUSTITUIR UNA CARACTERÍSTICA POR UN NUEVE

Sustituye el valor de uno de los atributos del personaje.

Efectos: Sustituye una característica por un nueve sin importar cuál fuese su valor original.

Limitación: Esta ventaja puede comprarse tantas veces como se desee.

Coste: 2



Khaine

RESISTENCIA FÍSICA EXCEPCIONAL

La Resistencia física del personaje es muy elevada. Los daños, venenos o enfermedades no tienen tanto efecto en él como podrían tenerlos en otros sujetos normales.

Efectos: Añade un bonificador especial de +25 a la Resistencia física (RF), Resistencia contra venenos (RV) y Resistencia contra enfermedades (RE). La inversión de un segundo punto de creación aumenta el nivel de las Resistencias a +50.

Coste: 1, 2

RESISTENCIA MÁGICA EXCEPCIONAL

El personaje aguanta especialmente los efectos de carácter místico.

Efectos: Añade un bonificador especial de +25 a la Resistencia mágica (RM). La inversión de un segundo punto de creación aumenta el nivel de la Resistencia a +50.

Coste: 1, 2

RESISTENCIA PSÍQUICA EXCEPCIONAL

La mente del personaje posee unas barreras muy fuertes, que hacen especialmente difícil poder acceder hasta ella.

Efectos: Esta ventaja añade un bonificador especial de +25 a la Resistencia mental (RP) del personaje. La inversión de un segundo punto de creación aumenta el nivel de la Resistencia a +50.

Coste: 1, 2

ACCESO A UNA DISCIPLINA PSÍQUICA

El personaje está dotado de la capacidad de utilizar los poderes de una disciplina psíquica. Sus habilidades están limitadas a un único campo y, por mucho que aumente su potencial, no tendrá acceso a poderes que están más allá de sus capacidades naturales.

Efectos: Esta ventaja permite utilizar un CV para adquirir afinidad a una única disciplina psíquica y a los poderes matriciales.

Coste: 1

ACCESO LIBRE A CUALQUIER DISCIPLINA PSÍQUICA

El personaje está dotado de la capacidad de emplear cualquier tipo de disciplina psíquica y sus habilidades.

Efectos: Esta ventaja capacita al personaje a acceder libremente a tantas disciplinas psíquicas como desee empleando sus CV.

Coste: 2

FONDOS INICIALES

El personaje es un individuo que posee una gran fortuna en material y equipamiento.

Efectos: Esta ventaja proporciona una cantidad de dinero inicial o equipo valorado en 2.000 Escudos de Oro (MO). Los puntos invertidos adicionalmente aumentan esta cantidad a 5.000 y a 10.000 Escudos respectivamente.

Limitación: Es posible que el Director de Juego prefiera dar una cantidad de dinero distinta a la recomendada, para encajar mejor al personaje dentro de los objetivos de su partida. En dicho caso, ambos deberéis acordar la nueva cantidad.

Coste: 1, 2, 3

AFINIDAD ANIMAL

Quien posea esta ventaja tiene un vínculo especial hacia los animales que le permite obtener una reacción positiva por su parte. Incomprensiblemente es incluso capaz de comunicarse de un modo limitado con ellos, entendiendo a rasgos generales cuáles son sus intenciones y viceversa.

Efectos: El alcance de esta ventaja debe de ser interpretada por el Director de Juego. De cualquier modo, hay que explicar que un animal entrenado para atacar acabará haciéndolo a pesar de esta ventaja, pero probablemente lo hará tras una advertencia y dando siempre la oportunidad de escapar al personaje. En caso de que se fuerce un combate contra un animal, el personaje con esta ventaja será siempre la última persona a la que atacará si se encuentra en un grupo.

Coste: 1



Katalin mantiene una afinidad especial con los animales

REGENERACIÓN BÁSICA, AVANZADA Y MAYOR

Las heridas sufridas por el personaje sanan con mucha facilidad, ya que su cuerpo posee un factor de curación muy elevado.

Efectos: Aumenta dos niveles la Regeneración del personaje. La inversión de puntos adicionales la aumenta cuatro y seis niveles, respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

ENCANTO

El personaje tiene cierto encanto personal que le vuelve carismático ante los demás. Siempre causa una reacción positiva a la gente que no le conoce, e incluso condiciona parcialmente a algunos individuos a ser ligeramente más permisivos con él.

Efectos: El alcance de esta ventaja debe de ser interpretada por el Director de Juego.

Coste: 1

AMBIDESTRIA

Una persona que goza de ambidestria tiene un perfecto control sobre ambas manos y puede utilizarlas con la misma habilidad.

Efectos: Un personaje ambidiestro podrá efectuar maniobras con cualquier mano con idéntica habilidad. En combate, permite reducir a -10 los ataques efectuados con un arma adicional.

Coste: 1

VISIÓN NOCTURNA

Esta ventaja permite al personaje ver en la oscuridad y adaptarse a enorme velocidad a cualquier cambio en la intensidad de la luz.

Efectos: Permite ignorar cualquier penalizador causado por la oscuridad, siempre que no se trate de un lugar con carencia absoluta de luz o algún tipo de oscuridad mágica, en cuyo caso, sólo quedan reducidos a la mitad.

Coste: 1

BUENA SUERTE

El personaje tiene mucha suerte a la hora de poner en práctica cualquier cosa que se proponga y resulta muy raro que cometa un grave error.

Efectos: Se reduce un punto la cifra requerida para pifiar. En circunstancias normales el personaje pifiará con un 2. Si alcanza la maestría en una habilidad, sólo pifiará con un 1.

Coste: 1

INQUIETANTE

El personaje tiene la capacidad de poner nerviosas a las personas siempre que lo desee. Incluso el individuo más pequeño y enclenque puede inquietar a otro si goza de esta ventaja. De este modo, podrá desanimar muchas acciones violentas en su contra o forzar el consentimiento de personas intimidables.

Efectos: El personaje puede resultar inquietante si lo desea. El alcance de esta ventaja debe de ser interpretado por el Director de Juego.

Coste: 1

APTO EN UN CAMPO

Igual que la anterior, sólo que en este caso el personaje tiene una gran capacidad de aprendizaje en los costes de todo un campo de habilidades secundarias.

Efectos: El coste de desarrollo de un campo de habilidades secundarias se reduce en un punto. Si se da el caso de que la categoría del personaje posee una habilidad secundaria concreta dentro de dicho campo con un coste inferior al del resto de habilidades, este valor también se reducirá.

Limitación: Los costes de desarrollo no pueden reducirse por debajo de 1. Esta ventaja sólo funciona con los costes de las habilidades secundarias.

Coste: 2

Si un explorador decide reducir el coste de las habilidades del campo Intelectual, estas pasarán a costar 2 en lugar de 3. Sin embargo, la habilidad de Medicina, cuyo coste es sólo de 2 para él, pasará a valer 1.

APTO EN UNA MATERIA

Representa que el personaje tiene una enorme capacidad de aprendizaje en una habilidad secundaria que le permite desarrollarla con muy poco esfuerzo, por debajo incluso de lo que su categoría indica.

Efectos: Esta ventaja reduce un punto el coste de desarrollo de una habilidad secundaria por cada Punto de Creación que se invierta.

Limitación: Los costes de desarrollo no pueden reducirse por debajo de 1. Esta ventaja sólo funciona con los costes de las habilidades secundarias.

Coste: 1, 2, 3

Por ejemplo, un hechicero podría reducir el coste de la habilidad de Frialdad de 3 a 2 si invierte un punto en esta ventaja, o incluso a 1 si usa dos. Sin embargo, aunque invirtiera tres puntos, no podría reducir el coste de Frialdad a 0, ya que 1 es el coste de desarrollo mínimo de cualquier pericia.

SENTIDOS AGUDOS

Los sentidos del personaje están tan desarrollados como los de un animal.

Efectos: Añade un punto a la Percepción del personaje a la hora de realizar controles de características y un bonificador especial de +50 a sus habilidades secundarias de Advertir y Buscar.

Coste: 1

DON

El personaje puede sentir y manejar las energías sobrenaturales del flujo de almas. La magia fluye a través de su espíritu, y con los conocimientos apropiados, será capaz de lanzar conjuros.

Efectos: El personaje está dotado de la capacidad de ver y utilizar la magia. Añadirá además un bonificador especial de +10 a su RM, puesto que su naturaleza sobrenatural resiste mejor los efectos místicos.

Nota: Ten en cuenta que tanto los hechiceros como otras categorías especializadas en el lanzamiento de conjuros requieren escoger esta ventaja para poder usar sortilegios.

Coste: 2

APRENDIZAJE INNATO

El personaje tiene una capacidad innata para mejorar en una habilidad secundaria. Sin esforzarse o practicarla, va perfeccionándola poco a poco.

Efectos: Otorga un bono de categoría de +10 por nivel en una habilidad secundaria. Este bono se suma a cualquier otro bonificador innato que pudiera obtener el personaje gracias a su categoría. La inversión de un punto adicional aumenta el bono a +20.

Coste: 1, 2

APRENDIZAJE INNATO EN UN CAMPO

Igual que en el anterior, salvo que en este caso el personaje mejora en todas las habilidades secundarias que pertenezcan a un campo determinado.

Efectos: Otorga un bono de categoría de +5 por nivel a todas las habilidades de un campo. Estos bonificadores se suman a cualquier otro bono innato que pudiera obtener el personaje por su categoría. La inversión de un punto adicional aumenta el bono a +10.

Coste: 2, 3

CONOCEDOR DE TODAS LAS MATERIAS

El personaje es un individuo que posee la excepcional habilidad de adaptarse a cualquier necesidad que se le presente y desarrolla conocimientos en todos los campos y materias. No importa lo rara o inusual que sea la habilidad secundaria que requiera utilizar, siempre tendrá algún conocimiento o pericia que le será útil en esa situación.

Efecto: El personaje no aplica nunca el penalizador de -30 por no haber invertido PD en una habilidad secundaria y tiene un bonificador natural de 10 en todas sus habilidades secundarias, que se suma directamente al bono que le otorgue su característica.

Coste: 2

SUEÑO LIGERO

El personaje permanece parcialmente consciente mientras duerme y es capaz de despertarse al más mínimo ruido o movimiento.

Efecto: El personaje sólo aplica un penalizador de -20 a su habilidad de Advertir mientras duerme.

Coste: 1

REFLEJOS RÁPIDOS

El personaje posee unos reflejos excepcionales que le permiten responder con enorme velocidad ante cualquier situación.

Efectos: Otorga un bonificador especial de +25 al turno. Los Puntos de Creación adicionales aumentarán el bono a +45 y a +60 respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

INMUNIDAD AL DOLOR Y AL CANSANCIO

El personaje es especialmente resistente a los efectos del dolor y de la fatiga.

Efectos: Los penalizadores provocados por el dolor y el Cansancio se reducen a la mitad.

Coste: 1

TAMAÑO NO NATURAL

El personaje tiene un Tamaño inusual para su Fuerza y Constitución, permitiendo que quien debería ser una colosal masa de músculos sea una persona pequeña o viceversa.

Efectos: El personaje puede aumentar o disminuir hasta cinco puntos su Tamaño en el momento de su creación.

Coste: 1

AFORTUNADO

Una persona afortunada es alguien que goza de verdadera suerte. En muchas ocasiones, podrá salir de situaciones difíciles utilizando únicamente su buena estrella.

Efectos: El alcance de esta ventaja debe de ser interpretada por el Director de Juego. En cualquier caso, nunca sufrirá los efectos negativos de una trampa o de un ataque que se determinen mediante el azar.

Coste: 1

ARMADURA NATURAL

El personaje tiene una piel extremadamente resistente y unos músculos muy duros, lo suficiente como para que sea muy difícil traspasarlos.

Efectos: Otorga un Tipo de Armadura natural de 2 contra todas las clases de ataques salvo las de energía. Aunque cuenta como una protección, no se aplican penalizadores al turno por emplear capas de armaduras adicionales.

Coste: 1

ARMADURA MÍSTICA

El aura del personaje forma una capa de energía mística a su alrededor que le protege contra los ataques sobrenaturales.

Efectos: Otorga un Tipo de Armadura natural de 4 contra los ataques basados en Energía. Aunque cuenta como una armadura, no se aplican penalizadores al turno por emplear capas de protección adicionales.

Coste: 1

ARTEFACTO

El personaje posee un artefacto místico de enorme poder.

Efectos: El jugador y el Director de Juego deberán ponerse de acuerdo con las habilidades del artefacto. Los puntos invertidos adicionalmente aumentan teóricamente las capacidades del objeto.

Coste: 1, 2, 3

ACCESO A PODERES PSÍQUICOS NATURALES

El personaje está dotado de una limitada capacidad psíquica que le permite utilizar inconscientemente una habilidad determinada. En realidad no tiene conocimiento del origen de su poder ni un completo control sobre él, pero es capaz de utilizarlo siempre que lo requiera.

Efectos: El personaje es capaz de utilizar de manera natural un único poder mental determinado. En realidad no es un verdadero psíquico, por lo que no puede emplear CVs para adquirir nuevas habilidades ni para potenciar el poder que posee. Su potencial psíquico no se basa en su Voluntad ni requiere lanzar dados para calcularlo, sino que tiene automáticamente un valor de Difícil (DIF). El poder elegido puede ser de cualquier nivel, pero si tiene un requerimiento base superior a Difícil no es posible utilizarlo. Puede usarse una vez por minuto sin que el personaje sufra ningún tipo de penalización, pero cada uso adicional sin el periodo de descanso requerido causa la pérdida de un punto de Cansancio. La inversión de puntos adicionales aumenta el potencial psíquico natural a Muy Difícil (MDF) y a Absurdo (ABS), respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

MAESTRO MARCIAL

El conocimiento marcial del personaje es muy superior al de uno de su nivel. Generalmente, ha recibido un entrenamiento especial que le ha permitido explorar sus habilidades del Ki, aunque también es posible que simplemente haya nacido dotado de una enorme habilidad natural.

Efectos: Añade 40 puntos al Conocimiento Marcial base. Los Puntos de Creación adicionales aumentan el añadido a 80 y 120 puntos respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

INFATIGABLE

El aguante a la fatiga del personaje es muy superior al que debería permitirle su Constitución.

Efectos: Aumenta tres puntos el Cansancio del personaje. Los Puntos de Creación adicionales lo incrementan seis y nueve puntos respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

VER LO SOBRENATURAL

Los ojos del personaje pueden llegar a ver los telares del flujo de las almas y al mismo tiempo percibir la energía de las matrices psíquicas.

Efectos: El personaje ve lo sobrenatural, tanto magia y matrices psíquicas como criaturas espirituales. Por tanto, no aplica el penalizador de cegado en ninguna de dichas situaciones.

Coste: 1

SENTIDO DEL PELIGRO

Dota de un sexto sentido al personaje, que le permite sentir cuando algo peligroso se acerca o le amenaza. No será capaz de detectar el origen o la naturaleza del peligro hasta que este se cierna sobre él, pero sí de intuir su presencia.

Efectos: El personaje no puede ser cogido por sorpresa, salvo por una diferencia de 150 en turno contra su adversario.

Coste: 2

CURTIDO

El personaje ya ha tenido varias experiencias en el mundo real, de las que ha aprendido grandes lecciones.

Efectos: El personaje comienza con 50 puntos de experiencia añadidos. Los Puntos de Creación adicionales aumentan los puntos de experiencia iniciales a 100 y a 150, respectivamente. Este aumento permite subir de nivel de modo convencional si se alcanzan los puntos de experiencia necesarios.

Coste: 1, 2, 3

RECUPERACIÓN DE KI

La energía espiritual del personaje se recupera a un índice superior al normal.

Efectos: El personaje recupera un punto de Ki por característica cada diez minutos, en lugar de uno por hora. La inversión de puntos adicionales disminuye el tiempo a cinco y un minuto respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

ELAN

De manera inconsciente, el personaje ha conseguido atraer la atención de un Shajad o de una Beryl. Generalmente representa que la estirpe del personaje estuvo ligada a la potencia y mantiene aún algún tipo de vínculo con todos los miembros de la familia. También es posible que dicha atención se deba a alguna de las acciones que haya realizado. De momento, goza de sus favores, aunque a partir del instante en el que el jugador tome control de su personaje, la relación dependerá de cómo se comporte.

Efectos: El personaje tiene Elan de 20 de la entidad que elija. La inversión de puntos adicionales aumenta su nivel a 40 y 50 respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

APRENDIZAJE

El personaje tiene una enorme capacidad de aprendizaje para desarrollar su potencial, y saca siempre el máximo provecho a lo que ha visto o hecho.

Efectos: Obtiene un beneficio adicional de 3 puntos de experiencia a la cantidad que le otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión de juego. Los Puntos de Creación adicionales aumentan el beneficio a 6 y 9 puntos respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

Ventajas para personajes con el Don

Estas ventajas sólo pueden ser adquiridas si el personaje tiene el Don de la magia.

Ten en cuenta que no es necesario que sea de una categoría incluida en el arquetipo de místico, sino que cualquiera con la capacidad de realizar conjuros podrá adquirir estos beneficios.

APTO PARA EL DESARROLLO DE LA MAGIA

Dota al personaje de la capacidad de comprender y alcanzar con sus conjuros niveles de poder muy superiores al que le permite su Inteligencia.

Efectos: El personaje añade 3 puntos a su característica de Inteligencia para calcular la Inteligencia Requerida de los conjuros.

Este bonificador no se aplica para ninguna otra habilidad, ni siquiera para calcular su nivel de magia.

Coste: 1

Un mago con Inteligencia 8 tendría un valor de 11 a la hora de calcular su Inteligencia Requerida para lanzar conjuros.



POTENCIAL ENFRENTADO

Los poderes místicos del personaje son superiores cuando chocan directamente contra otra habilidad sobrenatural.

Efectos: El personaje aplica un bonificador de +50 a sus tiradas para calcular el resultado del choque de conjuros.

Coste: 1

RECUPERACIÓN SUPERIOR DE MAGIA

La esencia del personaje actúa como un imán para la magia y es capaz de regenerar su poder a un ritmo muy superior que el de otros individuos dotados de capacidades místicas.

Efectos: El personaje recupera sus puntos de Zeon al doble de su regeneración zeónica. Los Puntos de Creación adicionales le permiten aumentarla al triple y al cuádruple de lo normal.

Coste: 1, 2, 3

MAGIA INNATA MEJORADA

El personaje con esta capacidad puede ejecutar sus conjuros innatos con un potencial más elevado de lo normal.

Efectos: Los conjuros innatos del brujo tienen un potencial de +10 a lo indicado por su ACT. Los Puntos de Creación adicionales aumentan el valor de los conjuros innatos a +20 y +30 respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

Un hechicero con un ACT de 100 que emplease dos puntos en esta ventaja para adquirir un +20 al poder de sus conjuros innatos, podría lanzarlos con un valor de hasta 60 (40 por su ACT más 20 por la ventaja).

INUTILIDAD SOMÁTICA

El brujo no necesita realizar gestos físicos para desarrollar su magia, por lo que puede hacer cualquier tipo de acción corporal sin ver por ello reducida la capacidad de controlar sus poderes.

Efectos: El personaje no reduce su ACT por no ser capaz de gesticular.

Coste: 1

INUTILIDAD ORAL

El brujo no está ligado a la necesidad de pronunciar ensalmos para controlar los poderes del flujo de almas.

Efecto: El personaje puede lanzar conjuros en completo silencio sin ver reducido su ACT.

Coste: 1

DESEQUILIBRIO ELEMENTAL

Representa que el personaje es naturalmente afín a los poderes de una vía mágica específica, siendo a la vez más débil en la opuesta. Su esencia está fuertemente ligada a este elemento y, por tanto, la magia fluye de un modo mucho más poderoso cuando utiliza esos conjuros.

Efectos: El personaje dispone de un bono especial de +20 a su ACT y un +20 a su RM en la vía mágica que elija. Cuando utilice conjuros de la vía opuesta, aplicará un penalizador de -20 a su ACT y un -20 a su RM. Si la vía elegida es la nigromancia, el penalizador se aplicará a todas las demás.

Coste: 1

DESEQUILIBRIO SEPHIRÓTICO

Igual que en la anterior, sólo que en este caso el personaje es naturalmente afín a la magia de una mitad del árbol místico.

Efectos: El brujo dispone de un bono especial de +20 a su ACT y un +20 en su RM en las cinco vías mágicas de un segmento del árbol que elija. En el resto aplicará un penalizador de -20 a su ACT y un -20 a su RM.

Limitación: La nigromancia no está incluida en esta ventaja, al encontrarse fuera del árbol.

Coste: 2

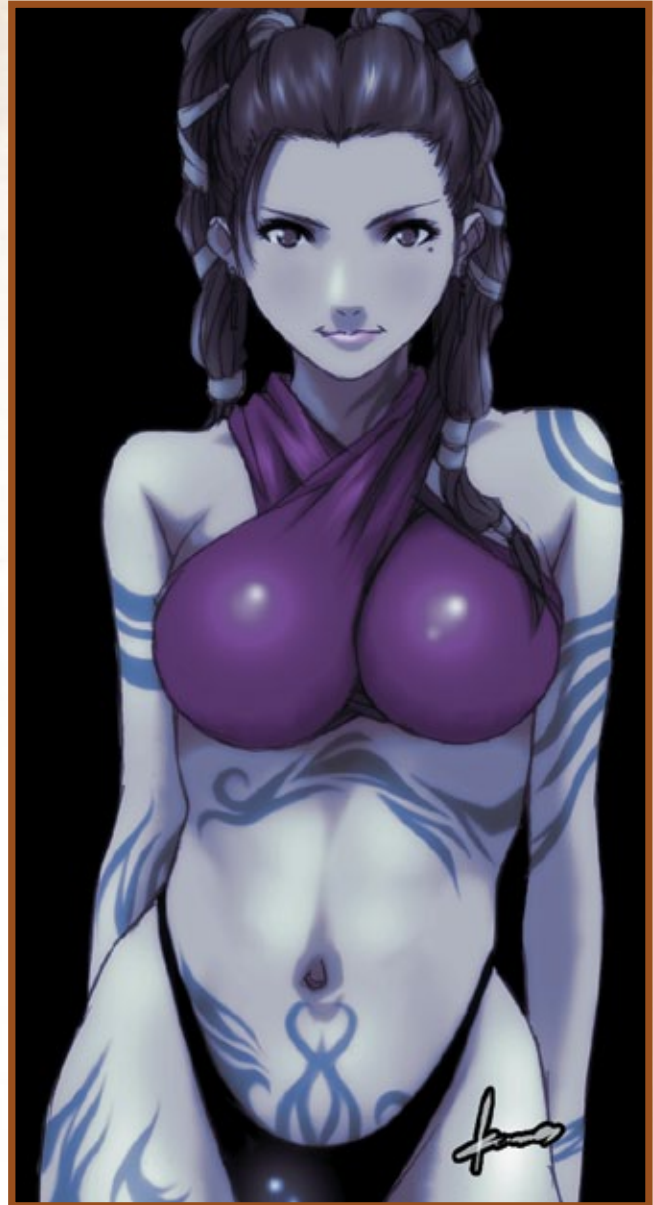
CONOCIMIENTO NATURAL DE VÍA

El personaje ha nacido dotado de la capacidad de realizar ciertos conjuros de manera natural sin la necesidad de haberlos estudiado. De un modo inconsciente puede tejer los poderes del flujo de almas de una vía, como si simplemente esta fuera capaz de responder a sus habilidades. El personaje sabe utilizar perfectamente los sortilegios, pero no comprende su teoría ni podría explicarla a los demás.

Efectos: Esta ventaja otorga conocimientos innatos de una vía a nivel 40 sin invertir en ella puntos de nivel de magia. Al ser un conocimiento natural, el hechicero puede seguir desarrollándola a partir de nivel 40 gastando en ella nuevos puntos de nivel de magia.

Limitación: Esta ventaja puede adquirirse nuevamente en vías distintas.

Coste: 1



Aradia tiene un desequilibrio natural hacia la magia oscura

Ventajas para psíquicos

Cualquier personaje que haya adquirido previamente una ventaja que le dé acceso a disciplinas psíquicas podrá elegir entre la siguiente lista.

CALIBRE

El psíquico es capaz de potenciar más de lo normal su habilidad para enfocar sus poderes sobre un objetivo.

Efectos: Los CV invertidos para mejorar la Proyección Psíquica aumentarán su habilidad en +20 en lugar de +10.

Coste: 1

CONCENTRACIÓN EXTREMA

El personaje puede concentrarse mucho más que el resto de los psíquicos y sacar mayor rendimiento de sus habilidades.

Efectos: El psíquico dobla el bono que le reporta la concentración a su potencial. Por ejemplo, si se concentra un asalto completo obtiene un +20 en lugar de un +10.

Coste: 2

MANTENIMIENTO AÑADIDO

El personaje tiene la capacidad de mantener sus poderes psíquicos por encima de lo que le permite su potencial.

Efectos: Los poderes mantenidos innatamente se hallan un nivel de dificultad por encima de lo que le permite su potencial psíquico.

Coste: 2

RESISTENCIA A LA FATIGA PSÍQUICA

El uso de habilidades psíquicas no causa ningún tipo de repercusión en el cuerpo del personaje, por lo que el uso de sus habilidades no lo deja nunca agotado.

Efectos: Si el psíquico obtiene un fracaso en el uso de uno de sus poderes, no pierde puntos de Cansancio una vez que se ha quedado sin CVs libres por gastar. Los poderes de tercer nivel no son afectados por esta ventaja.

Coste: 2

RECUPERACIÓN DE CVs

El psíquico tiene la capacidad de recuperarse con facilidad de la tensión provocada por el uso potenciado de sus habilidades.

Efectos: El índice de recuperación de CVs libres es de un punto por cada diez minutos transcurridos. La inversión de Puntos de Creación adicionales lo acrecienta a uno cada cinco o un minuto respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

DESEQUILIBRIO PSÍQUICO

Una de las disciplinas del psíquico está potenciada muy por encima del resto de sus habilidades.

Efectos: El psíquico obtiene automáticamente un nivel de dificultad superior al que ha obtenido con su potencial al utilizar los poderes de una disciplina determinada.

Coste: 2

CONCENTRACIÓN PASIVA

El psíquico es capaz de concentrarse en cualquier situación, sin importar su dificultad o complicación.

Efectos: El psíquico puede concentrarse para potenciar un poder incluso mientras ejecuta acciones activas.

Coste: 2

Desventajas comunes

Esta es la lista de desventajas que puedes elegir para tu personaje. El beneficio indica la cantidad de Puntos de Creación que obtendrás adquiriendo cada una de ellas. Recuerda que no has de elegir más de tres desventajas.

REDUCIR DOS PUNTOS A UNA CARACTERÍSTICA

Uno de los atributos del personaje ha sido desarrollado menos de lo que potencialmente debía.

Efectos: Reduce en dos puntos una de las características básicas.

Limitación: Esta desventaja sólo puede adquirirse en una ocasión. No es posible disminuir una característica por debajo de 3.

Beneficio: 1

SALUD ENFERMIZA

El personaje tiene una salud terriblemente débil y es propenso a enfermar con facilidad.

Efectos: La RE del personaje queda reducida a la mitad.

Beneficio: 1

LENTA CURACIÓN

Por alguna causa, la capacidad regenerativa del cuerpo del personaje está terriblemente mermada y este se recupera de las heridas que sufre con gran dificultad, incluso mediante medios sobrenaturales.

Efectos: El personaje recupera sólo la mitad de puntos de vida de cualquier cantidad que debiera recobrar, ya sea mediante regeneración normal o medios místicos.

Beneficio: 1

MIOPÍA

La vista del personaje está afectada por un problema que no le deja ver bien. Para él, muchas cosas permanecerán borrosas y tendrá dificultades incluso para leer, por lo que necesitará la ayuda de algún instrumento para suplir su carencia.

Efectos: Aplicará un negativo de -50 a cualquier tirada de la habilidad Advertir o Buscar en la que se emplee la vista y un -3 a cualquier control de Percepción que la requiera. Este penalizador también se aplicará a la puntería. Si consigue unas gafas, el negativo penalizador se reduciría como el Director de Juego considere conveniente.

Beneficio: 1

VULNERABILIDAD A LOS VENENOS

El cuerpo del personaje no es capaz de soportar los venenos, puesto que sus defensas biológicas no están preparadas para combatir ningún tipo de sustancia nociva.

Efectos: La RV del personaje queda reducida a la mitad.

Beneficio: 1

FÁCIL POSESIÓN

Aunque su voluntad sea fuerte, el personaje es muy propenso a ser dominado por cualquier entidad con la capacidad de afectar a su mente o alterar su personalidad.

Efectos: El personaje aplica un negativo de -50 a cualquier RP o RM que realice contra algún tipo de dominio o posesión capaz de modificar su conducta.

Beneficio: 1

VULNERABILIDAD A LA MAGIA

Esta desventaja representa que el personaje es muy propenso a verse afectado por las energías mágicas.

Efectos: La RM del personaje queda reducida a la mitad.

Beneficio: 1

VULNERABLE AL FRÍO O AL CALOR

El calor o el frío, a elección del jugador, afectan terriblemente al personaje causándole muchos problemas físicos. Su cuerpo se ve seriamente perjudicado si se pone en contacto con algo muy caliente o frío, al igual que si visita lugares con temperaturas extremas, como volcanes o zonas heladas.

Efectos: El personaje sufre un penalizador de -80 a cualquier Resistencia contra ese elemento y un -30 a toda acción en climas extremos.

Beneficio: 1

EXTREMIDAD ATROFIADA

El personaje tiene un serio problema controlando uno de sus miembros. Esta extremidad le tiembla terriblemente en todo momento o deja de responderle en la situación en la que más lo requiera.

Efectos: El personaje aplica un penalizador de -80 a todas las acciones físicas que requieran el uso del miembro atrofiado.

Beneficio: 1

DEBILIDAD FÍSICA

El personaje es excepcionalmente débil ante los daños físicos, por lo que cada vez que recibe una herida crítica tiene serias posibilidades de morir o sufrir daños irreversibles.

Efectos: La RF del personaje queda reducida a la mitad.

Beneficio: 1

ASPECTO DESAGRADABLE

El personaje tiene terribles deformaciones que vuelven su aspecto muy desagradable a la vista.

Efectos: Reduce la apariencia del personaje a 2.

Limitación: El personaje tiene que tener como mínimo un 7 en apariencia. Esta característica debe de haber sido generada mediante una tirada, no elegida libremente por el jugador.

Beneficio: 1

DESAFORTUNADO

La desgracia acompaña al personaje allí donde va. Está donde esté, siempre le pasarán cosas terribles por mucho que se esfuerce por evitarlo.

Efectos: El Director de Juego deberá interpretar el alcance de esta desventaja. En un grupo, alguien desafortunado será siempre el que caiga en la trampa aleatoria y el primero al que ataquen cuando el azar decida quién recibe el primer impacto.

Beneficio: 1

ENFERMEDAD GRAVE

El personaje sufre algún tipo de enfermedad degenerativa que acabará matándole. Suele quedarle una media de poco más de un año de vida al empezar la partida, pero el periodo de tiempo puede ser menor o mayor si el Director de Juego lo necesita para encajar con los límites temporales de su campaña. Al contrario de lo que pueda parecer, un personaje con esta desventaja no sólo es perfectamente jugable, sino que precisamente puede tener como objetivo adicional encontrar algún medio para curarse.

Efectos: El personaje aplicará un penalizador acumulativo de -10 a toda acción por cada mes que transcurra. El Director de Juego determinará una fecha en secreto, llegada la cual morirá.

Beneficio: 2

ALEGGIA GRAVE

El personaje tiene algún tipo de alergia hacia algo, tan grave que, por el mero contacto o inhalación, recibirá una terrible reacción alérgica que perdurará durante horas. Algunos ejemplos de alergias habituales son hacia el metal, el polen, o incluso hacia la luz solar.

Efectos: Los negativos a toda acción por entrar en contacto con dicha sustancia variarán entre un -40 y un -80, dependiendo de la gravedad o del tiempo que se haya permanecido en contacto con dicho elemento.

Beneficio: 1

SUEÑO PROFUNDO

Representa una terrible desventaja para alguien cuya vida puede estar en peligro incluso mientras duerme. El personaje tiene un sueño muy profundo y resulta muy difícil que se despierte. Aguantará sin despertarse incluso un contacto físico ligero, y cuando finalmente lo haga permanecerá aturrido durante varios minutos.

Efectos: El personaje aplicará un penalizador de -200 a cualquier tirada de percepción mientras duerme. Durante los diez asaltos posteriores a su despertar, aplicará un penalizador de -40 a toda acción.

Beneficio: 1

FOBIA GRAVE

El personaje siente un terrible temor hacia algo, que le obliga a comportarse de manera irracional en su presencia. Algunos buenos ejemplos de fobias conocidas serían la hidrofobia, el miedo al agua, la hemofobia, el miedo a la sangre o la claustrofobia, el miedo a los espacios cerrados. Naturalmente, una fobia hacia un elemento demasiado concreto no debería permitirse y quedará a discreción del Director de Juego su fijación exacta.

Efectos: El personaje aplicará el estado de miedo siempre que se encuentre con el objeto de su fobia.

Beneficio: 1

MALA SUERTE

El personaje tiene muy mala suerte a la hora de hacer lo que se propone y suele fracasar estrepitosamente mucho más de lo que le gustaría.

Efectos: La cifra requerida para pifiar aumenta en dos puntos. En las habilidades normales pifiará con un resultado de 5 y, si es maestro, lo hará con 4.

Beneficio: 1

MUDO

De alguna manera, el personaje está privado de la capacidad física de hablar.

Efectos: El personaje no puede hablar.

Beneficio: 1

CIEGO

Por alguna razón el personaje está privado del sentido de la vista, o lo que es lo mismo, está completamente ciego.

Efectos: El personaje no podrá usar ninguna habilidad que requiera ver. Aplicará en todo momento el penalizador de cegado.

Beneficio: 2

SORDO

Como su nombre indica, el personaje está completamente sordo, es decir, carece de capacidad auditiva.

Efectos: El personaje no podrá emplear ninguna habilidad que requiera el uso del oído.

Beneficio: 1

APRENDIZAJE LENTO

La habilidad de aprendizaje del personaje es mucho más limitada que la de un individuo normal. No significa que sea menos inteligente que el resto, sino que no aprende tanto de sus errores ni saca realmente todo el provecho que puede de sus éxitos.

Efectos: El personaje tiene un penalizador de 4 puntos de experiencia a los otorgados por el Director de Juego al finalizar la sesión. El punto de desventaja adicional aumenta este penalizador a 8.

Beneficio: 1, 2ç

REACCIÓN LENTA

Los reflejos del personaje están poco preparados para responder con velocidad a los acontecimientos.

Efectos: El personaje aplicará un penalizador especial de -30 a su turno. El punto de desventaja adicional aumenta este negativo hasta -60.

Beneficio: 1, 2

ARMA EXCLUSIVA

Esta desventaja representa que el personaje está acostumbrado a luchar exclusivamente con un arma concreta y su habilidad empleando cualquier otra, incluso del mismo tipo, será mucho menor.

Efectos: El personaje aplicará un penalizador de -30 a su habilidad de combate con cualquier arma distinta a la suya.

Limitación: Esta desventaja sólo puede ser adquirida por los arquetipos de Luchador, Acechador, Domine o Sin Categoría.

Beneficio: 1

ADICCIÓN O VICIO GRAVE

Representa que se tiene una necesidad imperiosa de realizar algún tipo de acción concreta o de consumir una sustancia específica a diario. Un personaje con esta desventaja hará lo que sea necesario para conseguir satisfacer su vicio, puesto que en caso contrario empezará a sentirse muy nervioso y a entrar en crisis.

Efectos: El personaje aplicará un penalizador acumulativo de -10 por cada día que transcurra sin satisfacer su vicio.

Beneficio: 1

VULNERABLE AL DOLOR

El personaje no es capaz de resistir el dolor físico, que le aterra y perjudica excepcionalmente.

Efectos: Dobra cualquier penalizador causado por el dolor, ya sea producido por críticos o efectos místicos.

Beneficio: 1

EXHAUSTO

Un personaje con esta desventaja es muy vulnerable a los efectos del Cansancio. No solo se cansa con mayor facilidad que los demás, sino que sufre especialmente los efectos de la fatiga.

Efectos: Dobra los penalizadores a la acción provocados por la fatiga y resta un punto el Cansancio base del personaje.

Beneficio: 1

Desventajas para personajes con el Don

Sólo quienes tengan el Don podrán elegir desventajas de esta lista. Los Puntos de Creación que consigas con ellas sólo podrán utilizarse para comprar ventajas mágicas para personajes con el Don. De todas formas, recuerda que el total de desventajas no puede ser mayor de tres, por lo que si ya has elegido tres generales, no podrás elegir ninguna de aquí.

OBLIGACIÓN ORAL

Los vocablos místicos son un elemento fundamental en la magia del personaje. Sólo puede realizar conjuros si es capaz de entonar sus ensalmos.

Efectos: El personaje debe de tener la capacidad de hablar para acumular magia y realizar sus conjuros.

Beneficio: 1

OBLIGACIÓN SOMÁTICA

La gesticulación es necesaria para que el personaje teja la magia. Si no tiene libertad completa de movimientos, será incapaz de manejar sus poderes y, por ello, no podrá emplear su poder.

Efectos: El personaje debe moverse libremente para acumular magia y realizar sus conjuros.

Beneficio: 1

EXTENUACIÓN MÁGICA

La tensión de la magia provoca una intensa fatiga en el hechicero cuando maneja grandes energías místicas. Los magos se agotarán si realizan conjuros de gran poder, pudiendo llegar incluso a desfallecer si fuerzan demasiado sus habilidades.

Efectos: El mago perderá un punto de Cansancio al lanzar un conjuro con un potencial superior a 100, dos si es mayor a 300 y tres si lo es de 500.

Beneficio: 1

LENTA RECUPERACIÓN DE MAGIA

La magia encuentra problemas para filtrarse a través de la esencia del hechicero, por lo que este tendrá serias dificultades para recuperar el poder que haya utilizado.

Efectos: La regeneración zeónica del personaje se reduce a la mitad.

Beneficio: 1

MAGIA ATADA A ACCIÓN

El control que posee el personaje de los poderes del flujo de almas es caprichoso y sólo responde ante él mientras realiza una acción determinada. Si, por ejemplo, su magia está atada al baile, sus conjuros sólo serán lanzados mientras dance, o si lo están a la lucha, mientras está combatiendo. En algunos casos, es también posible que los poderes mágicos funcionen únicamente en situaciones o condiciones determinadas, como ser de día o estar con los pies en el suelo.

Efectos: Sólo es posible usar magia si se realiza la acción o se cumple la condición determinada por la desventaja. En el caso de que la acción sea una habilidad secundaria, el mago deberá superar un control contra Difícil (DIF) para lanzar sus conjuros.

Beneficio: 1

MAGIA ESTANCA

La magia no fluye de un modo natural a través del cuerpo y alma del personaje. Existe algún tipo de bloqueo que le impide canalizar los poderes del ambiente y su propia alma tampoco regenera magia. Cuando consume su poder, el brujo jamás lo recupera por sí mismo. El único método a su alcance será alimentarse de las energías místicas de otros seres mágicos u objetos.

Efectos: El personaje carece de regeneración zeónica, por lo que no recuperará naturalmente los puntos de Zeon que consume. Sólo podrá volver a conseguir magia drenándola de objetos que lo permitan o de seres vivos con el Don.

Limitación: Esta desventaja no puede combinarse a la de lenta recuperación de magia.

Beneficio: 2

LAZO EXISTENCIAL

Los poderes del mago están atados a las mismas raíces de las vías de magia, por lo que su capacidad de desarrollar o especificar sus propios conjuros le resulta prácticamente imposible. El hechicero obtiene tan sólo conocimientos de sus vías, de las que ni siquiera podrá investigar sus propios sortilegios.

Efectos: El mago no podrá elegir los conjuros de Libre Acceso de sus vías de magia y será incapaz de acceder a conjuros elegidos libremente.

Beneficio: 1

BRUJERÍA

La magia practicada por el hechicero tiene un carácter tribal y chamánico, en cuyos principios basa la esencia misma de su energía. Sus poderes sobrenaturales están terriblemente atados al mundo material, por lo que necesitará ciertos componentes para canalizarlos y realizar conjuros.

Efectos: El hechicero requiere obligatoriamente emplear componentes materiales para lanzar hechizos. Cada conjuro requerirá un componente distinto determinado por el Director de Juego, según su origen y los conocimientos del brujo.

Beneficio: 2

Desventajas para psíquicos

Sólo los personajes con capacidades psíquicas podrán elegir desventajas de esta lista. Los Puntos de Creación que consigas con ellas, únicamente podrán utilizarse para comprar ventajas mentales para psíquicos. De todas formas, recuerda que el total de desventajas no puede ser mayor de tres, por lo que si ya has elegido tres generales, no podrás elegir ninguna de aquí.

EXTENUACIÓN PSÍQUICA

El uso de sus poderes psíquicos causa sobre el personaje una gran repercusión física, dejándole terriblemente agotado incluso al emplear habilidades psíquicas de bajo nivel.

Efectos: El personaje pierde el doble de puntos de Cansancio de lo que indique su fatiga psíquica

Limitación: Esta desventaja no puede cogerse en combinación con Resistencia a la fatiga psíquica.

Beneficio: 1

SIN CONCENTRACIÓN

Los poderes del personaje no dependen en absoluto de su capacidad de concentración, ya que son demasiado inconstantes como para que este pueda prepararse para potenciar sus habilidades.

Efectos: Un psíquico con esta desventaja no podrá aplicar bonificadores a su potencial psíquico concentrándose.

Beneficio: 1

PODER ÚNICO

Los poderes psíquicos del personaje no le permiten utilizar varias habilidades al unísono. Mientras emplea una, se centra tanto que pierde la capacidad de proyectar otras, salvo las que estuviese manteniendo inconscientemente.

Efectos: El psíquico sólo podrá utilizar un único poder psíquico por asalto. Ello no le impide seguir usando otros mantenidos, siempre que los originara en asaltos anteriores.

Beneficio: 1

CONSUMIÓN PSÍQUICA

Cuando los poderes del psíquico no funcionan, la reacción adversa causa una seria repercusión en su cuerpo, provocando daños internos.

Efectos: Si un psíquico sufre un fracaso psíquico, pierde automáticamente los mismos puntos de vida que la cantidad por la que no alcanzó el potencial mínimo requerido.

Beneficio: 2



UNOS ÚLTIMOS DETALLES

Ahora ya conoces todos los elementos que te hacen falta para crear tu propio personaje. Con estos datos puedes ponerte a realizar tu ficha, pero recuerda que en los dos capítulos siguientes, Las Almas Perdidas y Las Categorías, encontrarás la información adicional que necesitas.

Esta es la lista del orden que deberías seguir para crear correctamente a tu personaje, utilizando la información que se te ha explicado:

1. Genera y calcula tus características
2. Elige tu raza
3. Elige tu categoría
4. Utiliza tus Puntos de Creación para adquirir ventajas y desventajas
5. Invierte tus PD entre las habilidades primarias
6. Invierte tus PD entre las habilidades secundarias
7. Aumenta las mejoras naturales (Habilidades y Bonificadores)secundaria
8. Suma los bonos de categoría
9. Calcula tus puntos de vida y tu turno
10. Por último calcula tus Resistencias

Pero por encima de todo, no olvides lo que te dijimos al principio: tu personaje debe de ser mucho más que un mero pedazo de papel con anotaciones y dibujos. Lo verdaderamente fundamental es cómo actúes e interpretes con él, cómo le des "vida" a esa hoja.

LA SUBIDA DE NIVEL

Para subir de nivel a tu personaje debes dar unos pasos muy parecidos a los que utilizas para crear uno nuevo, aunque de una manera más simple. Primero de todo, reparte los nuevos PD entre tus habilidades primarias y secundarias, pero recuerda que deberás seguir respetando los límites de la distribución de puntos. Ya que ahora tienes 100 PD adicionales, sólo podrás gastar 50 ó 60 PD en las habilidades primarias cuyos límites sean respectivamente del 50% y 60%.

TABLA 6: PROGRESIÓN POR NIVEL

Nivel	PD	+ Características por nivel	Experiencia necesaria	Presencia Base
0	400		N/A	20
1	600		0	30
2	700	+1	100	35
3	800		225	40
4	900	+1	375	45
5	1000		550	50
6	1100	+1	750	55
7	1200		975	60
8	1300	+1	1225	65
9	1400		1500	70
10	1500	+1	1800	75
11	1600		2125	80
12	1700	+1	2475	85
13	1800		2850	90
14	1900	+1	3250	95
15	2000		3675	100
+1	+100	+1 (Cada nivel par)	+450	+5

Tampoco olvides que no puedes invertir más de la mitad de tus PD totales en las habilidades de ataque y defensa de una habilidad primaria, ni sobrepasar los límites en la Proyección Mágica o Psíquica.

Tras haber gastado tus PD, suma los bonos de categoría y añade las mejoras naturales, sumando un +10 a cinco habilidades secundarias diferentes y los dos modificadores naturales (el físico y el psíquico) para mejorar las habilidades secundarias. Con ello, obtendrás las nuevas habilidades finales de tu personaje.

En último lugar, ten en cuenta que también has ganado 5 puntos de presencia base, y que por lo tanto aumentarán sus Resistencias.

Este es un resumen de los pasos necesarios que debes dar cuando subas de nivel:

1. Distribuye los nuevos 100 PD entre tus habilidades primarias y secundarias
2. Si es un nivel par, suma un +1 a una de tus características
3. Suma los bonos de mejora natural (hasta un máximo de +100)
4. Vuelve a sumar cualquier bono de categoría a todas tus habilidades
5. Incrementa tus puntos de vida y tu turno con el bono de tu categoría
6. Suma cinco puntos a tu presencia base y modifica con ello tus Resistencias



Un jugador puede decidir no invertir todos los PD de su personaje al subir de nivel, reservando algunos de ellos para más tarde. Si deseas consultar la cantidad de experiencia necesaria para subir de nivel, los PD que corresponden a cada uno de los niveles o la presencia base de tu personaje, utiliza la **Tabla 6**.

Límite por bono de categoría en el combate

Algunas categorías consiguen una mejora innata de +5 en sus habilidades ofensivas y defensivas. Mientras que los bonos de categoría en el resto de las habilidades no tienen límites, los de las habilidades de combate nunca podrán ser superiores a +50, es decir, diez niveles de bonos especiales innatos. Incluso cambiando de categoría, este límite sigue sin poder superarse.

Límite de la Mejora Natural

Existe un límite de cuanto puede mejorar naturalmente un personaje sin invertir en ello PD o bonos de categoría. En consecuencia, la suma del bono de característica, junto a la mejora natural (tanto la habilidad natural como los bonificadores naturales) nunca puede exceder el +100 en la casilla de BONO de la ficha.

Un personaje con Agilidad 11 obtendría un bono natural de +20 a su habilidad de acrobacias. Si fuera de nivel 5 y decidiéramos gastar 4 bonos de habilidad natural (lo que le otorgaría un +40), y dos bonificadores naturales (dos +20 adicionales), el bono del personaje aumentaría a +100, alcanzando el grado máximo que un personaje puede conseguir naturalmente. Aunque gastáramos más bonos de mejora natural o posteriormente su bono de Agilidad aumentara, no obtendría mejor modificador que +100.

Aumento de características

Cuando tu personaje sube de nivel tiene la capacidad de mejorar sus atributos. Por ello, cada nivel par de experiencia puedes sumar un punto a una de sus características primarias. Este aumento representa su progresión natural, su capacidad inherente de mejorar. Por ejemplo, un personaje de nivel seis habría aumentado hasta tres puntos cualesquiera de sus atributos.

Si una característica primaria aumenta, es muy posible que modifique ciertos aspectos de la ficha de tu personaje. Si la nueva característica tiene un bono distinto al de la anterior, cámbialo automáticamente y vuelve a calcular tus habilidades finales. Si se mejora la Constitución, aumentará la base de tus puntos de vida y el valor de sus múltiplos, por lo que deberás calcular de nuevo tu total de puntos de vida. En el caso de que mejores su Poder, tendrás que volver a calcular la base de puntos de Zeon igual que has hecho con tu vida.

El cambio de categoría

Es posible que un jugador no se sienta a gusto con la categoría de su personaje y considere que debería pertenecer a otra distinta. En estos casos, si el jugador lo decide, puede cambiar de categoría.

Cambiar de categoría es algo muy complejo para un personaje. Representa no sólo olvidar su manera de enfocar sus ideas, sino además desarrollar un nuevo método de asimilar lo que aprende. Por esta causa, nadie puede decidir de un día para otro que quiere efectuar un cambio de categoría y obtenerlo de manera inmediata. Para conseguirlo, debe dedicarse duramente a modificar la base de su aprendizaje, lo que requiere tiempo y entrenamiento.

Un jugador debe de declarar que pretende cambiar de categoría con dos niveles de antelación a que se produzca el cambio. Por ejemplo, un personaje de segundo nivel que anunciase que quiere realizar un cambio de categoría, conseguiría hacerlo cuando llegase a nivel cuarto. Además, es necesario que se produzca cierto paso de tiempo de juego desde la declaración, ya que de otro modo, nadie sería capaz de prepararse.

En segundo lugar, el personaje realiza un enorme esfuerzo para realizar el cambio de habilidades, por lo que debe invertir una cantidad de PD para conseguir la modificación. Sin embargo, la dificultad debe ser también proporcional a la diferencia existente entre las categorías del cambio. Lógicamente, un hechicero debe de esforzarse mucho más para convertirse en un guerrero de lo que debe hacerlo un paladín o un maestro de armas. Por ello, la cantidad de PD que deberás invertir para realizar un cambio de profesión varía dependiendo del arquetipo actual del personaje y aquel al que pretendas cambiar.

Si el cambio se realiza entre dos categorías que pertenezcan al mismo arquetipo, como un guerrero que quiera convertirse en maestro de armas o viceversa, cuesta 20 PD. En el caso de que una o ambas categorías sean mixtas (es decir, que pertenezcan a más de un arquetipo), pero tengan por lo menos un arquetipo en común, el cambio cuesta 40 PD. Este sería, por ejemplo, el caso de un asesino que pretendiera convertirse en sombra o viceversa. Por último, si ambas categorías pertenecen a distintos arquetipos, como el cambio entre un hechicero y un guerrero, costará 60 PD.

Quien cumpla estos requisitos, podrá cambiar de categoría. De todos modos, piensa que al hacerlo el personaje no olvida sus habilidades anteriores, sino que las conserva mientras aprende otras nuevas. La ficha sigue siendo del nivel que le corresponde y mantiene todas sus capacidades intactas, pero a partir de ese momento obtiene los costes y bonificadores especiales de la nueva categoría.

LOS PERSONAJES DE NIVEL CERO

El nivel cero es el que tienen los personajes durante su primer periodo de entrenamiento y desarrollo. Son jóvenes sin mucha experiencia o sujetos que no hayan tenido aún la oportunidad de hacer nada relevante en sus vidas. La gran mayoría de ocasiones tu personaje empezará directamente con primer nivel, dado que es naturalmente un individuo muy superior a los demás. Sin embargo es posible que tu Director de Juego considere preferible que empieces durante tu etapa de entrenamiento, en cuyo caso podrías jugar con nivel cero.

Los personajes de nivel cero sólo poseen 400 PD y no suman sus bonos de categoría, sólo la mejora natural (+10 a cinco habilidades secundarias y los dos bonificadores naturales). Salvo por estas excepciones, crear un personaje de nivel cero es exactamente igual que uno de primero.

Pasar de nivel cero a primer nivel no requiere una cantidad de puntos de experiencia determinados. Teóricamente, los personajes están estancados hasta que sucede algo en sus vidas que les permite alcanzar el primer nivel. En la mayoría de los casos se conseguirá simplemente mediante el mero entrenamiento o su capacidad natural, pero en otras ocasiones el Director de Juego puede requerir que suceda algo mucho más trascendente. Un personaje llega a primer nivel cuando el Director de Juego considera que está preparado para ello.

En cualquier caso, algunas personas nunca llegan a superar el nivel cero. Sus vidas son monótonas y repetitivas y no tienen una verdadera capacidad de mejorar. Muchos individuos normales estarán atados durante toda su existencia a este nivel, simplemente porque no tienen otra necesidad.



Ahora la aventura puede empezar

UN EJEMPLO DE PERSONAJE

Puesto que ya conocemos todo lo necesario para hacer un personaje, desarrollaremos como ejemplo la ficha de Celia. A lo largo de la explicación ya hemos repartido sus características y elegido su categoría de guerrero acróbata. A continuación debemos escoger sus ventajas y desventajas utilizando nuestros tres Puntos de Creación.

Tras observar la lista, decidimos elegir cuatro ventajas y una desventaja para obtener el Punto de Creación adicional que hemos empleado. Nuestra elección consistirá en Afinidad Animal, Ver lo Sobrenatural, Buena Suerte y Reflejos Rápidos de un punto en lo que respecta a ventajas, y Sueño Profundo como desventaja.

Ahora vamos a distribuir sus 600 PD entre las habilidades empleando los costes del guerrero acróbata (Ver el Capítulo 3: Las Categorías). Como resulta habitual, empezaremos repartiendo los puntos entre sus habilidades primarias. Al ser una guerrera acróbata, parece lógico que su habilidad primaria más importante será la de combate. Tenemos 360 PD para invertir en este campo, ya que esta categoría tiene un límite del 60% en él. De esos puntos sólo podemos gastar 300 en ataque y esquiva (la habilidad de defensa que adoptaremos preferentemente), ya que no es posible invertir más de la mitad de los PD totales del personaje en las habilidades ofensivas y defensivas. Elegimos como arma base un sable y a continuación gastamos puntos aprendiendo un arte marcial, cuyo coste es de 50 PD, por lo que sólo nos quedarán 310 PD. Ahora invertimos 50 PD más en su habilidad de Llevar Armadura. Puesto que el coste de desarrollo es de 2, esos 50 puntos se transforman en una base de 25. Como Llevar Armadura depende de la característica de Fuerza, cuyo bono es 0, y la categoría no tiene ninguna mejora innata, calculamos ya que su habilidad final será 25. Ya tan sólo nos quedan 260 PD para ataque y esquiva. Queriendo asegurarnos de que se defienda muy bien, invertimos 150 puntos en su habilidad de esquiva (cuyo coste también es de 2), por lo que acabamos con una habilidad base de 75. Al depender de Agilidad, sumamos el bono de +15 que le otorga su característica y por último añadimos el bono de categoría +5 del guerrero acróbata, acabando con una habilidad final de esquiva de 95. Gastamos ahora los 110 puntos que nos quedan en ataque (también coste 2) y obtenemos una base de 55. Repetimos los mismos pasos que con la esquiva y sumamos el bono de la característica y su bono de categoría. Como en este caso depende de Destreza, añadimos un +10 y un +5, obteniendo un ataque final de 70.

A continuación repartiremos los PD en las habilidades secundarias. Primero elegimos las que más nos interesan y gastamos los puntos que nos quedan como queramos. Como habíamos reservado 20 PD para aumentar nuestros puntos de vida y ya hemos invertido 360, sólo nos quedan 220 PD para gastar. Tras invertirlos, nuestras habilidades secundarias base serán las siguientes:

Atléticas: Acrobacias 15, Atletismo 10, Saltar 5, Montar 10, Nadar 5 y Tregar 5 (100 PD)
Perceptivas: Advertir 10 y Buscar 5 (30 PD)
Creativas: Arte 5, Baile 5, Trucos de manos 10 (40 PD)
Subterfugio: Robo 5 (10 PD)
Intelectuales: Animales 10 (30 PD)
Sociales: Estilo 5 (10 PD)

A estas habilidades base hemos de sumarles los bonos de característica y bonificadores de mejora natural. Como antes vimos, primero tenemos cinco habilidades a las que añadir +10 y elegimos Acrobacias, Baile, Advertir, Arte y Nadar. A continuación, añadimos los bonificadores naturales en el campo físico y en el campo mental, y elegimos Acrobacias (dependiente de Agilidad) y Animales (dependiente de Inteligencia).

Para acabar con las habilidades, les sumamos los bonos de categoría. Tras realizar la operación, las habilidades finales de Celia en primer nivel serán: Acrobacias 65 (15 de base, +15 de bono de Agilidad, +15 de bonificador natural, +10 de habilidad natural y +10 de categoría), Atletismo 35, Baile 30, Saltar 15, Montar 25, Tregar 20, Advertir 30, Buscar 15, Arte 25, Robo 15, Trucos de manos 30, Animales 30, Nadar 15 y Estilo 10.

Seguidamente calcularemos sus puntos de vida y su turno. Como ya vimos antes, Celia tiene un total de 85 puntos de vida al invertir sus últimos 20 PD y un turno de 75. Sin embargo, a este último debemos de sumarle el bono especial de +25 por la ventaja de Reflejos rápidos, elevando hasta 100 su base final.

Para acabar, calculamos las Resistencias de Celia. Como todos los personajes de primer nivel, su presencia base es 30, a la que debemos sumarle el bono que corresponda a cada una, acabando del siguiente modo: RF 30 RE 30 RV 30 RM 35 y RP 25.



LAS ALMAS PERDIDAS

*Alma para el ser humano,
ánima para la bestia.
Pero todos decimos:
Benditas las ánimas del purgatorio*

-José Gineco Laborde-

Ellos estuvieron aquí. Pisaron la misma tierra que nosotros. Respiraron el mismo aire. Y al final, tiñeron el mundo con su sangre.

Éramos muy parecidos, pero sus esencias estaban atadas a lo sobrenatural mucho más que las nuestras. Como una sombra, sus civilizaciones se sumieron en las tinieblas y desaparecieron. Sus cuerpos sin vida cubrieron el mundo y todas sus obras se perdieron como lágrimas en la lluvia.

El hombre borró la huella de su existencia. Cubrimos nuestra historia destruyendo aquello que no era como nosotros. El tiempo pasó y esos seres quedaron convertidos sólo en mitos y leyendas, cuentos de brujas que se relataban alrededor de las hogueras.

Pero sin que nosotros lo supiéramos, antes de desaparecer, de sumirse en el olvido, dejaron algo tras de sí...

Mucho más que su legado. Mucho más que su obra.

Ellos habían dejado atrás sus almas.

Y así nacieron los Nephilim.

LOS NEPHILIM

El hombre no es la única raza inteligente que ha poblado Gaïa. Más de nueve siglos atrás, hubo otros que compartieron el mundo con nosotros. Eran seres sobrenaturales que tenían sus propias civilizaciones y culturas, pero que desaparecieron sin dejar pruebas de su existencia. Nadie puede decir cuál fue la causa de su declive. Es posible que ellos mismos se destruyeran o puede que el ser humano fuera el origen de su final. De cualquier modo, se desvanecieron hasta convertirse solamente en leyendas. De hecho, la gran mayoría de los mitos del hombre se basa en las historias de esas criaturas y del tiempo que compartimos juntos.

Pero su muerte no fue el final. Por alguna causa desconocida, sus almas no podían llegar al más allá y quedaron ancladas a nuestro mundo aguardando el momento para regresar. Sin embargo, sus razas estaban extintas y no nacieron niños en los que poder volver a la vida. Sin un lugar a donde ir, esos espíritus empezaron a reencarnarse en cuerpos humanos, en niños que deberían haber nacido muertos y carentes de alma. Así surgieron mestizos, individuos con almas no humanas dotados de capacidades sobrenaturales. La misma Biblia los llamó Nephilim, los hijos de los hombres y los Ángeles Caídos, que poblaron la tierra ignorantes de su propia condición.

El sistema de Ánima se basa principalmente en que los jugadores interpreten a personajes humanos. La verdadera esencia del mundo de Gaïa se encuentra en enfrentarse a lo sobrenatural como algo excepcional, sin perder en ningún momento la humanidad. Es mucho más satisfactorio afrontar lo desconocido como un mero hombre que siendo uno mismo miembro de una raza mística. Sin embargo, también es cierto que verse obligado a llevar siempre personajes humanos puede resultar monótono, y jugar de vez en cuando con algo diferente, místico, es un aliciente muy agradable. Si los jugadores lo deciden, pueden encarnar a un Nephilim: hombres y mujeres dotados de las características sobrenaturales de otras razas.

Los Nephilim son las almas de seres sobrenaturales reencarnadas en humanos. No recuerdan nada de su anterior existencia, aunque su esencia mística les otorga, de manera limitada, algunas de las habilidades y poderes que tenían. Aun sin ser conscientes del origen de sus capacidades, las controlan como algo innato en ellos. Muy a menudo tienen extraños sueños o pesadillas en los que ven fragmentos de sus vidas anteriores, los cuales quedaron grabados con fuerza en su esencia.

Existen diversos tipos de Nephilim. Al igual que había multitud de razas sobrenaturales en la antigüedad, hay muchas clases de Nephilim dependiendo del origen del alma que se haya reencarnado. Cada etnia tiene sus propias características especiales y también sus desventajas. Habitualmente estos poderes son meramente anímicos, pero en ocasiones influyen en sus cuerpos otorgándoles además algunas características físicas excepcionales. También a veces la influencia que ejercen sus almas hace que los Nephilim de una misma raza tengan pautas de conductas similares. En cada descripción se da información sobre su comportamiento habitual. Un jugador puede utilizar estas anotaciones para hacerse una idea del proceder de cada arquetipo, pero no tiene que verse obligado a actuar de esa manera si no lo desea.

El aprendizaje resulta mucho más difícil para los Nephilim que para el resto de seres humanos. Sus espíritus se encuentran en lucha constante entre lo que aprenden y lo que ya sabían, causándoles un serio conflicto. Por esa razón, sufren penalizadores a la experiencia que les otorga el Director de Juego al finalizar cada sesión.

No se sabe cuántos Nephilim han nacido ni cuántos quedan aún por nacer. Lo único seguro es que su número crece día a día, pero al hacerlo cada vez quedan menos almas esperando renacer. Su tasa de natalidad es aún excepcionalmente baja y sólo surge uno por cada veinte mil seres humanos. Cuando un Nephilim muere, su espíritu no vuelve a resurgir como hizo antaño. En el momento en el que perece, regresa a la esencia de Gaïa y desaparece en el río de la vida.

En las siguientes secciones veremos una descripción de las características de cada tipo de Nephilim y de las ventajas e inconvenientes que poseen. La explicación se centra principalmente en las almas perdidas y no en las razas originarias de las que provienen. Esa información está reservada para el Director de Juego y se explica con amplitud en su Libro.

SYLVAIN

Los Nephilim de origen élfico son los más numerosos, puesto que pertenecían a una de las dos razas dominantes de la antigüedad. Su esencia está directamente vinculada a la luz y a la magia mucho más que la de otros seres. Por esta razón, en muchas ocasiones, el Nephilim nace también con el Don y tiene grandes facilidades para desarrollar conjuros.

Los Nephilim Sylvain suelen ser personas hermosas y con rasgos finos. Su pelo y ojos acostumbran a tener tonalidades claras: rubio o castaño en el caso del cabello, y las pupilas azules o verdes. Su característica facial más extravagante se encuentra en sus orejas, que, sólo a veces, resultan ligeramente puntiagudas. No suelen ser demasiado altos y no sufren nunca sobrepeso, por mucho que coman o beban. Tienden a vivir un poco más que el humano medio, superando normalmente el siglo de edad, aunque conservan intactas sus capacidades físicas hasta alcanzar los ochenta años.

En muchas ocasiones su esencia influye en su personalidad humana, haciéndoles individuos reflexivos y pacientes. Se interesan mucho por las cosas que consideran hermosas, las artes y los campos del conocimiento. No se enemistan con nadie con facilidad, pero en los casos en los que lo hacen, sus enemigos se enfrentan a personas que no sienten remordimientos. Inicialmente desarrollan un antagonismo natural hacia la oscuridad y lo que representa, aunque al contrario que los verdaderos elfos, su naturaleza humana les hace capaces de acostumbrarse a ella. Sienten un rechazo hacia cualquier Nephilim Duk'zarist con el que se encuentren, a pesar de que en algunos casos han llegado a colaborar.

Sueñan con su vida anterior mucho más que el resto de los Nephilim, lo que les hace sentir que están fuera de lugar. Por esta causa, muy a menudo emprenden viajes para intentar descubrir sus orígenes o cualquier cosa que pueda llenar el vacío que sienten en su interior.

La naturaleza de su alma tiene serias repercusiones en sus habilidades y les otorga capacidades sorprendentes, tanto física como espiritualmente. Todos los jugadores que elijan como raza un Nephilim élfico gozan de las siguientes ventajas y desventajas:

- **Resistencias excepcionales:** Como reflejo de su anterior condición, los Nephilim élficos poseen Resistencias excepcionalmente desarrolladas contra la magia, las habilidades psíquicas y las enfermedades. Por esta causa, pueden aplicar un bonificador de +10 a su Resistencia Mágica (RM) y Psíquica (RP), un +20 a su Resistencia contra Enfermedades (RE) y un +5 a sus Resistencias Físicas y contra Venenos (RF y RV, respectivamente). Un Nephilim no puede elegir las desventajas de: Salud enfermiza, Enfermedad grave incurable y Vulnerabilidad a la magia.

- **Desequilibrio hacia la Luz:** Todos los Nephilim élficos poseen un desequilibrio natural hacia la luz. Esta habilidad les otorga una Resistencia especial de +10 contra cualquier efecto basado en dicho elemento. Adicionalmente, esta afinidad les impide elegir la ventaja de Desequilibrio Mágico hacia la Oscuridad.

- **Curación Rápida:** Poseen una increíble capacidad para recuperarse de cualquier herida física que sufran, por lo que suman un punto a su nivel de Regeneración natural.

- **Presentir lo oscuro y lo luminoso:** Tienen la capacidad de sentir la presencia de cualquier otro Nephilim Sylvain o Duk'zarist que se encuentre en su presencia, aunque no será capaz de identificarlo como tal. De un modo sobrenatural, perciben la esencia oscura o luminosa que desprenden sus almas. Esta habilidad no les permite reconocer a un individuo que se halle oculto por un conjuro o mediante una habilidad del Ki.

- **Necesidades Limitadas:** Aunque no del modo en el que lo hacían los elfos, requieren comer y dormir mucho menos que los seres humanos. Sus necesidades se reducen a la mitad de las de una persona normal. Eso no significa que no tengan hambre por comer de una manera escasa, sino que, en la práctica, no requieren tantos alimentos para sobrevivir.

- **Alma inmortal:** Como todos los Nephilim, el alma del elfo se encuentra en una pugna constante entre lo que aprende y sus antiguos recuerdos. Por esta causa, sufren un penalizador de -4 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión.



JAYÁN

En la antigua lengua, Jayán significa “gigante”. Era una raza de seres de gran tamaño con apariencia humanoide, que no tenían lazos hacia ningún elemento en concreto. Se dice que poseían cuernos y un tercer ojo en la frente con el que eran capaces de ver espíritus. El número de Nephilim que ha nacido a partir de ellos es bastante considerable, aunque no tan grande como el de los Sylvain o el de los Daimah. Según parece, son ligeramente más numerosos en el Nuevo Continente, pero no hay ningún motivo concreto para ello. Sus almas son simples pero poderosas, e influyen en sus cuerpos principalmente a nivel físico. Aunque tienen origen místico, los efectos sobrenaturales y los conjuros les afectan con facilidad.

La principal característica que han heredado de sus antiguas vidas es su enorme tamaño, que usualmente llega a superar el metro ochenta en el caso de las mujeres y los dos metros en el de los hombres. Suelen tener siempre una complexión fuerte y una musculatura muy desarrollada. Sus pieles tienden a ser morenas, incluso en aquellos Nephilim que crecen en lugares donde no toman normalmente el sol. Los rostros de los Jayán tienen rasgos duros y bien definidos, con pelo espeso y de color habitualmente castaño. Su esperanza de vida es la misma que la humana, aunque su cuerpo madura muy rápidamente y, con apenas 15 años, pueden haber alcanzado ya todo su tamaño. A pesar de que no es nada común y los casos han sido excepcionales, algunos de ellos han desarrollado pequeñas deformaciones en sus cráneos que han formado cuernos en sus frentes. Estas prolongaciones surgen a partir de los 10 años de edad, y el crecimiento es un proceso largo y doloroso.

El eco de sus almas en su personalidad les vuelve unas personas firmes y decididas, pero con una enorme propensión a perder los nervios y actuar de un modo violento. Les gusta especialmente hacer las cosas manualmente y sacar provecho de su fortaleza. Cuando empiezan algo es muy difícil hacerles desistir de sus objetivos, y llegan hasta el final afrontando todas las consecuencias. Sienten un gran aprecio por sus compañeros y no temen decir abiertamente lo que piensan en cada situación. Actúan generalmente en grupo y nunca rechazan la ayuda que se les brinda si realmente la necesitan. No soportan la inactividad y, si no tienen nada que hacer, buscan algo en lo que puedan invertir su tiempo. Aunque carecen del tercer ojo que caracterizaba a los Jayán, a veces pueden ver el mundo de los espíritus y sentir cosas del más allá, lo que a menudo les inquieta.

Resulta muy poco frecuente que los Jayán sueñen con fragmentos de su vida pasada, e incluso cuando lo hacen, no es habitual que actúen en consecuencia.

Como ya se ha dicho, la influencia de sus almas se manifiesta principalmente en su físico, pero conservan parte del poder sobrenatural que le confería su tercer ojo. Sus habilidades son las siguientes:

- **Gigantes:** Los Nephilim Jayán tienen normalmente una gran altura y complexión. Por tanto, suman dos puntos a su característica de Tamaño y no pueden elegir la ventaja Tamaño desigual para disminuirlo.
- **Agua al cansancio:** Los Jayán se agotan menos que otros hombres con su misma constitución y aumentan un punto el valor máximo de su Cansancio.
- **Resistencia al daño:** El alma Jayán vuelve al cuerpo mucho más resistente al shock producido por el daño, así que aplica un bonificador de +15 a su Resistencia Física (RF).
- **Fuerza descomunal:** El alma influye en el desarrollo de la musculatura del cuerpo en el que se encuentra, aumentando un punto el atributo de Fuerza del personaje. Adicionalmente, no es posible utilizar la desventaja de Reducir dos puntos una característica para rebajar la Fuerza del Nephilim.
- **Visión espiritual:** El ojo que los Jayán tenían en su frente confiere a los Nephilim la capacidad de ver parcialmente a los espíritus. Para hacerlo, el personaje debe cerrar los ojos y de un modo inconsciente podrá “mirar” a los seres espirituales, aunque no será capaz de ver nada en el mundo material. Esta habilidad no permite al personaje ver conjuros, efectos místicos o matrices psíquicas, sino tan sólo almas invisibles al ojo humano.
- **Debilidad contra la magia:** Los conjuros y los efectos místicos son especialmente poderosos contra los Nephilim Jayán, que sufren un penalizador de -10 a su Resistencia Mágica (RM).
- **Alma inmortal:** El conflicto entre los recuerdos del alma Nephilim y el aprendizaje del personaje provoca un penalizador de -3 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión.

D'ANJAYNI

Los D'Anjayni eran una raza que se movía en la sombra de la historia, observando los acontecimientos del mundo y recopilando sucesos. Su mayor característica era pasar desapercibidos, habilidad que también han heredado sus almas. Los pocos que los conocen los llaman "los hombres grises" por su capacidad de actuar sin que nadie se percate de su presencia. El número de Nephilim que ha heredado espíritus D'Anjayni es muy escaso, casi tan exiguo como el de los Duk'zarist. Sus habilidades son exclusivamente anímicas y la influencia del alma en sus cuerpos es apenas perceptible.

Los niños y niñas que nacen con almas de D'Anjayni son quizás los menos afortunados de todos. Crecen marginados por los demás, ya que sus compañeros se olvidan de ellos a la hora de jugar y sólo sus amigos más íntimos los recuerdan.

Su apariencia no es realmente diferente de la de cualquier ser humano normal, aunque nunca destacan por ser personas excepcionalmente hermosas ni grotescas. Quizás su única característica relevante es precisamente esa: la falta de peculiaridades que puedan llamar la atención. Alcanzan edades mayores a las de cualquier persona normal, superando por norma el siglo de edad, aunque su desarrollo durante la infancia es completamente natural.

La repercusión de sus almas en su personalidad es bastante grande. Suelen comportarse de un modo tranquilo y sereno, evitando si es posible cualquier comportamiento violento. Son personas muy observadoras y meticulosas, más aficionadas a vigilar lo que pasa que a participar activamente en los acontecimientos. Normalmente se fijan objetivos a largo plazo y, desde ese momento, todo lo que hacen está encaminado a conseguir lo que se han propuesto. No les importa el tiempo que necesiten para lograrlo y pieza a pieza van preparándose el terreno. Les gusta estar muy bien informados antes de actuar, aunque a veces llegan a ser tan reflexivos que rayan la pasividad. Sin embargo, a la hora de entrar en acción no dudan en utilizar cualquier medio a su alcance, incluso la violencia. Son bastante individualistas y no les gusta ir en grupo, aunque lo hacen si las circunstancias les obligan. Generalmente se encariñan poco con las personas, debido a la poca atención que reciben de estas. Suelen abandonar a una edad temprana sus hogares para emprender el camino en solitario.

Tienen a menudo sueños de su vida anterior, pero suelen ser caóticos y carentes de sentido. Lo más normal es que tengan siempre la misma visión, un momento especialmente importante que se repite una y otra vez.

Su nombre tiene para ellos una importancia fundamental, dado que en parte sus poderes están unidos a él. Por costumbre viajan usando seudónimos de cualquier tipo y sólo revelan sus verdaderos nombres a las personas que son importantes para ellos.

Sus almas les otorgan extrañas habilidades místicas que aprenden gradualmente a controlar:

- **Indetectabilidad:** Los Nephilim D'Anjayni tienen la capacidad mística de resistirse a ser detectados mediante medios sobrenaturales, ya sean de carácter mágico, psíquico o de Ki. Por ello, todos los D'Anjayni aplican un bonificador de +30 a cualquiera de sus Resistencias contra efectos de detección. Además, aprenden de manera innata la habilidad de Ocultación del Ki, que desarrollan aplicando también un bono de +30.

- **Olvido:** Sin lugar a dudas, esta es su característica más singular. Si lo desean, pueden pasar desapercibidos allí donde vayan, y la gente que los vea olvidará cómo eran exactamente. Son capaces incluso de mantener una conversación con uno o varios individuos, haciendo después que estos no sólo no recuerden su aspecto, sino tampoco el tema del que han hablado con ellos. A términos de juego, cualquiera que vea o hable con el personaje deberá superar una Resistencia Mágica (RM) contra 100, u olvidará su apariencia y la conversación que han mantenido. Esta habilidad se considera equivalente a un efecto místico automático cuya condición consiste, simplemente, en encontrarse con el personaje y que este se marche sin haberle dicho su nombre. No es

posible pecatarse del funcionamiento de esta habilidad, ni siquiera para alguien con la capacidad de ver magia. Los afectados no se darán cuenta de que lo ocurrido es innatural, sino que pensarán simplemente que son incapaces de acordarse o que no se han fijado bien. Un hechicero deberá superar un control de Valoración mágica contra una dificultad de Imposible para pecatarse del uso de esta habilidad.

El olvido deja de tener efecto en cualquier momento en el que el D'Anjayni se presenta con su verdadero nombre durante la conversación, o se encuentra con individuos que saben exactamente quién es.

- **Susurros silenciosos:** Es francamente difícil escuchar las palabras del Nephilim si no van dirigidas a ti. Todo aquel que intente escucharlas aplicará un -60 a sus controles si no es su receptor.

- **Pasar sin dejar rastro:** Mientras un D'Anjayni vaya descalzo, sus pies dejan muy pocas huellas. Su rastro se borra a medida que camina, por lo que si alguien intenta rastrearles, aplicará un -40 a su habilidad.

- **Apariencia común:** Aunque pueden ser más o menos agraciados, un Nephilim D'Anjayni no es nunca excepcionalmente hermoso ni feo.

Por tanto, no podrán tener nunca una apariencia inferior a 3 o superior a 7.

- **Alma inmortal:** El conflicto entre los recuerdos del alma Nephilim y su aprendizaje provoca un penalizador de -3 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego.

EBUDAN



Ebudan significa "seguidor del destino" y es el nombre que recibían los miembros de una raza de seres casi celestiales que cayeron de los cielos perdiendo sus alas. Las leyendas cuentan que tenían la habilidad de percibir las alteraciones en el flujo de almas, y su cuerpo estaba lleno de tatuajes místicos, los Marduk, con los que intentaban prever acontecimientos futuros. Se dice que cada uno tenía una finalidad distinta en su vida, a la que llamaban Sue´ Aman y que trataban de cumplir por encima de todas las cosas.

Los Nephilim Ebudan son los menos numerosos de todos. Poseen algunas habilidades sobrenaturales muy limitadas, aunque latentes en su interior esconden poderes mucho mayores.

Físicamente tienen una constitución humana normal, pero tienden a ser ligeramente corpulentos. Sus ojos son profundos y suelen tener el pelo muy claro, incluso a veces completamente blanco. Desde el momento en el que vienen al mundo, poseen algún símbolo extraño en su cuerpo como reflejo del Marduk que tenían en su vida anterior, aunque es generalmente confundido con una simple marca de nacimiento. A lo largo de la adolescencia aparecen algunos tatuajes más, aunque son muy escasos y normalmente en partes no visibles a simple vista.

La personalidad de los Nephilim Ebudan está fuertemente condicionada por sus almas. En ellos aún persiste el objetivo que se marcaron en su vida anterior. Ningún Ebudan que lograra cumplir su Sue´ Aman se convirtió en Nephilim, por lo que todos tienen aún que realizarlo. Sus sueños están siempre relacionados con su Sue´ Aman, en los que ven con claridad cuál es el propósito que se fijaron. Tienen infancias tranquilas, pero al llegar a la adolescencia padecen su primer sueño, que a partir de ese momento se convierte en una obsesión. Normalmente, casi todos los Nephilim tratan de cumplirlo, aunque algunos dan esa visión por imposible y prefieren vivir con los pies en la tierra. Son personas muy serenas y espirituales, pero no les gusta entablar lazos afectivos con nadie.

Los poderes de los Ebudan son distintos dependiendo de si han logrado cumplir o no su Sue´ Aman. Mientras no lo consiga, el Nephilim posee únicamente algunas habilidades anímicas. Por el contrario, en el momento en el que logran dicho objetivo su poder se manifiesta completamente, obteniendo grandes ventajas adicionales. Normalmente será el Director de Juego quien fije el Sue´ Aman del personaje, aunque también es posible que acuerden entre ambos su finalidad. La lista de sus poderes es la siguiente:

- **Or´inie:** El símbolo místico con el que nacen los Nephilim Ebudan se llama Or´inie y funciona como una salvaguarda que le protege de cualquier cosa que afecte su Sue´ Aman. El Nephilim puede aplicar un bonificador de +30 a cualquier Resistencia contra efectos de dominio, control emocional u olvido que puedan impedirle realizar el Sue´ Aman. Una vez conseguido, esta habilidad desaparece completamente.

- **Alas de Serafin:** En el momento en el que logran su objetivo, el Nephilim recupera parte de su esencia perdida revelándose bajo la forma de dos alas luminosas. Aunque de su cuerpo no brotan alas físicas, puede manifestar a voluntad un par de alas de energía con las que es capaz de surcar los cielos. El personaje puede exteriorizarlas u ocultarlas a voluntad, aunque hacerlo requiere un asalto completo. Las alas le otorgan la capacidad de surcar los cielos a un Tipo de Vuelo 12. Esta habilidad únicamente se manifiesta después de que el personaje haya logrado el Sue´ Aman.

- **Esencia celestial:** Cuando consigue el destino que se había fijado, su esencia espiritual se extiende por todo su cuerpo, impidiéndole sufrir heridas físicas naturales. A efectos de juego, el Nephilim se vuelve invulnerable a cualquier ataque natural que no sea capaz de dañar energía.

- **Alma inmortal:** El conflicto entre los recuerdos del alma Nephilim y su aprendizaje provoca al personaje un penalizador de -3 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión.

Los Daimah son la última de las razas que han dado nacimiento a los Nephilim y, con la posible excepción de los elfos, su número es el más abundante de todos. Su esencia está ligada a la naturaleza y no son pocos quienes los consideran espíritus del bosque.

Físicamente poseen algunas pequeñas diferencias con respecto a una persona normal, aunque ninguna de ellas es realmente inhumana. En primer lugar, sus ojos tienen la pupila ligeramente rasgada como un animal. Normalmente esta alteración es muy pequeña, pero otras veces llegan a estarlo tanto que pueden confundirse con los de un gato o un zorro. Tienen el pelo muy revuelto y les crece muy deprisa, en especial a las mujeres. Los hombres tienen mucho vello por las patillas, aunque si se lo afeitan una vez nunca les vuelve a salir. Como los elfos, tienen las orejas ligeramente puntiagudas, con la característica de que les sale un poco de pelo al final. Su constitución no es demasiado robusta y resulta habitual que sean de escasa estatura. Su periodo de vida es igual que el de cualquier humano normal.

Habitualmente, todos los Nephilim Daimah se comportan de una manera bastante jovial y divertida. Afrontan la vida con una sonrisa sin demasiadas preocupaciones y se enfadan muy raramente. No soportan la inactividad y siempre están buscando algo ameno que hacer para no aburrirse. Son extremadamente curiosos y les encanta entrometerse y fisgonear en cualquier cosa que consideren interesante. Por desgracia, también son muy descuidados, por lo que acaban metiéndose en problemas ajenos de los que no les resulta fácil salir. Les cuesta mantener la atención y no tardan en perder el interés por lo que están haciendo cuando la situación ya no les divierte. Detestan los planes retorcidos y prefieren afrontar los acontecimientos sin ninguna preparación, confiando en que la suerte los sacará de cualquier apuro. Son exploradores por naturaleza y, aunque sus lugares favoritos son los bosques, están siempre deseando encontrar nuevas comarcas y experimentar diversas emociones. Les gusta la compañía y cuando se encariñan con alguien se pegan a esa persona todo el tiempo, tratando de convertirse en su centro de atención.

Una cosa curiosa y divertida es su extraña afición por utilizar adornos que les den apariencia animal, en especial las mujeres, que se ponen diademas adornadas con orejas de gato, o dejan colgar en sus ropas tiras de tela para simular colas. Probablemente se debe a que, en su interior, sienten cierto apego a tales detalles.

Los sueños sobre su vida pasada son muy escasos, aunque su naturaleza curiosa hace que se interesen durante algún tiempo en ellos hasta que encuentran algo mejor a lo que dedicar sus atenciones.

Sus poderes se manifiestan principalmente a nivel espiritual, especialmente en bosques y lugares donde la naturaleza esté muy presente. La lista de sus habilidades es la siguiente:

- **Sentir el bosque:** Aunque no puede hablar con las plantas, el alma del Daimah es capaz de percibir los sentimientos de la naturaleza. Son capaces de notar las sensaciones de los animales y las plantas, detectando si tienen miedo, se sienten tranquilos o les ocurre algo extraño.

- **Movimiento por los bosques:** El Nephilim reconoce la naturaleza como su hogar y esta también a él. A pesar de lo espeso del follaje o de lo cerrado de la vegetación, un Daimah no tiene penalizadores al movimiento por moverse en este entorno.

- **Ver la esencia:** Los ojos de los Daimah les permiten ver el alma de los seres vivos, pudiendo identificar de inmediato los lazos elementales o anímicos de cualquier tipo de ser. Esta habilidad se considera un poder innato de detección, pero un individuo puede resistirse naturalmente si supera una RM contra 140.

- **Pequeño tamaño:** Los Nephilim Daimah no suelen ser personas altas o pesadas, por lo que restan un punto de su característica de Tamaño.

- **Naturaleza curativa:** Al encontrarse en el interior de un bosque, el alma de Daimah nutre a su cuerpo de la esencia de la vida que hay a su alrededor. Mientras esté en una espesa zona boscosa o selvática, el Nephilim suma tres puntos a su nivel de Regeneración.

- **Alma inmortal:** El conflicto entre los recuerdos del alma Nephilim y su aprendizaje provoca un penalizador de -2 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión.



DUK'ZARIST

Los Nephilim Duk'zarist son también llamados las almas de las sombras, ya que pertenecían a una raza ligada naturalmente a las tinieblas. A pesar de ser también una de las dos etnias dominantes, su número es realmente escaso ya que en vida eran muy pocos. Como los elfos, su esencia es marcadamente sobrenatural y la magia esta muy ligada a ellos, en especial hacia las mujeres.

Son siempre personas muy agraciadas físicamente. Tienden a ser altos y raramente miden menos de uno ochenta los hombres y uno setenta las mujeres. Tienen una complexión perfecta y tampoco engordan nunca. Se caracterizan por ser muy pálidos y por tener el pelo de colores oscuros o con tonos muy claros, como negro o gris ceniza. Sus ojos son claros y tienen una tonalidad ligeramente rojiza cuando la luz se refleja en ellos. No son más longevos que los humanos normales, pero mantienen todas sus habilidades físicas hasta bien entrados los noventa, momento a partir del cual empiezan a envejecer muy rápidamente.

El alma Duk'zarist se refleja mucho más en su personalidad que en los otros Nephilim. Inconscientemente, aún siguen sirviéndose del código de conducta que seguían en vida. Son excepcionalmente competitivos en cualquier campo, tanto en los intelectuales como en los físicos, aunque tienden a desarrollar más estos últimos. Se sienten muy atraídos por la fuerza y admiran normalmente a cualquier individuo que se pueda considerar poderoso por sí mismo, aunque eso sólo aumenta sus deseos de superarlo. Es muy difícil que admitan que no son capaces de hacer algo, y para que pidan ayuda deben de encontrarse en una situación muy desesperada. Aunque no les gusta la soledad, son individualistas a la hora de actuar. Sienten devoción por aquellos a los que realmente aprecian, pero nunca muestran de una manera abierta sus emociones. Son maquinadores y manipuladores pero a la vez también muy impacientes, lo que les provoca un enorme conflicto a la hora de decidir entre actuar inmediatamente o esperar a un momento más propicio.

Como a los Sylvain, los sueños sobre su anterior existencia los asaltan comúnmente y, aunque no llegan a perturbarles del mismo modo que a estos, sí siembran al menos inquietud en ellos.

El descomunal poder que poseen las almas de los Duk'zarist se manifiesta con fuerza en sus cuerpos humanos, confiriéndoles habilidades tanto físicas como anímicas:

- **Resistencias excepcionales:** El alma de los Duk'zarist influye en su cuerpo humano a lo largo de su desarrollo, aumentando enormemente todas sus Resistencias. Esta habilidad actúa de manera diferente en hombres y mujeres. Las almas masculinas aplican un bonificador de +15 a todas sus Resistencias (RM, RP, RV y RE) salvo la Resistencia Física (RF), donde poseen un +20. Por el contrario, las femeninas tienen un +15 a todas sus Resistencias (RF, RP, RV y RE) salvo la Mágica, donde tienen un +20 (RM).

- **Desequilibrio hacia la Oscuridad:** Las almas Duk'zarist tienen un desequilibrio hacia la oscuridad. Esta habilidad les otorga una Resistencia especial de +10 contra cualquier efecto basado en dicho elemento. Adicionalmente, esta afinidad les impide elegir la ventaja de Desequilibrio Mágico hacia la Luz.

- **Aguante a la Muerte:** Cuando entran en el estado de entre la vida y la muerte, no necesitan superar el control de Resistencia Física para sobrevivir, ya que su alma se afianza tanto al cuerpo que superan automáticamente estos controles.

- **Curación Rápida:** También tienen la capacidad de recuperarse con velocidad de cualquier herida física que sufran, por lo que suman un punto a su nivel de Regeneración natural.

- **Necesidades Limitadas:** Necesitan descansar mucho menos que ninguna otra raza, por lo que disminuyen sus necesidades de sueño y comida hasta una tercera parte que la de cualquier otro ser humano, sin sufrir ningún tipo de negativo.

- **Presentir lo oscuro y lo luminoso:** Tienen exactamente la misma capacidad que los élficos.

- **Visión nocturna:** Sus ojos están mucho más acostumbrados a la oscuridad que la de ningún otro ser humano. A efectos de juego, esta capacidad no está tan desarrollada como la que se adquiere mediante un Punto de Creación, pero permite disminuir a la mitad cualquier penalizador que el Nephilim sufra a su percepción por causa de la oscuridad natural.

- **Devoción al Fuego:** Los poderes psíquicos de los Duk'zarist están ligados por naturaleza al fuego. Si desarrolla sus habilidades mentales, tiene la obligación de adquirir como primera disciplina la Piroquinesis.

- **Cuerpos perfectos:** La esencia de los Duk'zarist impide que el cuerpo desarrolle ningún tipo de malformación natural. El Nephilim no puede elegir ninguna de las siguientes desventajas: Miembro atrofiado, Salud enfermiza, Vulnerabilidad a los venenos, Miopía, Debilidad física, Enfermedad grave, Mudo, Ciego o Sordo.

- **Alergia al metal:** La única debilidad de los Duk'zarist en vida era su vulnerabilidad a los metales, especialmente hacia el hierro y las aleaciones que lo contenían. Un Duk'zarist podía llegar incluso a morir por el simple contacto con el metal, y las espadas les hacían mucho más daño por su material que por el filo en sí. Aunque de un modo extremadamente limitado, los Nephilim han heredado parte de esta desventaja que aun ahora les afecta. Si pone su piel en contacto con un metal que contenga una aleación de hierro, deberá superar un control usando su presencia base contra una dificultad de 60, o sufrirá una reacción adversa que le produce un negativo a la acción equivalente a la cantidad por la que falló la tirada. Si el metal es hierro puro, la tirada es contra 80. Estos negativos desaparecen a un ritmo de 10 puntos por minuto. Un Nephilim Duk'zarist puede utilizar ropas y guantes para evitar estos efectos.

- **Alma inmortal:** De igual manera que el alma Duk'zarist está mucho más presente en sus formas físicas que en otros Nephilim, la pugna entre lo que aprenden y sus antiguos recuerdos es muy fuerte en ellos. Por ello, sufren un penalizador de -5 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión.



CAPÍTULO 3

LAS CATEGORÍAS

Todos creen que tener talento es cuestión de suerte; nadie piensa que la suerte puede ser cuestión de talento.

-Jacinto Benavente-

LA ELECCIÓN DE CATEGORÍA

En este capítulo nos adentraremos con mayor detenimiento en las categorías de los personajes. Ellas nos dirán cuáles son sus costes de desarrollo y sus bonificadores innatos.

Es muy interesante que antes de elegir una categoría para el personaje se desarrolle su pasado y personalidad. Es fundamental tener una idea clara de lo que se pretende de él antes de tomar una decisión tan importante. Si, por ejemplo, se trata de un viejo soldado borracho que va a tener pronto una nueva oportunidad de servir de algo, no sería correcto elegir la categoría de hechicero cuando la de guerrero o maestro en armas resultan mucho más apropiadas. Además, debe estar relacionada con lo que cada jugador encuentre atractivo. No es recomendable para alguien a quien no le guste el combate elegir una categoría del arquetipo de luchador, cuando podría disfrutar mucho más como ladrón o novel.

Aun así, lo más importante será interpretar correctamente al personaje, lo que resulta mucho más difícil de lo que parece. Normalmente es más sencillo interpretar a estereotipos que hacerlo con personas inusuales. Lo más natural es pensar que un asesino debe de ser necesariamente un hombre oscuro que se dedica a matar gente por dinero, al igual que un paladín es un verdadero compendio de virtudes. Sin embargo, el mero hecho de pertenecer a una categoría no debe obligar a los personajes a comportarse de una manera determinada. Un paladín no tiene por qué ser un hombre santo que lucha por aquello que cree bueno. Por el contrario, alguien con esta categoría puede tratarse perfectamente de un sujeto retorcido que aprovecha sus dotes naturales y su aprendizaje para obtener beneficio únicamente para él. Aunque los personajes jugadores serán sin duda personas excepcionales, no hay que olvidar en ningún momento que siguen siendo seres de carne y hueso, con sus propios deseos, manías y miedos. Cuanto más reales parezcan, la partida será también más interesante, ya que resultará más fácil sentirse integrados en el mundo que les rodea.

Creación de Nuevas categorías

En *Ánima* hemos intentado reflejar todas las categorías necesarias para una partida de rol y pensamos que son todas las que un jugador puede necesitar. Cada una de ellas está equilibrada con las demás, de manera que ninguna tenga ventaja sobre el resto. Sin embargo, es muy común que algunos jugadores quieran inventar nuevas categorías para su personaje. Llegado este momento, es preciso preguntarse si realmente es necesaria esa profesión o puede estar incluida dentro de alguna de las que ya están presentes. Justamente los Puntos de Creación que recibe un personaje sirven para eso, para personalizar la categoría elegida y volverla acorde con lo que cada uno pretende. Imaginemos por ejemplo que alguien quiere jugar con un luchador erudito, la clase noble de la que Platón tanto habla en sus escritos. En lugar de crear una nueva categoría que tenga buenas capacidades en combate y en los campos intelectuales, sería mucho más correcto elegir un Guerrero o un Novel, e invertir Puntos de Creación para disminuir el coste de sus habilidades secundarias de Inteligencia. Otro ejemplo sería un cazador de brujos. No es preciso crear una categoría con semejanza especialidad, cuando cualquier personaje (desde un guerrero a un asesino) que se haya fijado tal meta en la vida, puede encajar perfectamente en las expectativas de un jugador que quiera ser ese cazador. Basta con aumentar su habilidad de Ocultismo y aprender a combatir los poderes sobrenaturales para ser un experto en acabar con ellos.

Un caso especial es la categoría clerical. Muchos sistemas reflejan la profesión sacerdotal como un arquetipo independiente que extrae sus poderes directamente de una deidad. Sin embargo, parece mucho más lógico pensar que cada potencia concederá sus poderes y ventajas dependiendo de los servicios prestados o el cariño que guarden hacia el individuo, más que por el simple nivel del personaje. Además, tampoco resulta lógico que exista una única categoría para recoger esos poderes sin importar la naturaleza de la divinidad. Es mucho más comprensible que una deidad del robo otorgue su poder a un ladrón antes que a un sacerdote consagrado a él, al igual que uno de la guerra haría lo mismo sobre un gran guerrero o un general de ejércitos. Por tanto, aquellos que quieran jugar con un sacerdote deberían elegir la categoría más acorde a la potencia a la que quieran atarse y adquirir la ventaja de Elan con sus Puntos de Creación.

Por último, es necesario mencionar que la categoría de Novel refleja en realidad todas aquellas profesiones que no se encuentran recogidas expresamente por separado, y con ella un jugador puede convertirse en lo que desee, desde un erudito a un simple herrero.

Seline, paladín de la Sagrada Orden del Cielo



LAS CATEGORÍAS

A continuación se presenta una relación de las categorías que puede elegir un personaje. Cada una contiene la siguiente información:

ARQUETIPO

Indica el arquetipo al que pertenece. Existen seis posibilidades: luchador, místico, psíquico, acechador, domine y sin categoría. Como mínimo cada categoría pertenece a un arquetipo, pero también es posible que esté incluida dentro de dos a la vez. A estas categorías se las denomina "mixtas".

MÚLTIPLO DE VIDA

Es el coste de los múltiplos de vida del personaje. Cada vez que invierta los PD indicados en esta sección, sumará el valor de su característica de Constitución a sus PV. Ten en cuenta que se suma directamente el valor del atributo de Constitución, no su bono.

PV

Es el bono innato que consigue un personaje a sus puntos de vida. Suma esta cantidad en primer nivel y posteriormente vuelve a hacerlo cada vez que sube de nuevo.

TURNO

Es el bono natural que consigue el personaje a su turno. Suma esta cantidad en primer nivel y posteriormente vuelve a hacerlo cada vez que sube de nuevo.

CONOCIMIENTO MARCIAL

Indica el Conocimiento Marcial que adquiere el personaje por pertenecer a una determinada categoría. En primer nivel comienza con esta cantidad y vuelve a sumarla cada vez que sube de nuevo.

CV INNATOS

Esta sección indica cuántos CV consigue el personaje por nivel. Cualquiera con habilidades psíquicas empieza con un único CV y consigue otro sin invertir PD, dependiendo del número de niveles que le muestre su categoría. Si, por ejemplo, consigue un CV adicional cada 3 niveles, adquiriría el segundo CV en cuarto nivel, el tercero en nivel siete y así consecutivamente.

HABILIDADES PRIMARIAS

Es el coste de desarrollo de las habilidades primarias de los personajes que pertenezcan a esa categoría. Cada una tiene un límite a la cantidad de PD que se puede invertir en ellas, que se encuentra entre el cincuenta y el sesenta por ciento de los PD de tu personaje.

HABILIDAD DE COMBATE

- **Habilidad de ataque, parada, esquiva:** Son los costes de desarrollo de la habilidad ofensiva y defensiva del personaje en combate, por lo que no se puede invertir más de la mitad de los PD totales en ellas.
- **Ki:** Es el coste de desarrollo de un nuevo punto de Ki para el personaje.
- **Acumulación:** Invirtiendo esta cantidad de PD, el personaje suma un punto a la acumulación de Ki de una característica.
- **Llevar Armadura:** Es el coste de desarrollo de la habilidad Llevar Armadura.

HABILIDAD SOBRENATURAL

- **Zeon:** El Zeon no se adquiere de una manera tradicional, sino que se compran sus puntos en grupos de cinco. Cuando gastes la cantidad de PD que se indica, tu personaje conseguirá cinco puntos de Zeon adicionales.
- **Acumulación mágica (ACT):** Es el coste de un múltiplo de acumulación mágica. Todos los personajes dotados con el Don comienzan con un múltiplo, e invirtiendo esta cantidad de PD, consiguen aumentar su ACT uno más. Alguien con un ACT base 10 que adquiere dos múltiplos adicionales, tendría un ACT final de 30.
- **Proyección Mágica:** Es el coste de desarrollo de la habilidad para dirigir conjuros. No se puede invertir más de la mitad de los PD totales del grupo de habilidades sobrenaturales en ella.
- **Convocar, Dominar, Atar y Desconvocar:** Son los costes de desarrollo de las habilidades de convocatoria del personaje.

HABILIDAD PSÍQUICA

- **Consumo de voluntad (CV):** Es el coste de PD que el personaje debe invertir para adquirir un nuevo CV.
- **Proyección Psíquica:** Es el coste de desarrollo de la habilidad para dirigir sus matrices. No se puede invertir más de la mitad de los PD totales del grupo de habilidades psíquicas en ella.

HABILIDADES SECUNDARIAS

En esta parte se indica, sencillamente, los costes de desarrollo de las habilidades secundarias generales de la categoría. No hay límite en la cantidad de PD que se puede gastar en ellas.

COSTES REDUCIDOS

Algunas categorías tienen en ciertas habilidades secundarias concretas un coste de desarrollo inferior al resto de las pericias de ese mismo campo. Por ejemplo, un Paladín desarrolla su habilidad de Resistencia al dolor a un coste mucho más reducido que las del resto del grupo de Vigor. En esta sección se indica si la categoría tiene alguna habilidad reducida, y en el caso de que así sea, cuáles son sus verdaderos costes.

BONIFICADORES INNATOS

Son los bonos especiales que otorga la categoría. Un personaje recibe estos bonos como base al ser creado, y posteriormente vuelve a recibirlos cada vez que sube de nivel. Salvo en la Habilidad de Ataque, Parada y Esquiva, cuyo bono nunca podrá exceder de +50, los bonificadores innatos aumentan sin límite alguno.

ESPECIAL

En esta sección se explica si la categoría goza de algún beneficio especial que no se refleja en los costes de desarrollo ni en los bonificadores innatos. Solo aparece en las descripciones en el caso de que exista alguna ventaja.



Una exploradora en los bosques de Pristinia

GUERRERO

El guerrero es el luchador arquetípico por excelencia. Esta categoría engloba a aquellas personas que han dedicado por completo su vida al combate y son capaces de explotar al máximo su habilidad bélica. Esto les lleva no sólo a dominar el manejo de las armas, sino a, llegado el momento, emplear su energía anímica en la lucha. También tienen facilidad para desarrollar un gran conocimiento en el campo de las tácticas militares y convertirse en cabecillas de ejércitos. Tradicionalmente, los guerreros pueden llegar a trabajar casi de cualquier cosa, desde meros mercenarios a caballeros.

Arquetipo: Luchador
Múltiplo de Vida: 15
PV: +15 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +25 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
+1 Proezas de fuerza: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de ataque por nivel
(máximo +50)
+5 Habilidad de parada por nivel
(máximo +50)
+5 Llevar Armadura por nivel

Secundarias
+5 Proezas de fuerza por nivel



GUERRERO ACRÓBATA

Los guerreros acróbatas son luchadores que se han especializado en sacar el máximo provecho a su agilidad y rapidez. Su principal ventaja consiste en anticiparse a los movimientos de sus adversarios y tratar de acabar con ellos antes de que reaccionen. También prefieren esquivar los ataques y estar tan lejos como puedan del lugar donde se da el golpe. Se benefician de una gran movilidad, siendo capaces de saltar, caer o correr con una destreza que muy pocos logran igualar. Pueden adoptar cualquier tipo de papel en la sociedad, pero generalmente asumirán profesiones ligadas al combate, como duelistas o espadachines.

Arquetipo: Luchador
Múltiplo de Vida: 20
PV: +10 por nivel
Turno: +10 por nivel
Conocimiento Marcial: +25 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de ataque por nivel
(máximo +50)
+5 Habilidad de esquiva por nivel
(máximo +50)

Secundarias
+10 Acrobacias por nivel
+10 Saltar por nivel
+10 Atletismo por nivel
+10 Trucos de manos por nivel
+10 Estilo por nivel



PALADÍN

Los paladines son luchadores muy defensivos que combaten apoyándose en ciertas capacidades místicas. Una de sus especialidades consiste en expulsar a los seres sobrenaturales usando sus poderes naturales. Normalmente, muchos se rigen por códigos de conducta basados en normas religiosas o en el honor, aunque no están obligados a ello. Son líderes naturales, capaces de utilizar su carisma y dotes para movilizar a su favor a enormes cantidades de personas, que incluso darán sus vidas por ellos.

Arquetipo: Luchador
Múltiplo de Vida: 15
PV: +15 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 2
Múltiplo de ACT: 60
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 1

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2
+1 Sociales: 1
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 3
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
+1 Resistir el dolor: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de parada por nivel (máximo +50)
+10 Llevar Armadura por nivel
+10 Desconvocar por nivel
+20 Zeon por nivel

Secundarias
+10 Liderazgo por nivel
+10 Resistir el dolor por nivel
+5 Estilo por nivel

ESPECIAL

Si el paladín no quiere desarrollar sus habilidades sobrenaturales, puede sustituir los bonos innatos de +10 a Desconvocar y +20 a Zeon por un +10 a Frialdad por nivel.



Ilustrado por © Alicia Guillen

PALADÍN OSCURO

En cierto modo, esta categoría es la opuesta directa al paladín. Es un luchador especializado en el ataque que se apoya en unas limitadas habilidades místicas. Sus principales poderes se basan en el dominio y control de los seres sobrenaturales, quienes, una vez sometidos a su voluntad, son utilizados en su beneficio. Tienen grandes capacidades de mando, pero emplean la intimidación y el miedo para subyugar a los demás a sus deseos. Si esto no funciona, persuaden a las personas tratando de conseguir salirse con lo que pretende.

Arquetipo: Luchador
Múltiplo de Vida: 15
PV: +15 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 2
Múltiplo de ACT: 60
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 1
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2
+1 Sociales: 1
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
+1 Frialdad: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)
+5 Llevar Armadura por nivel
+10 Controlar por nivel
+20 Zeon por nivel

Secundarias
+10 Intimidar por nivel
+10 Frialdad por nivel
+5 Estilo por nivel
+5 Persuasión por nivel

ESPECIAL

Si el paladín oscuro no quiere desarrollar sus habilidades sobrenaturales, puede sustituir los bonos innatos de +10 a Controlar y +20 a Zeon por un +10 a Resistir el dolor por nivel.



MAESTRO EN ARMAS

Son luchadores que se han dedicado a perfeccionar sus habilidades marciales con todo tipo de armas. Se trata de guerreros natos, los cuales han llevado hasta el límite su capacidad combativa por encima de cualquier otra categoría. Opuestamente a los guerreros convencionales, no emplean ninguna otra habilidad en la lucha más que su maestría en el uso de las armas. En una contienda, ignoran el uso de su energía física y de todo aquello que no sea su propia habilidad marcial, pero no por ello dejan de ser los combatientes más hábiles y los más centrados en las verdaderas habilidades marciales. La gran mayoría de caballeros y mercenarios tienen esta categoría.

Arquetipo: Luchador
Múltiplo de Vida: 10
PV: +20 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +10 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 1
+1 Ki: 3
Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 1
+1 Subterfugio: 3
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)
+5 Habilidad de parada por nivel (máximo +50)
+10 Llevar Armadura por nivel

Secundarias
+5 Proezas de Fuerza por nivel

ESPECIAL

Las Tablas de Armas y maniobras, al igual que el uso de nuevas clases de armas, le cuestan la mitad de PD



Ilustrado por © Alicia Guillén

TECNICISTA

Un tecnicista es un experto utilizando sus habilidades del Ki. Se trata de individuos que han explorado a fondo los secretos del cuerpo y del alma, desarrollando con facilidad capacidades que resultan imposibles para personas normales. A veces, pueden incluso tardar años en desplegar el verdadero alcance de sus habilidades, pero cuando lo hacen, se convierten en sujetos de considerable poder. Aunque no poseen grandes dotes para el combate, cuando utilizan su control sobre el Ki en contra de un adversario resultan enemigos terribles, pudiendo desencadenar técnicas inhumanas con sencillez.

Arquetipo: Domine
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +50 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 1
Múltiplo de Acumulación: 10

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)

Secundarias
Ninguna



TAO



Son artistas marciales que se han especializado en el combate sin armas. Dedicados a dominar todos los conocimientos marciales que les sea posible, siempre tratan de desarrollar nuevas y personales artes de lucha. Su entrenamiento les permite aprender con facilidad cualquier estilo marcial que se propongan, extrayendo de ellos los elementos que puedan volverles mejores combatientes. Llegado el momento, tratan además de emplear sus energías internas y sacarles el máximo provecho posible, compensando cualquier desventaja contra un enemigo bien equipado. Naturalmente, nada les impide llevar armas de cualquier clase.

Arquetipo: Luchador, Domine
Múltiplo de Vida: 20
PV: +10 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +30 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de Combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 15

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
Ninguna

Secundarias
+5 Estilo por nivel

ESPECIAL

Las Artes Marciales tienen un coste de 20 PD (10 si es la primera que aprende).

EXPLORADOR

Un explorador es el prototipo tradicional de aventurero. Normalmente, se trata de personas que han sacado el máximo provecho a su capacidad de percibir lo que les rodea y adentrarse donde nadie más sería capaz. Un explorador suele tener siempre sus sentidos pendientes de lo que hay a su alrededor, por lo que es muy complicado cogerle por sorpresa. Es también un rastreador y un superviviente nato, razón por la que tiene grandes conocimientos sobre zonas boscosas o regiones inhóspitas. En la sociedad suelen trabajar como cazadores, batidores o incluso arqueólogos, pero lo más normal es que simplemente se trate de habitantes de territorios apartados donde sus habilidades son necesarias para sobrevivir.

Arquetipo: Luchador, Acechador
Múltiplo de Vida: 20
PV: +10 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 1
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
+1 Trampería: 1
+1 Herbolaría: 2
+1 Animales: 1
+1 Medicina: 2

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)

Secundarias
+10 Advertir por nivel
+10 Buscar por nivel
+10 Rastrear por nivel
+5 Trampería por nivel
+5 Animales por nivel
+5 Herbolaría por nivel

ESPECIAL

+10 por nivel a la habilidad Detección del Ki (solo si la desarrolla).



SOMBRA

Las sombras son luchadores que se mueven en la oscuridad y aprovechan a su favor el entorno. Aunque sus habilidades de combate son excelentes, prefieren acabar con sus enemigos sin darles la oportunidad de responder a sus ataques. Para ello, emplean el subterfugio para sorprenderles, o usan otras tácticas más complejas. Incluso si es descubierta, una sombra es capaz de seguir luchando con sus enemigos en igualdad de oportunidades, aunque su resistencia tiende a ser menor que la de otros luchadores. Generalmente ágiles y veloces, prefieren esquivar los ataques en lugar de afrontarlos.

Arquetipo: Luchador, Acechador
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +10 por nivel
Conocimiento Marcial: +25 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%

+1 H. Ataque: 2
 +1 H. Parada: 3
 +1 H. Esquiva: 2
 +1 Llevar Armadura: 2
 +1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
 +1 Proyección Mágica: 3
 +1 Convocar: 3
 +1 Dominar: 3
 +1 Atar: 3
 +1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20
 +1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
 +1 Sociales: 2
 +1 Perceptivas: 2
 +1 Intelectuales: 3
 +1 Vigor: 2
 +1 Subterfugio: 2
 +1 Creativas: 2

Costes reducidos

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)
 +5 Habilidad de esquiva por nivel (máximo +50)

Secundarias

+10 Advertir por nivel
 +10 Buscar por nivel
 +10 Ocultarse por nivel
 +10 Sigilo por nivel

ESPECIAL

+5 por nivel a la habilidad de Ocultación del Ki (solo si la desarrolla).

LADRÓN

Como sugiere su nombre, un ladrón es un personaje especializado en los campos del sigilo, el robo y la ocultación. Son personas que huyen de los enfrentamientos directos y prefieren confiar en sus habilidades de subterfugio para conseguir lo que desean. Dado que su resistencia física no suele ser demasiado elevada, son muy hábiles huyendo y esquivando golpes cuando son descubiertos. Pueden representar diversos papeles en la sociedad, aunque habitualmente se dedican a la profesión que da nombre a la categoría.

Arquetipo: Acechador
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +10 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 2
 +1 H. Parada: 3
 +1 H. Esquiva: 2
 +1 Llevar Armadura: 3
 +1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
 +1 Proyección Mágica: 3
 +1 Convocar: 3
 +1 Dominar: 3
 +1 Atar: 3
 +1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20
 +1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 1
 +1 Sociales: 2
 +1 Perceptivas: 2
 +1 Intelectuales: 3
 +1 Vigor: 3
 +1 Subterfugio: 1
 +1 Creativas: 2

Costes reducidos

+1 Tasación: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de esquiva por nivel (máximo +50)

Secundarias

+5 Advertir por nivel
 +5 Buscar por nivel
 +5 Ocultarse por nivel
 +5 Sigilo por nivel
 +5 Trampa por nivel
 +5 Trucos de manos por nivel
 +10 Robo por nivel

ESPECIAL

+5 por nivel a la habilidad de Ocultación del Ki (solo si la desarrolla).



ASESINO

Son individuos que se especializan en los campos del subterfugio y la intriga. Se mueven en el anonimato y tratan de que sus víctimas no sean ni siquiera conscientes de qué les ha matado. Emplean técnicas muy refinadas, prefiriendo evitar en todo momento llegar al combate, donde son muy vulnerables. Por ello, tras hacer su trabajo, desaparecen de nuevo entre las sombras de las que surgieron. De todas formas, los personajes con esta categoría no están necesariamente obligados a representar únicamente el papel de ejecutores dentro de la sociedad, ya que existen muchos otros ámbitos en los que pueden poner en práctica sus excelentes habilidades, como por ejemplo el espionaje.



Arquetipo: Acechador
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +10 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 3
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 1
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos

+1 Sigilo: 1
+1 Frialdad: 2
+1 Memorizar: 2

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)

Secundarias

+10 Advertir por nivel
+10 Buscar por nivel
+10 Ocultarse por nivel
+10 Sigilo por nivel
+10 Venenos por nivel
+10 Frialdad por nivel
+10 Trampería por nivel

HECHICERO

Los hechiceros no son simplemente aquellos que tienen la increíble capacidad de manejar las energías místicas, sino las personas que se han dedicado en cuerpo y alma a comprender sus entresijos y llegar a dominarlos. Se especializan en el aspecto más puro de la magia: el uso de conjuros con los que son capaces de alterar la realidad a su antojo, enfocando y dominando sus poderes con completa precisión. Sienten también interés por todos los campos del intelecto, pero por desgracia, esta dedicación hace que su desarrollo físico sea por tanto inferior al de otras categorías.

Arquetipo: Místico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +10 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 3
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 3
+1 Ki: 3
Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 60%
+5 Zeon: 1
Múltiplo de ACT: 50
+1 Proyección Mágica: 2
+1 Convocar: 2
+1 Dominar: 2
+1 Atar: 2
+1 Desconvocar: 2

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos

+1 Valoración mágica: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+100 Puntos de Zeon por nivel

Secundarias

+10 Valoración mágica por nivel
+5 Ocultismo por nivel



WARLOCK

Un warlock es un mago guerrero que desarrolla tanto sus habilidades marciales como las místicas. Igual que los hechiceros, dominan la habilidad sobrenatural más pura de todas, la capacidad de realizar conjuros con los que modificar la propia realidad. Aunque puede centrarse principalmente sobre un solo campo, un warlock es perfectamente capaz de convertirse en un maestro que controle por igual el uso de las armas en combate y de las artes sobrenaturales. Sin embargo, haciéndolo, pueden dejar desatendidas otras habilidades importantes.

Arquetipo: Luchador, Místico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +10 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2

Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 1
Múltiplo de ACT: 50
+1 Proyección Mágica: 2
+1 Convocar: 2
+1 Dominar: 2
+1 Atar: 2
+1 Desconvocar: 2

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel
(máximo +50)
+5 Habilidad de parada por nivel
(máximo +50)
+5 Habilidad de esquiva por nivel
(máximo +50)
+20 Puntos de Zeon por nivel

Secundarias

+5 Valoración mágica por nivel

ILUSIONISTA

Los ilusionistas combinan sus grandes habilidades en los campos del subterfugio con el control de la magia. Un buen ilusionista consigue que quienes le rodean no sepan si lo que hace se debe a sus poderes sobrenaturales o a su propia habilidad. Sus capacidades místicas son casi tan grandes como las de cualquier hechicero, pero carecen de la misma facilidad para ejecutar conjuros rápidamente. Al contrario de lo que su nombre parezca sugerir, los ilusionistas pueden dominar muchos tipos de magia y no sólo la ilusión. Muchas veces, usan diversos conjuros obteniendo unos efectos igualmente notables. Son muy vulnerables físicamente, por lo que suelen rehuir el combate directo en busca de estrategias más ingeniosas.

Arquetipo: Místico, Acechador
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 3
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 3
+1 Ki: 2

Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 60%

+5 Zeon: 1
Múltiplo de ACT: 60
+1 Proyección Mágica: 2
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos

+1 Trucos de manos: 1
+1 Persuasión: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+75 Puntos de Zeon por nivel

Secundarias

+5 Valoración mágica por nivel
+10 Sigilo por nivel
+10 Ocultarse por nivel
+10 Trucos de manos por nivel
+5 Disfraz por nivel
+5 Robo por nivel
+5 Persuasión por nivel

Ilustrado por © Alicia Guillén



HECHICERO MENTALISTA

El potencial de los hechiceros mentalistas es enorme. Los personajes con esta categoría están dedicados a controlar la combinación de las excepcionales habilidades de las que están dotados: la magia y las matrices psíquicas. Aunque su resistencia y sus conocimientos secundarios pueden ser escasos a causa de su extrema dedicación, con la capacidad de lanzar conjuros y apoyándose en sus disciplinas psíquicas hay muy pocas cosas que no estén a su alcance.

Arquetipo: Místico, Psíquico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +10 por nivel
CV innatos: +1 cada nivel

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 3
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 3
+1 Ki: 3
Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 1
Múltiplo de ACT: 50
+1 Proyección Mágica: 2
+1 Convocar: 2
+1 Dominar: 2
+1 Atar: 2
+1 Desconvocar: 2

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 10
+1 Proyección Psíquica: 2

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+100 Puntos de Zeon por nivel

Secundarias
+10 Valoración mágica por nivel
+5 Ocultismo por nivel

CONJURADOR

Los conjuradores son místicos dotados de la capacidad de llamar a criaturas sobrenaturales y someterlas a su voluntad. Aunque, por sí mismos, ni sus poderes mágicos ni sus habilidades físicas son especialmente notables, los seres que convocan a este mundo son capaces de realizar prácticamente cualquier cosa que desee su controlador. Los conjuradores también pueden realizar invocaciones, recurriendo a la ayuda de grandes potencias sobrenaturales durante un tiempo limitado.

Arquetipo: Místico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +10 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 3
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 3
+1 Ki: 3
Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 60%
+5 Zeon: 1
Múltiplo de ACT: 60
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 1
+1 Dominar: 1
+1 Atar: 1
+1 Desconvocar: 1

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
+1 Ocultismo: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
+50 Puntos de Zeon por nivel
+10 Convocar por nivel
+10 Controlar por nivel
+10 Atar por nivel
+10 Desconvocar por nivel

Secundarias
+5 Valoración mágica por nivel
+10 Ocultismo por nivel



GUERRERO CONJURADOR

Los guerreros conjuradores reúnen las habilidades de combate de los luchadores con las capacidades de invocación y control de los convocadores. Cuando luchan, emplean la ayuda de criaturas sobrenaturales que llaman a este mundo y ponen a su servicio temporalmente, o incluso invocando a los grandes poderes. Por desgracia, al igual que otras categorías mixtas, al dedicar demasiado esfuerzo para dominar dos campos tan complejos como la convocación y las artes bélicas, pueden dejar desatendidas otras habilidades importantes.

Arquetipo: Luchador, Místico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +10 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 1
Múltiplo de ACT: 60
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 1
+1 Dominar: 1
+1 Atar: 1
+1 Desconvocar: 1

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

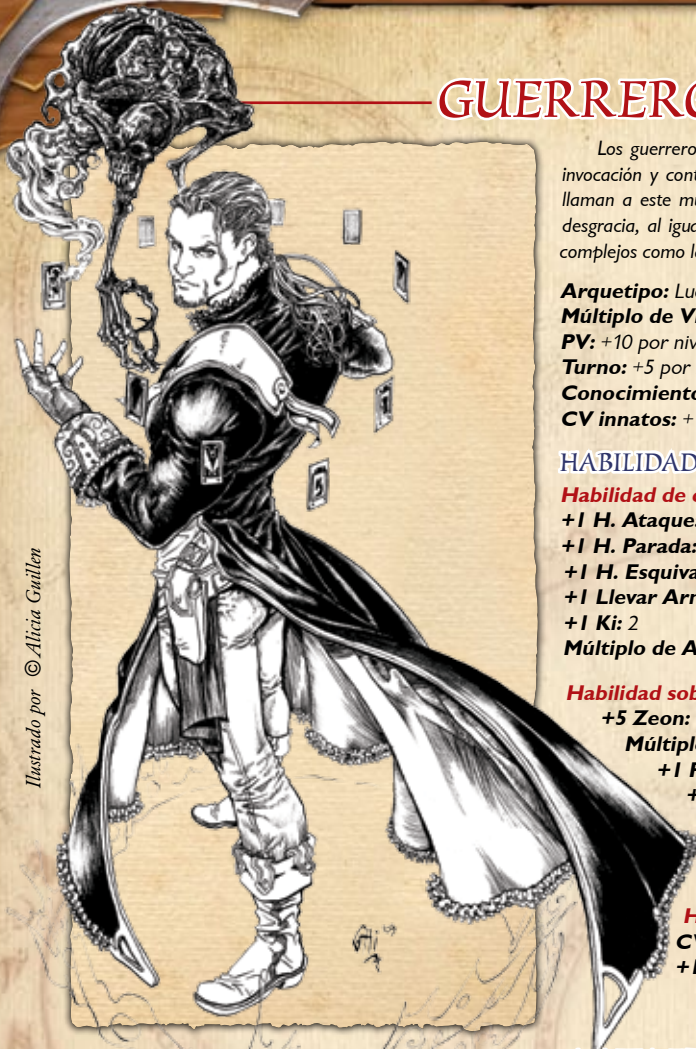
BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)
+5 Habilidad de parada por nivel (máximo +50)
+5 Habilidad de esquiva por nivel (máximo +50)
+20 Puntos de Zeon por nivel
+5 Convocar por nivel
+5 Controlar por nivel
+5 Desconvocar por nivel
+5 Atar por nivel

Secundarias

+5 Ocultismo por nivel



Ilustrado por © Alicia Guillen

MENTALISTA

Los mentalistas son aquellos personajes que se han dedicado a desarrollar al máximo el potencial que les brindan sus poderes psíquicos. No se conforman sólo con poseer disciplinas mentales, sino que tratan de descubrir su funcionamiento y dominar nuevas habilidades. Al igual que los hechiceros, tienen grandes conocimientos en los campos intelectuales, pero esta dedicación hace que su desarrollo físico y su resistencia sean también inferiores a los de otras categorías.

Arquetipo: Psíquico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +10 por nivel
CV innatos: +1 cada nivel

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 3
+1 H. Parada: 3
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 3
+1 Ki: 3
Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 60%
CV: 10
+1 Proyección Psíquica: 2

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 3
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos
Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias
Ninguna

Secundarias
Ninguna



GUERRERO MENTALISTA

Los guerreros mentalistas son luchadores dotados de habilidades psíquicas, que han desarrollado un completo control de dichos poderes para obtener ventaja en la lucha. Sus capacidades mentales y combativas pueden ser tan elevadas como las de mentalistas y guerreros, aunque a veces su extrema dedicación en ambos campos hace que no tengan demasiado tiempo para desarrollar otras habilidades. Normalmente, un guerrero mentalista centra su atención sobre una de ellas, convirtiéndose en un guerrero que se apoya en sus poderes psíquicos para combatir o viceversa.

Arquetipo: Luchador, Psíquico
Múltiplo de Vida: 20
PV: +10 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada nivel

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 50%
+5 Zeon: 3
Múltiplo de ACT: 70
+1 Proyección Mágica: 3
+1 Convocar: 3
+1 Dominar: 3
+1 Atar: 3
+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%
CV: 15
+1 Proyección Psíquica: 2

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 3
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel (máximo +50)
+5 Habilidad de parada por nivel (máximo +50)
+5 Habilidad de esquiva por nivel (máximo +50)

Secundarias

Ninguna



Ilustrado por © Alicia Guillen

NOVEL

Los noveles representan el arquetipo de Sin categoría, o lo que es lo mismo, alguien que no se encuentra dentro de ninguno de los arquetipos que se han explicado hasta el momento. Puede ser cualquier tipo de persona que no tenga una verdadera especialización. Desde campesinos a bardos, pasando por nobles y bufones, el novel es la categoría estándar de *Ánima*, a la que podrá acceder cualquiera. El novel tiene buenas habilidades en todos los campos, desde la magia al combate, aunque no se especializa en ninguno. Además, le resulta excepcionalmente fácil cambiar posteriormente de categoría a la de cualquier otro arquetipo. En muchas ocasiones, cuando un jugador no tenga realmente decidido qué hacer con su personaje, puede empezar como novel y realizar después un cambio de categoría, cuando finalmente encuentre la apropiada.

Arquetipo: Sin categoría
Múltiplo de Vida: 20
PV: +5 por nivel
Turno: +5 por nivel
Conocimiento Marcial: +20 por nivel
CV innatos: +1 cada 2 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 60%
+1 H. Ataque: 2
+1 H. Parada: 2
+1 H. Esquiva: 2
+1 Llevar Armadura: 2
+1 Ki: 2
Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 60%
+5 Zeon: 2
Múltiplo de ACT: 60
+1 Proyección Mágica: 2
+1 Convocar: 2
+1 Dominar: 2
+1 Atar: 2
+1 Desconvocar: 2

Habilidad psíquica: Límite 60%
CV: 20
+1 Proyección Psíquica: 2

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2
+1 Sociales: 2
+1 Perceptivas: 2
+1 Intelectuales: 2
+1 Vigor: 2
+1 Subterfugio: 2
+1 Creativas: 2

Costes reducidos

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+10 Puntos de Zeon por nivel

Secundarias

+10 a cinco habilidades distintas por nivel

ESPECIAL

Al novel sólo le cuesta 20 PD cambiar de categoría a otra de cualquier arquetipo o viceversa (es decir, un luchador solo gasta 20 PD puntos para convertirse en novel).



CAPÍTULO 4

HABILIDADES SECUNDARIAS

*La persona que no comete una tontería,
nunca hará nada interesante.*

-Grant-

EL CONCEPTO DE HABILIDAD SECUNDARIA

Las habilidades secundarias son las facultades que tiene un personaje para efectuar las acciones más diversas o poner en práctica conocimientos más variados, como realizar acrobacias o conocer el uso de las plantas. Este capítulo trata de definir cuáles son y establece sus ventajas y limitaciones.

Los diferentes tipos de habilidades

Las habilidades secundarias se encuentran separadas en siete campos distintos: Atlético, Perceptivo, Intelectual, Social, Subterfugio, Creativo y Vigor. Cada una de ellas está directamente ligada a una de las características primarias del personaje, que suma su bono a la base. Aunque es cierto que puede darse el caso de que una habilidad se encuentre en la vida real influida por más de un atributo, también lo es que siempre existe uno de ellos que tiene una importancia fundamental por encima de las demás. De esa característica principal es de la que dependerá cada habilidad.

CONTROLES DE DIFICULTAD

La puntuación final de una habilidad es la capacidad que tiene un personaje de realizar una acción con éxito. Cuanto más elevada sea, mayores probabilidades tiene de utilizarla correctamente en una situación determinada. Lo primero que debe hacerse será determinar la dificultad de la acción. El Director de Juego fijará el nivel de dificultad, o lo que es lo mismo, la cantidad que se debe superar para tener éxito. En *Ánima* hay diez niveles de dificultad posibles y cada uno de ellos requiere superar una cifra distinta. Cada vez que un personaje necesita realizar una acción de una dificultad determinada, lo denominaremos control de habilidad.

Para realizar un control de habilidad se lanza un D100 y se suma el resultado obtenido a la habilidad final que se está poniendo a prueba. En esta tirada se puede obtener tanto tiradas abiertas como pifias. Si el resultado es superior a la dificultad requerida, el personaje habrá conseguido su objetivo. Si por el contrario es inferior, representa que no ha tenido éxito. Los distintos niveles de dificultad pueden consultarse en la **Tabla 7**.

Recuerda que, si un personaje no invierte PD en una habilidad secundaria, sufre un penalizador de -30 a la base de sus controles.

El éxito y el fracaso

Superar la dificultad propuesta por el Director de Juego significa automáticamente que el personaje ha conseguido tener éxito en su acción. Sin embargo, es también posible que si el resultado alcanza un nivel de dificultad mayor que el que se requería, el efecto puede ser incluso más beneficioso. Si un personaje supera por 40 puntos la dificultad consigue un gran éxito, mientras que si el resultado es superado por 80 o más representa un éxito absoluto.

Por el contrario, el hecho de que no se consiga alcanzar la dificultad significa que no se ha logrado tener éxito, pero no necesariamente un fracaso estrepitoso. Cuanto mayor sea la cifra por la que no se consiguió superar la dificultad, peor será el resultado obtenido.

Las habilidades pasivas

Algunas de las habilidades secundarias son pasivas, es decir, el personaje no necesita declarar que quiere emplearlas para ponerlas en práctica. La habilidad pasiva se utiliza de manera automática cuando el Director de Juego lo considera necesario, incluso si el jugador no es consciente de ello. Pongamos como ejemplo Advertir. No resultaría lógico que alguien declarase que va a advertir que le roban la bolsa, cuando ni siquiera sabe lo que va a pasarle. Por el contrario, parece mucho más razonable que el personaje tenga derecho a lograr darse cuenta inconscientemente de que está siendo robado, por lo que el Director de Juego será quien le pida que realice el control de Advertir.

La Pifia

Obtener una Pifia representa que la acción ha fracasado estrepitosamente y el resultado es tan negativo como puede imaginarse. Si se trata de una habilidad enfrentada con otra, el nivel de Pifia se resta automáticamente de la habilidad final del personaje. Si es una acción directa, el nivel de Pifia indicará el grado de fracaso de la siguiente manera:

1 a 50: Si la Pifia es inferior a 50, la acción simplemente no tiene éxito. Una persona que trata de moverse en silencio tropieza causando un sonoro ruido, o alguien que trata de identificar una planta no tiene ni una remota idea de su procedencia o efectos.

51 a 95: Representa que la acción fracasa terriblemente y de un modo perjudicial para el personaje. Al realizar sus acrobacias cae haciéndose daño en una pierna, o al buscar una puerta oculta piensa que existe una donde no la hay.

96 a 100: Es un fracaso absoluto y trágico. El personaje confundirá un antídoto con un veneno o hundirá su barco mientras intentaba sacarlo del puerto.



TABLA 7: DIFICULTADES

Dificultad	Requerimientos	Explicación
Rutinario RUT	20	Son acciones normales, que todos realizamos a la primera sin ni siquiera tener la necesidad de saber hacerlas, como bajar de un salto las escaleras o escuchar una explosión. Por regla general, el Director de Juego nunca pedirá a un jugador practicar controles de habilidad de esta dificultad, salvo en circunstancias muy determinadas.
Fácil FAC	40	Las acciones fáciles son cosas que todos estamos acostumbrados a realizar, como abrir una cerradura oxidada sin problemas o recordar un simple tarareo. Incluso si no se sabe nada de la materia, un par de intentos fallidos bastarán para conseguirlo finalmente. El problema es si tiene que salirte bien a la primera, y debes abrir esa puerta oxidada antes de que ellos te alcancen...
Media MED	80	Es un nivel de dificultad mayor. Son cosas que la mera suerte no siempre te permite hacer y sólo alguien que tenga conocimientos en la materia podrá realizar comúnmente, como forzar una cerradura simple o curar una molesta gripe.
Difícil DIF	120	Son aquellas acciones que resultan muy problemáticas para una persona normal. Requieren una gran dosis de habilidad o una suerte desigual para realizarlas. Son actividades complejas por naturaleza, como subir por una pared escarpada sin ayuda o realizar malabares circenses.
Muy difícil MDF	140	Para realizar acciones muy difíciles se requiere una enorme habilidad. Es el límite de dificultad que pueden alcanzar las personas normales. Sólo los mejores expertos podrán realizarlas sin problemas, y siempre dejando boquiabiertos a quienes les observen. Algunos ejemplos serían caminar por la cuerda floja o realizar un salto mortal en el trapecio.
Absurdo ABS	180	Como su nombre indica, son cosas que están más allá de las posibilidades de una persona normal. Únicamente los grandes campeones o los superdotados podrían llegar a realizarlas con habitualidad, aunque no sin cierto esfuerzo. Algunos ejemplos serían hacer acrobacias olímpicas en la pértiga o realizar operaciones matemáticas como una calculadora mecánica.
Casi imposible CIM	240	Incluso los mejores encontrarán mucha dificultad en estas acciones casi imposibles, y la mayoría de veces estarán condenadas al fracaso. Son actos que sólo un gran campeón o el héroe de la película consiguen en el momento crítico, como correr por un puente que se derrumba apoyándose en las piedras que están cayendo y realizar un increíble salto final.
Imposible IMP	280	Realizar una acción imposible es algo que nadie pensaría que se puede hacer. Son actos que bordean aquello que llamamos realidad pero que, por increíble o milagroso que parezca, son físicamente posibles. Un experto necesitará tener el momento más brillante de su carrera para conseguir algo imposible, como correr los cien metros por debajo de 8 segundos con cota de mallas o esquivar una bala no por suerte, sino viéndola venir y calculando su trayectoria.
Inhumano INH	320	Sencillamente es algo que en nuestro mundo, en la realidad, no se puede físicamente realizar. Son cosas que van en contra de la lógica de una manera limitada, como levantar una camioneta a pulso, subir a un tercer piso de un salto o correr entre una lluvia de balas de alta velocidad esquivándolas sin problemas. La misma habilidad por tirada no basta para alcanzar algo así a la hora de realizar estas proezas. Es necesario que los personajes tengan acceso a realizar acciones inhumanas para alcanzar esta dificultad.
Zen ZEN	440	Son actos que de por sí rompen totalmente la lógica de aquello que llamamos realidad, como recorrer más de mil metros por debajo de un segundo o saltarlos verticalmente sin preparación. Al igual que la Inhumanidad, la mera habilidad no permite realizar acciones de Zen, por lo que el personaje tendrá que poseer sobrenaturalmente la capacidad de hacerlas.

Ilustrado por © Wan Yu Li

Las habilidades enfrentadas

Existen habilidades secundarias que se oponen directamente a las de otros individuos. En estos casos, debe realizarse un control enfrentado de habilidades. Para ello, ambos personajes hacen un control de cada una, y quien obtenga el resultado final superior será quien consiga tener éxito sobre el otro. Cuanto mayor sea la diferencia por la que uno ha superado a su rival, mejores efectos habrá conseguido sobre este.

En algunos casos, ciertas habilidades tienen ventaja al enfrentarse con otras, por lo que a veces se requiere superar por una cantidad mayor la habilidad del otro para obtener éxito.

Veamos un ejemplo. Lemures está infiltrándose en una mansión para descubrir lo que le ha ocurrido a Celia. Dado que tiene un 80 en Ocultarse, trata de esconderse en el interior del salón del vigilante que patrulla el lugar. Lemures obtiene un 24 en la tirada, por lo que su habilidad final es de 104. El vigilante, con un 50 en Advertir, tiene mejor suerte que Lemures y consigue un resultado de 85, por lo que obtiene un total de 135, 31 puntos por encima de Lemures. Si las habilidades enfrentadas fueran directas, el guardia habría detectado al joven, pero en este caso, descubrir a alguien oculto requiere superar por 80 puntos la habilidad de Ocultarse del antagonista, por lo que el vigilante no ha percibido su presencia. Lemures puede continuar con su investigación.

Ya que no se pueden prever todos los casos posibles, existe la posibilidad de se enfrenten habilidades secundarias que no están expresamente reconocidas en su descripción. En dicha situación, será el Director de Juego quien decida cuáles se enfrentan y si se equiparan directamente o no.

La especialización

Algunas habilidades secundarias que recogen conocimientos o pericias muy amplias permiten al personaje especializarse únicamente en una parte concreta de la disciplina. Antes de empezar a desarrollarla, el jugador debe declarar que quiere especializarse en ella. Si lo hace, obtendrá un bono especial en ese campo en concreto, pero aplicará un negativo equivalente en el resto de controles de esa habilidad. Sólo es posible especializarse en las habilidades que lo permiten expresamente.

Las habilidades de conocimiento

Hay habilidades secundarias que requieren necesariamente tener ciertos conocimientos académicos. Por tanto, para poder aprenderlas, un personaje debe ser capaz de estudiarlos en algún sitio, ya sea de libros o maestros. En estos casos, si no ha desarrollado ningún punto en dicha habilidad, es incapaz de realizar controles de la materia, en lugar de aplicar meramente un -30.

El penalizador por armadura

Ciertas habilidades físicas sufren el penalizador natural de las armaduras. Son pericias que se encuentran modificadas por lo que lleven encima los personajes, como nadar, hacer acrobacias o incluso moverse silenciosamente. Estos penalizadores pueden eliminarse utilizando la capacidad de Llevar Armadura, tal y como se explica en el **Capítulo 8**.



LAS HABILIDADES SECUNDARIAS

Atléticas

Son las habilidades que dependen de la movilidad del personaje, de su equilibrio y de su agilidad.

ACROBACIAS (Agilidad)

Mide la capacidad acrobática. Las Acrobacias no sólo permiten realizar volteretas y cabriolas circenses, sino muchas otras maniobras físicas que requieran equilibrio y movilidad, como andar por la cuerda floja. También puede emplearse para caer desde grandes alturas sin sufrir daños: un personaje que se esté cayendo tiene la oportunidad de realizar una tirada de Acrobacias para colocarse en una posición favorable y evitar fracturas, tal y como se explica en el **Capítulo 14**.

Sufre el penalizador por armadura.

ATLETISMO (Agilidad)

Es la capacidad del personaje de forzar sus habilidades atléticas, manteniendo el ritmo en una carrera, saltando obstáculos o incluso remando. Con ella podrá correr por encima de sus límites y distribuir mejor sus energías para aguantar más sin agotarse. Para saber cada cuanto tiempo un personaje pierde un punto de Cansancio corriendo o desplazándose a su movimiento máximo (Ver Capítulo 6), es necesario realizar un control de Atletismo usando los valores indicados en la **Tabla 8**.

En el caso de que el personaje trate de correr por encima de su Tipo de Movimiento (Ver Capítulo 6) durante un asalto, también puede realizar un control de Atletismo usando la **Tabla 8**. No obstante, desplazarse por encima de su velocidad natural es terriblemente estresante para el cuerpo, por lo que pierde automáticamente un punto de Cansancio por cada asalto que siga manteniendo esa velocidad incrementada. Estos modificadores no permiten aumentar el Tipo de Movimiento del personaje por encima de 10 si no posee inhumanidad o Zen.

Sufre el penalizador por armadura.

Tabla 8: ATLETISMO

Cantidad	Tipo de Movimiento	Corriendo	Movimiento Máximo
-		1 Minuto	1 asalto
40		5 minutos	2 asaltos
80		10 minutos	5 asaltos
120		20 minutos	10 asaltos
140		40 minutos	15 asaltos
180	+1	1 hora	1 minuto
240	+1	2 horas	2 minutos
280	+2	5 horas	3 minutos
320	+2	1 día	5 minutos
280	+2	5 horas	3 minutos
320	+2	1 día	5 minutos

MONTAR (Agilidad)

Se utiliza para medir la habilidad de equitación. Normalmente, cualquiera podrá montar sobre un caballo que se mueve dócilmente, pero la cosa se complica si está trotando o se encabrita por alguna razón. Esta habilidad permite al personaje doblegar la voluntad de su montura en estas situaciones problemáticas, obligándola a saltar por encima de obstáculos o continuar la marcha a pesar de que se encuentre agotada. También otorga la capacidad de realizar acciones acrobáticas desde la grupa, como cubrirse o recoger cosas en el suelo sin perder la marcha. Aunque tradicionalmente se emplea con caballos, esta pericia permite montar otros animales (como camellos o elefantes) cuya naturaleza les permita ser usados con dicha finalidad.

NADAR (Agilidad)

Representa cómo se la apaña un personaje en el agua y, a niveles superiores, lo rápido que es capaz de desplazarse nadando y buceando. Sufre el penalizador por armadura, pero al contrario de lo que ocurre en las otras habilidades, el negativo no puede reducirse mediante Llevar Armadura. Si el agua está revuelta, el Director de Juego puede aplicar un penalizador adicional entre -1 y -4 al Tipo de Movimiento. Si en cualquier caso la velocidad del personaje llega a cero o menos, se considera que no es capaz de permanecer a flote y se hunde irremisiblemente.

Tabla 9: NADAR

Cantidad	Dificultad	Tipo de Movimiento
-		-8
40	Fácil	-5
80	Media	-4
120	Difícil	-3
140	Muy Difícil	-3
180	Absurdo	-2
240	Casi Imposible	-2
280	Imposible	-1
320	Inhumano	0

SALTAR (Fuerza)

Permite a los personajes incrementar su capacidad de saltar vertical y horizontalmente. Cuanto mayor sea la dificultad alcanzada en la **Tabla 10**, más aumentará su Tipo de movimiento únicamente a la hora de determinar la distancia a la que puede saltar (Ver Capítulo 6). Estos modificadores no permiten aumentar el Tipo de Movimiento del personaje por encima de 10 si no posee inhumanidad o Zen.

Sufre el penalizador por armadura.

Tabla 10: SALTAR

Cantidad	Dificultad	Tipo de Movimiento
-		-1
40	Fácil	+0
80	Media	+0
120	Difícil	+1
140	Muy Difícil	+1
180	Absurdo	+2
240	Casi Imposible	+2
280	Imposible	+4
320	Inhumano	+5

TREPAR (Agilidad)

Se utiliza para subir o bajar por cualquier tipo de superficie vertical, como muros o árboles. Si se usa con un equipo de escalada apropiado, el personaje podrá aplicar un bonificador de +40 a su habilidad. Normalmente, el índice de velocidad de un sujeto escalando es de una cuarta parte de su Tipo de movimiento redondeado hacia abajo, pero puede aumentarse en un punto por cada nivel que consiga por encima de la dificultad requerida.

Sufre el penalizador por armadura.

Celia, que tiene 60 en Tregar, pretende escalar una pared abrupta que el Director de Juego considera que tiene dificultad Media (80). De superar el control por la dificultad mínima se desplazaría por ella con Tipo de Movimiento 2 (una cuarta parte de su Tipo de Movimiento 10), pero puesto que obtiene un 80 con los dados y consigue superar el control por dos grados, incrementa hasta 4 su desplazamiento.

Sociales

Es el grupo de habilidades que reflejan la capacidad del personaje para interactuar con otros individuos e influir de algún modo en ellos.

ESTILO (Poder, pasiva)

Estilo es la capacidad de quedar "estéticamente" bien ante cualquier situación, ya sea en una fiesta o en mitad de una pelea. Alguien con Estilo sabrá que, por mucho que se tuerzan las cosas, al menos va a quedar con clase. Incluso si recibe un duro golpe en la cara, un personaje puede tirar Estilo para que el pelo se le mueva de manera dramáticamente apropiada y el hilillo de sangre que le sale de la comisura de los labios quede resultón. Permite también que las cicatrices sean atrayentes en lugar de horribles o, incluso a niveles muy elevados, que los truenos de una tormenta suenen acorde a sus movimientos más teatrales. Vamos, pura cinematografía.

INTIMIDAR (Voluntad)

Intimidar es la capacidad de asustar a alguien con la actitud, las palabras o la simple presencia. Un individuo no tiene por qué parecer amenazador para utilizar esta habilidad, basta con saber cómo debe comportarse para atemorizar a cualquiera. Sus efectos son completamente interpretativos.

LIDERAZGO (Poder, pasiva)

Refleja el carisma y la capacidad de ganarse la confianza de las personas a su cargo, incluso en condiciones difíciles. Es la aptitud que todo monarca, general o cabecilla tiene para mandar y conseguir que los demás le sigan. Un líder carismático puede levantar la moral a sus tropas en la peor de las situaciones o mandarlas a la muerte sin escuchar una sola queja. Sus efectos son completamente interpretativos.

PERSUASIÓN (Inteligencia)

Esta habilidad permite influir y convencer a otros individuos, aunque el Director de Juego no debería sustituir la interpretación por ella. Incluso sin haberla desarrollado, un buen jugador puede ser tan persuasivo como intérprete si sus argumentos son lo suficientemente sólidos. De este modo, si el personaje realiza un buen control de persuasión, un Director de Juego razonable podría darle pistas de qué palabras parecen convencer más a las personas con las que habla o lo sugestionadas que parecen estar.



Perceptivas

En este grupo se reúnen todas las habilidades perceptivas del personaje. Son las pericias que le permitirán explotar al máximo sus cinco sentidos y analizar la información obtenida.

ADVERTIR (Percepción, pasiva)

Refleja la habilidad perceptiva que permite ser consciente de lo que sucede alrededor. Un personaje puede advertir cualquier cosa extraña que pase o se encuentre en su entorno, desde un grabado inusual en la pared a un asesino que se acerque sigilosamente por su espalda. Las personas advierten utilizando sus cinco sentidos, aunque lo más común es que empleen principalmente la vista y el oído. Si un sujeto está privado de uno de ellos reduce su habilidad a la mitad, salvo si las circunstancias requieren que se utilicen solo determinados sentidos.

En esta misma página podéis ver los modificadores de Advertir, separada en los cinco sentidos del personaje, en la **Tabla II**. Además de estos, un individuo distraído sufre un penalizador adicional comprendido entre -20 y -40 a sus controles, según crea apropiado el Director de Juego.

TABLA 11: MODIFICADORES A LA PERCEPCIÓN

Vista	Modificador
Zona parcialmente oscura	-30
Oscuridad completa	-60
Lluvia	-20
El blanco sólo es visible en parte	-30
Blanco camuflado como el ambiente	-30
El color contrasta con el ambiente	+40
El personaje está preparado	+20
Posición superior o elevada	+30
Oído	
Ligero ruido de fondo	-20
Personas hablando	-40
Ruidos estridentes	-80
Olfato	
Olor obvio	+30
Varios olores presentes	-30
Tacto	
Llevando guantes	-40
Gusto	
Sabor conocido	+40
Paladar inactivo	-40

BUSCAR (Percepción)

Es la capacidad visual e intuitiva del personaje para buscar algo concreto empleando sus sentidos, ya sea una entrada secreta o a alguien oculto. Es una habilidad mucho más precisa que advertir, puesto que es una acción consciente. Para buscar algo hace falta declararlo previamente, aunque lo que se encuentre al final puede que no sea exactamente lo que se pretendía hallar (un personaje podría tratar de buscar una puerta secreta en una habitación, y en el proceso encontrar algún objeto oculto). También sirve para buscar cosas concretas, como un libro en una biblioteca. Si un individuo trata de buscar una trampa, requiere un nivel de dificultad menos del que indique el artilugio.

Esta habilidad utiliza también los mismos modificadores que advertir, recogidos en la **Tabla II**.

RASTREAR (Percepción)

Permite seguir rastros y deducir información de ellos, como el número de personas que compone un grupo o cuánto tiempo hace desde que pasaron. También se incluye dentro de esta habilidad la orientación del personaje, es decir, evitar perderse siguiendo un camino y reconocer las señales de un entorno para saber donde se encuentra.

Intelectuales

Las habilidades intelectuales son las que dependen principalmente del conocimiento, la sabiduría y el raciocinio de los personajes.

ANIMALES (Inteligencia)

Recoge el conocimiento sobre todo lo relacionado con el mundo animal. Mediante esta habilidad no sólo se pueden reconocer sus características y costumbres, sino también ser un experto en su crianza y adiestramiento.

Es posible especializarse en una especie en concreto, en cuyo caso el personaje obtendrá un bonificador de +40 a los controles de la habilidad.

CIENCIA (Inteligencia, conocimiento)

Con la única excepción de la Medicina, la ciencia es la reunión de todos los conocimientos intelectuales que constituyen disciplinas de estudios. Algunos ejemplos de las nociones ligadas a esta habilidad son las matemáticas, la mecánica, la astronomía o la filosofía. Naturalmente, las aptitudes que desarrolle un personaje en estos campos no serán tan avanzadas como las ideas científicas actuales, puesto que su formación no constituye una disciplina unificada como lo es hoy en día.

Es posible especializarse en una ciencia en concreto, en cuyo caso se obtendrá un bonificador de +40 a los controles de la habilidad.

HERBOLARIA (Inteligencia)

Recoge todo el campo del conocimiento del mundo vegetal, sus posibles usos, naturaleza y dónde pueden encontrarse. Esta habilidad permite, por ejemplo, reconocer qué plantas son comestibles y cuáles son antídotos o remedios. A niveles avanzados, un buen herbolario puede también realizar compuestos de todo tipo.

HISTORIA (Inteligencia, conocimiento)

Otorga erudición tanto de la historia actual como de la pasada. El personaje puede reconocer insignias, tener nociones políticas sobre la situación de un territorio o conocer las leyendas de una zona. Es posible especializarse en un tema concreto, como individuos de renombre, fábulas o economía, lo que otorgará un bonificador de +40 a los controles de la habilidad.

MEDICINA (Inteligencia, conocimiento)

La Medicina proporciona conocimientos sobre la anatomía humana, las heridas, la prescripción de enfermedades y su tratamiento. Un personaje puede diagnosticar una enfermedad y determinar su cura, si supera un control de Medicina contra una dificultad del triple del nivel de dicha dolencia. Por ejemplo, una enfermedad de nivel 30 requeriría superar una dificultad de 90. Si es diagnosticada con éxito y su tratamiento seguido correctamente, el enfermo tendrá derecho a una nueva Resistencia (RE), aplicando un bonificador equivalente a la cantidad por la que el médico superó la dificultad requerida.

TABLA 12: TRATAMIENTO DE HERIDAS

Cantidad	Dificultad	Recuperación
40	Fácil	Detener hemorragia
80	Media	Estabilizar
120	Difícil	+10% del daño
140	Muy Difícil	+20% del daño
180	Absurdo	+30% del daño
240	Casi Imposible	+40% del daño
280	Imposible	+50% del daño
320	Inhumano	+70% del daño



Vigor

Son las habilidades que recogen aquellas pericias basadas en el esfuerzo corporal, el aguante físico y la resistencia mental.

FRIALDAD (Voluntad, pasiva)

Es la capacidad de permanecer impávido ante las situaciones más críticas. Con esta habilidad, un individuo puede mantener la calma y la cabeza fría incluso cuando afronta la muerte. Si un personaje es blanco de un efecto sobrenatural que afecte a su ánimo o emociones, podrá añadir el bono a la Resistencia que corresponda empleando la **Tabla 13**.

TABLA 13: FRIALDAD

Cantidad	Dificultad	Bono
40	Fácil	+5
80	Media	+10
120	Difícil	+15
140	Muy Difícil	+20
180	Absurdo	+25
240	Casi Imposible	+30
280	Imposible	+35
320	Inhumano	+40

PROEZAS DE FUERZA (Fuerza)

Permite sacar el mayor rendimiento posible a la fuerza física de un personaje, dándole conocimientos exactos de cómo flexionar los músculos para realizar mayor presión y las mejores técnicas de alzamiento de pesos. No significa que sea más fuerte, sino que sabrá obtener mejor partido a su potencia física en momentos extremos. Si el personaje lo desea, puede tratar de incrementar su fuerza e índice de peso máximo durante unos instantes, doblando barrotos de metal, levantando carros o cualquier otra cosa increíble. Para calcular como usar apropiadamente esta con respecto al índice de peso (Ver **Capítulo 6**), puede usarse la **Tabla 14**, cuyos efectos duran entre dos y cinco asaltos. Si un personaje hace uso de sus proezas de fuerza más de una vez por minuto, pierde automáticamente un punto de cansancio por intento adicional. Naturalmente, queda a discreción del DJ decidir si permite a un personaje repetir un control fallido de esta habilidad.

Estos modificadores no permiten aumentar la Fuerza de un personaje por encima de 10 si no posee inhumanidad o Zen.

Sufre el penalizador por armadura.

Lemures, que tiene Fuerza 8 y Proezas de Fuerza 80, trata de levantar una reja de metal de alrededor de 300 kilos que le bloquea el paso. Dado que el peso de la reja sobrepasa la Carga máxima que puede mover con su Fuerza, hace un control de Proezas de fuerza obteniendo un resultado final de 150, lo que le permite aumentar unos instantes su Fuerza a 9 y alzar la reja el tiempo suficiente para pasar.

TABLA 14: PROEZAS DE FUERZA

Cantidad	Dificultad	Modificador a la Fuerza
120	Difícil	Fuerza +1
180	Absurdo	Fuerza +2
240	Casi Imposible	Fuerza +3
280	Imposible	Fuerza +4

RESISTIR EL DOLOR (Voluntad)

Permite soportar el dolor físico y psicológico. Su fuerza de voluntad le otorga la capacidad de abstraer la mente para ignorarlo, incluso si su cuerpo se encuentra ya al límite. A niveles bajos, un personaje puede emplear esta habilidad para recibir daños sin quejarse, mientras que en dificultades más elevadas, podrá tolerar terribles torturas sin amedrentarse.

Celia ha caído enferma contrayendo pulmonía, una enfermedad de nivel 40, tras haber tenido que cruzar unos pantanos. Al llegar a la ciudad contrata los servicios de Kasius, un renombrado doctor, para tratar de salvarse. Por suerte, Kasius es realmente un buen médico, ya que posee una habilidad de 80 en Medicina. Tras examinarla, realiza un control y obtiene un 65 con los dados, lo que le proporciona un resultado final de 145. Reconocer la enfermedad de Celia requiere un 120 (el triple de su nivel), y gracias a su tirada, Kasius la pone rápidamente en tratamiento. Ya que su resultado ha superado en 25 puntos el requerimiento para tratarla, si Celia hace caso a sus indicaciones podrá realizar una nueva RE sumando +25 a su tirada.

Esta habilidad también puede emplearse para curar diversas heridas de naturaleza física, como tajos o golpes. Para utilizarla correctamente, es necesario contar con el instrumental apropiado, como gasas o vendas, ya que si no el médico aplicará un penalizador de -40 a su control. Medicina únicamente se puede lanzar una vez por herida o conjunto de heridas, y sólo durante las escasas horas posteriores a haberlas sufrido. La cantidad de puntos de vida recuperados depende del daño recibido, tal y como se indica en la **Tabla 12**. Naturalmente, un médico puede tratarse a sí mismo, pero aplicará un penalizador de -20 a su habilidad.

Otro uso es el de primeros auxilios. Un personaje gravemente herido con sus puntos de vida en negativos, puede salir del estado de entre la vida y la muerte si alguien realiza un control de Medicina sobre él y supera una dificultad Media. Si lo consigue, estará fuera de peligro y sus puntos de vida aumentarán instantáneamente hasta cero. Es posible realizar un control por hora, hasta que se consiga sacar al individuo del estado o muera definitivamente. En el caso de que sufra una herida que provoque desangramiento, detener una hemorragia requiere pasar un nivel de dificultad Fácil.

Lemures, el compañero de Celia, ha resultado herido en el transcurso de un combate, recibiendo dos espadazos de 50 y 40 puntos de daño respectivamente. Habiendo sido informado de la habilidad de Kasius como médico, acude rápidamente hasta donde se encuentra este y le pide que se ocupe de sus heridas. Kasius vuelve a poner en práctica sus conocimientos y obtiene en esta ocasión un 70, por lo que su habilidad final es de 150, es decir, una dificultad de Muy Difícil (MD). Consultando la Tabla de tratamiento de heridas, vemos como Lemures puede recuperar el 20% de sus puntos de vida perdidos, que en este caso serían 18.

MEMORIZAR (Inteligencia)

Mide la capacidad mnemotécnica del personaje. Permite recordar cosas y los detalles más pequeños con completa exactitud, ya sean libros, canciones, o las facciones de un individuo.

NAVEGACIÓN (Inteligencia)

Se utiliza para navegar en cualquier tipo de embarcación y leer mapas marítimos. No mide únicamente el manejo del timón, sino también cómo aprovechar las mejores corrientes para ganar velocidad y evitar accidentes.

OCULTISMO (Inteligencia)

El conocimiento de los campos sobrenaturales desde el punto de vista mitológico. Esta es la habilidad que permite reconocer el significado de dagas rituales o los métodos tradicionales de acabar con un licántropo. A consideración del Director de Juego, es posible utilizarla para reconocer criaturas de carácter sobrenatural.

TASACIÓN (Inteligencia, conocimiento)

Analiza el valor de los objetos y permite calcular su precio aproximado en dinero. Incluso sin entender de arte o de antigüedades, un personaje con esta habilidad siempre podrá intentar averiguar qué objeto es el de valor más elevado y por cuánto se podría vender en el mercado.

VALORACIÓN MÁGICA (Poder, pasiva, conocimiento)

Permite juzgar y valorar las fuerzas mágicas. Mediante esta habilidad, un personaje puede detectar a los seres mágicos, los objetos sobrenaturales y los conjuros. Sólo los individuos que posean el Don o la facultad de ver la magia son capaces de desarrollar esta habilidad. Se explica con mayor detalle en el **Capítulo II**, dedicado a la magia.

TABLA 15: RESISTIR EL DOLOR

Cantidad	Dificultad	Negativo anulado
80	Media	-10
120	Difícil	-20
140	Muy Difícil	-30
180	Absurdo	-40
240	Casi Imposible	-50
280	Imposible	-60
320	Inhumano	-70
440	Zen	-80

Resistir el dolor puede usarse para reducir los negativos a la acción que un personaje aguante a causa del sufrimiento o del cansancio. Para ello debe realizar un control en la **Tabla 15** y restar de sus penalizadores la cifra indicada. Ten en cuenta que esta habilidad únicamente reduce negativos causados por dolor o cansancio, por lo que si son debidos a carencias físicas o condiciones sobrenaturales, no será de utilidad.

Subterfugio

Es el campo en el que se reúnen aquellas pericias basadas en el disimulo y en la capacidad de actuar sin que los demás puedan percatarse.

CERRAJERÍA (Destreza)

Se emplea para abrir o cerrar todo tipo de cerraduras o mecanismos similares de los que no se tenga la llave. En el caso de que se trate de un cerrojo o candado tradicional, será necesario utilizar una ganzúa o el personaje aplicará un penalizador de -40 a su habilidad.

DISFRAZ (Destreza)

Mide la pericia para caracterizarse tomando una apariencia distinta a la propia, vistiéndose y maquillándose debidamente. También evalúa la capacidad de interpretar el papel que trata de imitar, como la forma de moverse y su manera de hablar. Disfraz se enfrenta directamente a las habilidades de advertir y buscar de los otros personajes. Para que alguien que no conoce al individuo disfrazado se percate de que hay algo raro en su aspecto, debe de superar por 80 puntos el control de habilidades enfrentadas si utiliza Advertir, o por 20 si emplea Buscar. En el caso de que sí le hubiese visto antes, ambas se reducen a la mitad.

Para emplear correctamente esta habilidad, un personaje necesita tiempo y material para disfrazarse. Por ello, se modifica por la **Tabla 16**.

TABLA 16: DISFRAZ

Situación	Bono
Menos de un minuto de preparación	-20
Sobre una hora de preparación	+20
Varias horas de preparación	+40
Sin material para disfrazarse	-40
Material improvisado	-20
Material apropiado	+20
Trajes y maquillaje preparados	+40

Ilustrado por © Wen Yu Li



OCULTARSE (Percepción)

Es la capacidad de esconderse y pasar desapercibido. Esta habilidad permite a un personaje encontrar el lugar más apropiado en un entorno para ocultarse y no ser descubierto por los demás. También se utiliza para esconder objetos que se lleven encima. Si se usa para ocultar cosas o personas en un lugar, el Director de Juego podrá aplicar el penalizador o bonificador que considere apropiado, dependiendo del entorno y su tamaño. Ocultarse se enfrenta a la habilidad de advertir y buscar de los demás. Si alguien permanece quieto en su escondite, para detectarlo se requiere superar por más de 80 puntos un control enfrentado empleando advertir, o por 20 si usa buscar. Existen varios modificadores que pueden alterar la habilidad de ocultarse del personaje, reflejados en la **Tabla 17**. Sufre el penalizador por armadura.

TABLA 17: OCULTARSE

Situación	Bono
Tamaño grande	-20
Tamaño pequeño	+20
Delante de un individuo	-200
Lugar propicio para esconderse	+40
Zona con sombras	+20
Lugar iluminado	-20
Zona vacía	-80

Tamaño grande: Quien trata de ocultarse tiene un Tamaño 18 o superior.

Tamaño pequeño: Quien trata de ocultarse tiene un Tamaño 9 o inferior.

Delante de alguien: Si el personaje intenta ocultarse mientras está claramente a la vista de otro individuo, aplica este penalizador únicamente en contra de ese sujeto.

Lugar propicio para esconderse: El personaje se encuentra en un bosque, un almacén lleno de cajas o en otro lugar parecido en el que resulta fácil ocultarse.

Zona con sombras: En la zona existen muchas sombras que permiten al personaje elegir una buena posición.

Lugar iluminado: Un sitio muy iluminado y con muy pocas sombras.

Zona vacía: El lugar es un amplio espacio vacío donde esconderse resulta muy difícil.

ROBO (Destreza)

Se utiliza para realizar robos de objetos pequeños sin que la persona desvalijada se dé cuenta. Se enfrenta directamente al Advertir del individuo al que se le sustrae la cosa, por lo que si la habilidad del ladrón es superior, el afectado no se percatará de su pérdida. Si lo que se trata de robar está directamente en contacto con la piel o en una posición muy difícil, como un anillo o un pendiente, el Director de Juego podrá aplicar el bonificador o penalizador que considere oportuno. Para darse cuenta de que otra persona está siendo robada en presencia de un personaje, debe aplicarse un negativo de -40 a la habilidad de advertir.

SIGILO (Agilidad)

Permite realizar acciones sin ser percibido por los demás, como desplazarse, trepar o incluso desenfundar un arma en completo silencio. El Sigilo se enfrenta directamente a la capacidad de Advertir de otros individuos. Si la habilidad de sigilo del personaje es superior a la de Advertir de alguien que no sabe que se encuentra cerca, este sorprenderá a su adversario. Cuando un personaje se mueve en silencio debe restar cuatro puntos a su Tipo de movimiento, o aplicará un penalizador de -80 a su habilidad. También puede usarse para evitar dejar rastros, en cuyo caso se enfrentaría directamente a la pericia de Rastreo de sus perseguidores sin aplicar ningún modificador.

Sufre el penalizador por armadura, pero al contrario de lo que ocurre en otras habilidades, el negativo sólo puede reducirse hasta la mitad de su valor mediante la capacidad de Llevar Armadura.



Ariadna, una reputada bailarina de Kushistán

TRAMPERÍA (Destreza)

Esta habilidad se utiliza para montar y desactivar trampas. Los efectos y el funcionamiento de la trampa serán descritos por el personaje que la instale, empleando la **Tabla 18** de Trampería para designar su nivel de complejidad (ver **Capítulo 15: Estados, efectos y accidentes**). Desactivar una trampa localizada requiere superar un nivel de dificultad menos que el necesario para montarla, salvo si el Director de Juego establece lo contrario. Si al intentar desarmarla se fracasa por una diferencia superior a 40, la activa por error. Para montar correctamente una trampa se necesita tiempo y material, tal y como reflejan los modificadores de la

TABLA 18: TRAMPERÍA

Cantidad	Dificultad	Nivel de la trampa
20	Rutinario	Nivel 10
40	Fácil	Nivel 20
80	Media	Nivel 30
120	Difícil	Nivel 40
140	Muy Difícil	Nivel 50
180	Absurdo	Nivel 60
240	Casi Imposible	Nivel 70
280	Imposible	Nivel 80
320	Inhumano	Nivel 90
440	Zen	Nivel 100

TABLA 19: PREPARACIÓN DE TRAMPAS

Situación	Bono
Menos de un minuto de preparación	-60
Unas horas de preparación	+0
Unos días de preparación	+40
Semanas de preparación	+80
Material improvisado	-40
Material exclusivamente preparado	+40

Tabla 19.

VENENOS (Inteligencia, conocimiento)

Permite conocer, usar y preparar venenos o antídotos. Pueden reconocerse al verlos, probándolos o simplemente observando sus síntomas. Si se tienen los componentes adecuados, es posible mezclar antídotos y toxinas empleando la **Tabla 20** (Ver **Capítulo 14**).

Creativas

Son todas las habilidades referentes a la capacidad artística e inventiva de los personajes.

ARTE (Poder)

Mide la pericia de un individuo en los campos artísticos, como la pintura o la escultura. Un personaje puede especializarse en una única habilidad artística, en cuyo caso aplicará un bonificador de +40 al realizar dichos controles.

BAILE (Agilidad, conocimiento)

Es la facultad de bailar y de aprender nuevas danzas. Cuanto más elevada sea la habilidad, el personaje podrá dominar un mayor número de bailes y estilos distintos. Es sin duda una buena manera de ganarse la vida: un gran bailarín siempre podrá conseguir unas monedas si sabe sacar provecho de su capacidad. Un personaje puede especializarse únicamente en un tipo concreto de danza, como por ejemplo baile de salón, en cuyo caso aplicará un bonificador de +40 a sus controles.

Sufre el penalizador por armadura.

TABLA 20: VENENOS

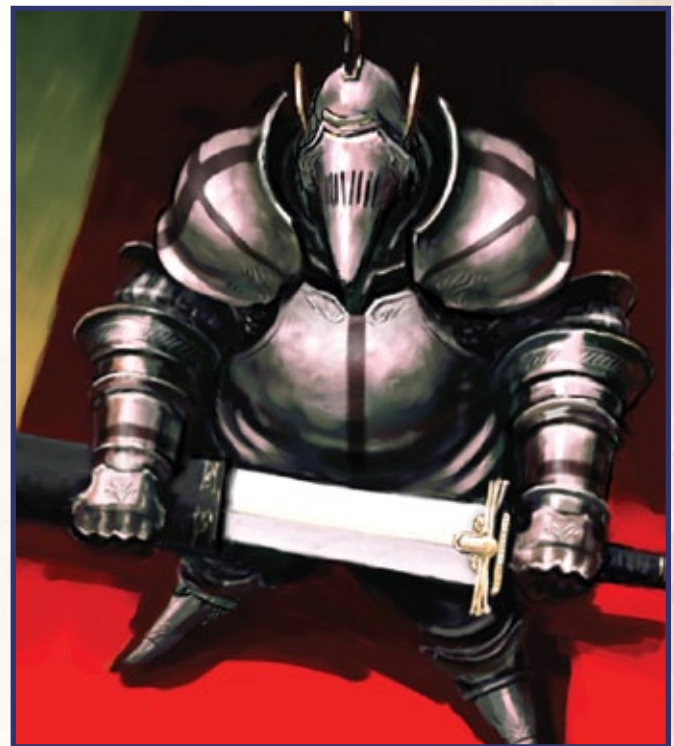
Cantidad	Dificultad	Nivel del Veneno
40	Fácil	Nivel 10
80	Media	Nivel 20
120	Difícil	Nivel 30
140	Muy Difícil	Nivel 40
180	Absurdo	Nivel 50
240	Casi Imposible	Nivel 60
280	Imposible	Nivel 70
320	Inhumano	Nivel 80
440	Zen	Nivel 90

FORJA (Destreza, conocimiento)

Refleja la habilidad de un personaje en la forja de los metales y en la elaboración de utensilios con otros materiales, como la madera o el cuero. Se pueden fraguar objetos simples como herraduras, al igual que elaborar armas y armaduras de todo tipo. Por supuesto, también es posible reparar objetos dañados o mantener el equipo en perfectas condiciones. Para desarrollar plenamente esta pericia deben usarse las siguientes reglas:

En primer lugar, hay que determinar el objeto que se desea crear. Como podemos observar en la **Tabla 22** de la siguiente página, cada uno tiene una dificultad distinta para ser forjado. Si el personaje consigue superarla, habrá logrado fabricar el objeto con un nivel de calidad normal. Por cada dos grados de dificultad que el herrero consiga por encima de la base requerida, el objeto tiene un +5 adicional a su calidad, y por cada nivel por debajo, un -5. El bono máximo que puede recibir un objeto así es de +15. Los bonos superiores no se adquieren mediante forja, sino con medios de índole sobrenatural. Ten en cuenta que un arma +5 ya es de por sí una obra maestra, mientras que una +10 es única y legendaria.

La forja requiere también una gran inversión de tiempo, esfuerzo y recursos por parte del creador. Para saber el modificador que provoca el tiempo empleado, puede consultarse la **Tabla 21**. Hay que tener en cuenta que un día de trabajo se considera una media de 12 horas de ocupación, en una forja en condiciones. Esta habilidad permite especializarse en una tipología concreta de elementos, como armaduras pesadas, espadas o incluso utensilios de cocina. Si lo hace, aplicará un bonificador de +40 al realizar sus controles de forja.



El general Victor recibe su espada recién forjada

TABLA 21: PREPARACIÓN PARA LA FORJA

Tiempo empleado	Bono
Una hora	-60
Unas tres o cuatro horas	-40
Un día	-20
Dos o tres días	-10
Una semana	0
Dos semanas	+10
Un mes	+20
Dos o tres meses	+40
Seis meses	+60
Un año	+80
Tres o cuatro años	+100
Unos diez años	+120

Basilius es un reconocido herrero que tiene tras de sí muchos años de experiencia forjando armas. En esta ocasión ha recibido el encargo, por parte de un general, de forjar una espada bastarda. Nuestro herrero tiene una habilidad de 110 en Forja y, como podemos observar, la dificultad de la espada bastarda es de 120. Si su resultado final fuera un 240 gracias al tiempo invertido (como veremos a continuación), el arma sería de calidad +5, ya que supera dos grados la dificultad base. El general estará satisfecho.

MÚSICA (Poder, conocimiento)

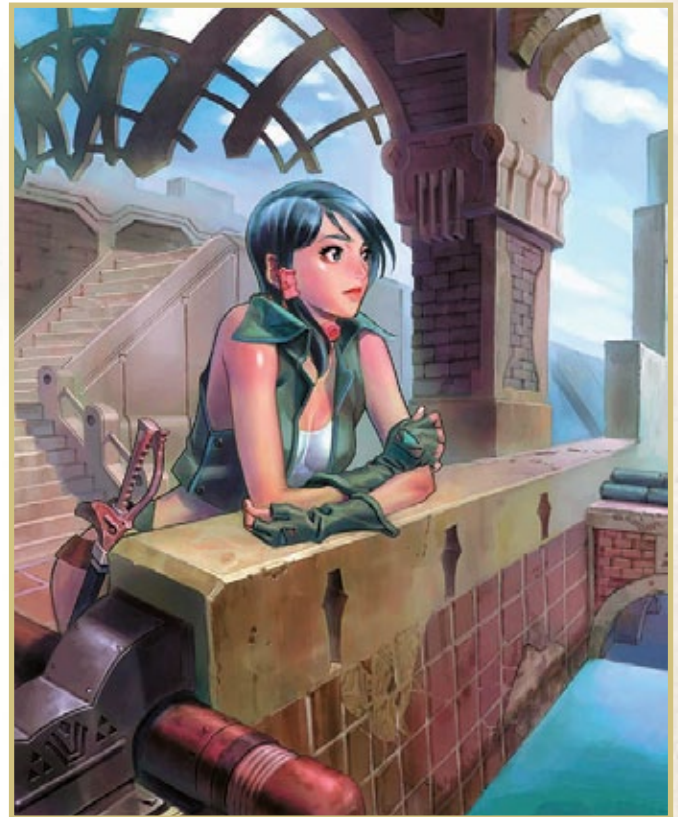
Recoge la habilidad de tocar correctamente instrumentos musicales y la capacidad de componer y leer partituras. Es posible especializarse en un único instrumento y obtener un +40 al realizar sus controles.

TRUCOS DE MANOS (Destreza)

Permite explotar la destreza manual para realizar juegos malabares y prestidigitación. Se utiliza para hacer trucos y trampas, como sacar una carta de la manga en mitad de una partida, o jugar con los objetos en el aire y atraparlos antes de que caigan al suelo. Es posible especializarse en uno de ellos, aplicando un bonificar de +40 a sus controles en dicho campo.

HABILIDADES ESPECIALES

Naturalmente, no es posible recoger todas las habilidades secundarias existentes. Siempre hay una posibilidad de que a alguien se le ocurra una nueva pericia que no se encuentra en esta lista y que desearía que su personaje conociera. Si se da el caso, el jugador puede acordar con el Director de Juego la creación de nuevas habilidades. Para hacerlo, primero se debe determinar dentro de qué característica debería incluirse. Dicha habilidad tendrá el mismo coste de desarrollo que las otras que pertenezcan a ese campo. Naturalmente, es necesario que el Director de Juego dé el visto bueno y que ambos acuerden previamente sus ventajas y límites.



Ilustrado por © kamisvata 2002

TABLA 22: FORJA

Dificultad	Cantidad	Armas	Armaduras	Yelmos	Otros
Fácil	40	Flecha de Descarga, Flecha de Fajo, Garrote, Vara		Anilla, Capucha de Cuero, Frentón	Herraduras, Hebillas, Enganches, Chapas, Cubiertos, Cazos, Sartenes
Media	80	Arpón, Bala, Bolas, Cadena, Daga, Dardos de Cerbatana, Dardos de Mano, Garfio, Guadaña, Gran Martillo de Guerra, Hacha de Mano, Honda, Jabalina, Lanza, Lazo, Mangual, Martillo de Guerra, Mayal, Maza, Maza Pesada a Dos Manos, Tonga	Acolchada, Completa de Cuero, Cuero, Cuero Endurecido, Piel	Coronilla	Bisutería, Candelabros
Difícil	120	Abanico de Combate, Alabarda, Arco Corto, Arco Largo, Boleadoras, Cerbatana, Cimitarra, Cuervo, Daga de Parada, Escudo, Escudo Corporal, Espada Ancha, Espada Bastarda, Espada Corta, Espada Larga, Estilete, Flecha de Mella, Garras, Hacha a Dos Manos, Hacha de Guerra, Kusari-Gama, Lanza de Caballería, látigo, Nunchaku, Red de Gladiador, Rodela, Shuriken, Tridente	Anillas, Cuero Tachonado, Gabardina Armada, Mallas, Peto, Piezas	Capucha de Mallas, Completo abierto	Bisutería elaborada, Bardas
Muy Difícil	140	Arco Largo Compuesto, Ballesta, Ballesta Pesada, Bumerán, Cestus, Estoque, Florete, Katana, Katar, Mandoble, No-Dachi, Quebradora, Sable, Sai, Shuko, Tanto	Escamas, Placas, Semicompleta	Completo Cerrado	Lámparas, Artesanía fina
Absurdo	180	Anciano de Primavera, Katana de Dos Hojas, Turcus, Arcabuz, Ballesta de Mano, Ballesta de Repetición, Pistola de Mecha	Completa, Completa Pesada, Completa de Campaña		Lentes, Relojes, Catalejos, Brújulas

RECUADRO IV: MATERIALES

El material que utilice el personaje es un elemento fundamental para averiguar la calidad del resultado y lo fácil o difícil que es conseguirlo. A continuación podéis ver un listado de los materiales existentes en Gaia y cómo modifican la habilidad de forja.

Dificultad: Mide lo complejo que es conseguir un buen resultado trabajando ese material. Naturalmente, será más complicado con aquellos que tengan un bonificador negativo. Esta cantidad debe añadirse o restarse al control de forja.

Nuestro herrero ha seleccionado un material muy usado en la forja de armas de calidad, como es el Acero Negro, por lo que modificará su tirada de habilidad en +20.

Calidad: Todos los materiales, por bien que se trabajen, tienen un límite de mejora. La calidad nos indica dónde se encuentra este límite y cuál será el bono máximo que podremos conseguir con el objeto.

Incluso si Basilius hubiera conseguido superar una dificultad cuatro grados por encima de la requerida por el arma que ha forjado, esta tendría una calidad máxima de +5, ya que ha utilizado Acero Negro.

Disponibilidad: Al igual que ocurre con el equipo corriente, cada tipo de material tiene su propia disponibilidad según su abundancia en el mundo. Los materiales clasificados como *no accesibles* deberán de ser tratados por el Director de Juego con suma cautela, ya que son tan raros que la mayoría de forjadores no han oído nunca hablar de ellos.

LISTA DE MATERIALES

PIEDRA

Dificultad: -80 **Calidad Máxima:** +0

Disponibilidad: Común

Descripción: La piedra ha sido desde el principio de la historia uno de los materiales más utilizados en la construcción, por su excepcional disponibilidad y la sencillez de su usanza.

HUESO

Dificultad: -60 **Calidad Máxima:** +0

Disponibilidad: Común

Descripción: Al igual que la piedra, el hueso se ha utilizado para fabricar todo tipo de utensilios desde los albores de la civilización. Aunque su resistencia era menor, su dureza seguía siendo considerable. Este tipo de hueso refleja el de un animal común.

BRONCE

Dificultad: -20 **Calidad Máxima:** +0

Disponibilidad: Común

Descripción: El bronce fue el primero de los metales con los que empezaron a forjarse objetos, debido a su enorme maleabilidad, su poco peso y lo fácil que era de conseguir. Por desgracia, tiene una resistencia escasa.

HIERRO

Dificultad: +10 **Calidad Máxima:** +0

Disponibilidad: Común

Descripción: El hierro es el material por excelencia para construir armas y armaduras, debido a su considerable resistencia y accesibilidad.

ACERO

Dificultad: -20 **Calidad Máxima:** +5

Disponibilidad: Común

Descripción: De todos los metales comunes, el acero es sin duda el mejor, debido a su calidad y resistencia.

ACERO NEGRO

Dificultad: +20 **Calidad Máxima:** +5

Disponibilidad: B

Descripción: Es una aleación excepcionalmente rara. Se llama así por su color oscuro, y su principal característica es su increíble dureza.

ILUMINATI

Dificultad: +80 **Calidad Máxima:** +5

Disponibilidad: No Accesible

Descripción: Es un metal plateado de naturaleza mística, que se caracteriza por lo fácil que resulta de moldear cuando está caliente. No obstante, una vez solidificado, se convierte en uno de los materiales más resistentes que existen.

ACERO BLANCO DE SHIVATH

Dificultad: -40 **Calidad Máxima:** +10

Disponibilidad: B

Descripción: Se trata de un metal blanco que sólo se encuentra en las minas de la isla de Shivat. Su forja es muy compleja, pero cuando se consigue dominar, los resultados son excelentes. En las tierras orientales, la técnica para trabajarlo se conserva como una tradición que pasa de padres a hijos.

ELEKTRA

Dificultad: +20 **Calidad Máxima:** +10

Disponibilidad: A

Descripción: Elektra es una aleación formada de acero negro y blanco, que sólo se consigue al fundir ambos en las proporciones adecuadas. Los pocos artesanos que conocen esta fórmula la guardan como su más celoso secreto. Es el material de calidad usado comúnmente por las organizaciones más poderosas para componer sus creaciones.

MADERA DE GHESTAL

Dificultad: -40 **Calidad Máxima:** +10

Disponibilidad: No Accesible

Descripción: La madera de Ghestal se obtiene de los árboles de Ramalen de los Duk'zarist. Todo parece indicar que en la actualidad no queda ninguno en toda la faz de Gaia, aunque existen leyendas de que alguno ha sobrevivido en viejos templos abandonados. Sólo los artesanos Duk'zarist conocen el secreto de trabajar esta madera. Un personaje puede especializarse en su uso y cambiar su dificultad a +40, pero a cambio, perderá la capacidad de utilizar otros materiales.

MALEBOLGIA

Dificultad: +20 **Calidad Máxima:** +15

Disponibilidad: No Accesible

Descripción: Malebolgia es el nombre que recibe el metal que se forma con los huesos de los dragones más antiguos. Aunque son excepcionalmente difíciles de forjar, los resultados que se obtienen con ellos son inigualables. Se dice que un arma bien hecha de Malebolgia es capaz de cortar la materia sólida como si fuera papel.

METAL ÉSTELAR

Dificultad: +80 **Calidad Máxima:** +15

Disponibilidad: No Accesible

Descripción: Se trata de una rara aleación de origen desconocido. Sus cualidades y su apariencia son tan extrañas como sus capacidades. Probablemente, es el material excepcional más extraño de todos.



ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE

*Entre tantos cambios de las cosas humanas,
sólo la muerte es segura;
no obstante, todos se lamentan
de una cosa que no engaña a nadie.*

-Séneca-

Ilustrado por © Pato as Kadaki Kagawara 2002



Las heridas de Lemures lo arrastran a la fina línea entre la vida y la muerte

LA VIDA

Cuando creas tu personaje, calculas la cantidad de puntos de vida totales (a partir de ahora PV) que tiene, conforme a su Constitución y a su categoría. Estos puntos te informan de su estado físico y su condición actual. Cuando estén al máximo, tu personaje se encontrará en perfectas condiciones. Según vaya sufriendo heridas y daños, sus PV irán disminuyendo.

Existen muchas causas por las que alguien puede perder PV: recibir un ataque en un combate, caerse por unas escaleras o ser arrollado por un caballo son sólo algunos ejemplos. Cuando un individuo sufre puntos de daño, deberá restar esa cantidad de sus PV.

Que un personaje tenga más PV que otro representa que su resistencia al daño es mayor y que es capaz de aguantar mejor las heridas. No obstante, debes de tener en cuenta que el hecho de que alguien posea más PV no significa necesariamente que pueda afrontar un mayor número de heridas mortales. Tomemos como referencia el siguiente ejemplo. Un personaje con 90 PV recibe un ataque en el pecho que le causa 130 puntos de daño, provocándole de inmediato la muerte. La justificación de este daño se basa en que el impacto le ha destrozado parte de su caja torácica, alcanzándole en los pulmones: un golpe así mataría de inmediato a cualquiera. Sin embargo, si un sujeto con 240 PV recibiera el mismo ataque (130 puntos de daño), no podríamos decir que le han roto la caja torácica y atravesado los pulmones, pero que aun así ha sobrevivido. Por el contrario, se considera que ha recibido un ataque con idéntica potencia en el mismo lugar, pero sus costillas no se han quebrado con el impacto y, aunque acabara seriamente dañado, el resultado final sería muy distinto.

Desangrarse

Cuando un personaje recibe un crítico (incluso si no produce efectos), ha recibido en un solo impacto una herida tan formidable que el daño puede agravarse por la pérdida de sangre. En este caso, pierde un punto de vida adicional por minuto hasta que pueda tratar sus heridas y estabilizarse. Atender una hemorragia de estas características requiere un control de Medicina con una dificultad de Fácil (FAC). Cada 5 PV que pierda por este método, sufre también un penalizador de -10 a la acción. Si mediante este daño el personaje llega a cero PV, cae inconsciente y entra en un estado entre la vida y la muerte, aunque deja de perder puntos por desangramiento.

El Director de Juego puede decidir, pasado cierto tiempo, detener naturalmente la hemorragia si lo considera apropiado.

LA MUERTE

Tarde o temprano un personaje malherido puede acabar muriendo. Existen dos causas para que alguien pierda la vida. En primer lugar, si sufre un crítico de amputación en su cabeza o en su corazón (es decir, alguno de sus puntos vulnerables), la muerte es automática y no es posible evitarla de ninguna manera. También fallece si recibe heridas que reduzcan sus PV hasta cifras negativas muy bajas. Si disminuyen por debajo de cero, pierde el conocimiento automáticamente pero sobrevive. Una persona aguanta sin morir hasta el quintuple del valor de su Constitución en PV negativos. Si el daño causado los reduce por debajo de esta cantidad, muere.

Alguien con Constitución 5 resistiría entre la vida y la muerte hasta que sus PV descendieran por debajo de -25, mientras que otro individuo con Constitución 8 aguantaría hasta -40.

La fina línea entre la vida y la muerte

Cuando los PV de un personaje disminuyen por debajo de cero sin haber muerto aún, se encuentra en un estado crítico al que llamamos entre la vida y la muerte. En esta condición, existe la posibilidad de que su cuerpo sea incapaz de soportarlo y acabe igualmente pereciendo. Alguien entre la vida y la muerte deberá superar un control de RF contra 120 cada hora para tratar de estabilizarse o, de lo contrario, perderá un punto de vida adicional. Si mediante esta pérdida sus PV disminuyen por debajo del quintuple del valor de su Constitución en negativos, o falla el control de Resistencia por más de 60, morirá.

En el caso de que consiga estabilizarse, pasará a tener cero PV y recuperará la conciencia, aunque sufriendo un negativo continuo a toda acción de -60, que desaparecerá a un ritmo de 5 puntos por día (salvo si su nivel de Regeneración indica otra cosa). También se puede estabilizar a alguien superando un control de Medicina contra una dificultad Media (MED).

El llamamiento

Si un personaje muere, su espíritu permanece en el mundo una hora por cada punto que tenga en su característica de Poder. Pasado este tiempo, su alma transmigra al más allá y desaparece para siempre. Dependiendo de cada caso, el alma aguarda junto a su cuerpo o en el lugar donde falleció, según considere apropiado el Director de Juego.

TABLA 23: ÍNDICE DE REGENERACIÓN

Constitución	Regeneración
1 a 2	Ninguna
3 a 7	1
8 a 9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8
16	9
17	10
18	11
19 o 20	12

LA RECUPERACIÓN

Cualquier herida se recupera con el tiempo, aunque cuánto hace falta depende de la Constitución y de la gravedad de las mismas. Cada individuo tiene un factor de curación distinto que indica el ritmo con el que se repone de los daños, al que llamaremos nivel de Regeneración.

El nivel de Regeneración

El nivel de Regeneración de un personaje se basa en su Constitución. Dependiendo de lo elevado que sea este atributo, puede tener una Regeneración distinta, tal y como se muestra en la **Tabla 23**. No es necesario alcanzar la Inhumanidad para obtener los beneficios del nivel de Regeneración de una Constitución superior a 10, ya que un cuerpo vivo se cura naturalmente. Los niveles de Regeneración 19 y 20 son un caso especial. Sólo las entidades con un Gnosis superior a 40 pueden acceder a ellos.

A continuación, en la **Tabla 24** podéis ver los PV que recupera una persona, dependiendo de su Regeneración. Para que se entienda que alguien está descansando, debe de pasar el día con cuidados y moviéndose lo mínimo posible. En la tabla también se determina el índice de recuperación de negativos continuos a la acción que se sufran a causa de lesiones físicas, como rotura de huesos o conmociones. Son, por ejemplo, los efectos producidos por críticos superiores a 50 que no hayan supuesto amputación. En el caso de las criaturas con acumulación de daño, el índice de recuperación de PV regenerados se multiplica por cinco.

Además de la curación, el nivel de Regeneración otorga al personaje diversas habilidades innatas, que se explican en la columna **capacidades especiales**.

TABLA 24: ÍNDICES DE CURACIÓN

Nivel de Regeneración	Descansando	Sin descanso	Reducción de Negativos	Capacidades especiales
1	10 al día	5 al día	-5 al día	
2	20 al día	10 al día	-5 al día	
3	30 al día	15 al día	-5 al día	
4	40 al día	20 al día	-10 al día	
5	50 al día	25 al día	-10 al día	No quedan cicatrices
6	75 al día	30 al día	-15 al día	El personaje no sufre los efectos del desangramiento
7	100 al día	50 al día	-20 al día	Los miembros limpiamente amputados se recuperan si se unen al muñón durante una semana
8	250 al día	100 al día	-25 al día	Como el anterior, pero en cinco días
9	500 al día	200 al día	-30 al día	Como el anterior, pero en tres días. El personaje supera automáticamente el estado entre la vida y la muerte
10	1 por minuto	NA	-40 al día	Como el anterior, pero en un día
11	2 por minuto	NA	-50 al día	Cualquier miembro amputado se recupera, uniendo los restos al muñón durante una semana
12	5 por minuto	NA	-5 por hora	Como el anterior, pero en tres días
13	10 por minuto	NA	-10 por hora	Como el anterior, pero en un día
14	1 por asalto	NA	-15 por hora	Cualquier miembro se recupera, uniéndolo al muñón durante unas pocas horas
15	5 por asalto	NA	-20 por hora	Cualquier miembro se recupera inmediatamente si se une al muñón durante un asalto. Salvo la cabeza, cualquier miembro amputado vuelve a crecer en una semana
16	10 por asalto	NA	-10 por minuto	Salvo la cabeza, cualquier miembro amputado vuelve a crecer en un día
17	25 por asalto	NA	-10 por asalto	Salvo la cabeza, cualquier miembro amputado vuelve a crecer en pocos minutos
18	50 por asalto	NA	-25 por asalto	Salvo la cabeza, cualquier miembro amputado vuelve a crecer en pocos asaltos
19*	100 por asalto	NA	Todos	Cualquier miembro seccionado crece y es completamente funcional en un asalto
20*	250 por asalto	NA	Todos	Todos los críticos físicos son anulados

*Se requiere Gnosis 40 o superior para tener Regeneración 19, y Gnosis 45 para nivel 20.

CAPÍTULO 6

LAS CAPACIDADES FÍSICAS

*Todos los hombres
estamos hechos del mismo barro,
pero no del mismo molde.*

-Trinidad-

LAS CAPACIDADES FÍSICAS

Las capacidades físicas dependen directamente de las características del personaje. Hay tres distintas: el Tipo de movimiento, el Índice de peso y el Cansancio. Cada una de ellas tiene funciones diferentes, desde saber cuán rápido es capaz de correr un individuo a la cantidad de peso que podrá levantar. En este capítulo nos centraremos en ellas y veremos sus variados usos en partida.

Tipo de Movimiento

El Tipo de movimiento indica la velocidad a la que puede desplazarse un personaje. Es equivalente al atributo de Agilidad: Si por ejemplo tiene Agilidad 7, su Tipo de movimiento es también de 7. Para saber cuántos metros se traslada alguien, hay que consultar la **Tabla 25**. La distancia que allí se refleja hace referencia al espacio máximo que alguien puede llegar a correr durante un asalto (que como veremos en el **Capítulo 9**, se corresponde a un periodo de tiempo de 3 segundos), una vez que ya se encuentra en movimiento. En condiciones poco favorables, como terreno montañoso o abrupto, su velocidad puede ser de uno a tres puntos más baja, según considere apropiado el Director de Juego. Esta capacidad se modifica por la habilidad secundaria Atletismo del personaje.

TABLA 25: TIPO DE MOVIMIENTO

Tipo de Movimiento	Distancia máxima por asalto	Requiere
1	Menos de un metro	
2	4 metros	
3	8 metros	
4	15 metros	
5	20 metros	
6	22 metros	
7	25 metros	
8	28 metros	
9	32 metros	
10	35 metros	
11	40 metros	Inhumanidad
12	50 metros	Inhumanidad
13	80 metros	Inhumanidad
14	150 metros	Zen
15	250 metros	Zen
16	500 metros	Zen
17	1 kilómetro	Zen
18	5 kilómetros	Zen
19	25 kilómetros	Zen
20	Especial	Zen

Cuando un personaje alcanza un Tipo de movimiento superior a 10, se desplaza a una velocidad que un ser humano normal no puede alcanzar en la vida real. Por ello, si no desarrolla la capacidad de realizar acciones Inhumanas o de Zen, no podrá moverse a un índice mayor de 10 a pesar de que su Agilidad sea superior. Las entidades que se desplazan con un Tipo de movimiento 20, se trasladan a una velocidad desproporcionada, y cubren en un solo asalto cualquier distancia a la que deseen estar.

Saltando

La capacidad de saltar de un individuo también depende de su Tipo de movimiento. Si toma la carrerilla apropiada, un personaje puede saltar horizontalmente hasta una quinta parte de su Tipo de movimiento, redondeando hacia abajo. Esta capacidad se modifica por la habilidad secundaria Saltar del personaje.

Dado que el tipo de movimiento de Celia es 10, puede saltar hasta 7 metros horizontalmente si toma la carrerilla apropiada.

Índice de Peso

Indica cuánto peso puede levantar un personaje. Es equivalente a la característica de Fuerza, por lo que si alguien posee un atributo de 7, tiene el mismo valor como Índice de peso. Para saber el peso que un individuo es capaz de transportar, hay que consultar la **Tabla 26**. La primera columna representa cuánto carga o alza sobre su cabeza sin problemas. Si un sujeto lleva encima o levanta más de esta cantidad, disminuye en dos su Tipo de movimiento y pierde un punto de Cansancio adicional cada media hora que viaje con el sobrepeso. La segunda columna indica la carga máxima que es capaz de mover o levantar. Quienquiera que trate de trasladarse llevando esta cantidad encima, reduce en cinco su velocidad y pierde un punto de Cansancio por asalto. Para tener un Índice de peso superior a 10, es necesario poder realizar acciones Inhumanas o de Zen. Una criatura que tenga 20 es capaz de levantar cualquier masa que desee, siempre que tenga apoyo suficiente para hacerlo.

TABLA 26: ÍNDICE DE PESO

Índice de peso	Peso Natural	Carga máxima	Requiere
1	Menos de un kg.	Un kg.	
2	5 kg.	10 kg.	
3	10 kg.	20 kg.	
4	15 kg.	40 kg.	
5	25 kg.	60 kg.	
6	40 kg.	120 kg.	
7	60 kg.	180 kg.	
8	80 kg.	260 kg.	
9	100 kg.	350 kg.	
10	150 kg.	420 kg.	
11	200 kg.	600 kg.	Inhumanidad
12	350 kg.	1 ton.	Inhumanidad
13	1 ton.	3 ton.	Inhumanidad
14	5 ton.	25 ton.	Zen
15	15 ton.	100 ton.	Zen
16	100 ton.	500 ton.	Zen
17	500 ton.	2.500 ton.	Zen
18	1.000 ton.	10.000 ton.	Zen
19	10.000 ton.	150.000 ton.	Zen
20	Especial	Especial	Zen

TABLA 27: CANSANCIO

Cansancio	Negativo a la acción
0	-120
1	-80
2	-40
3	-20
4	-10

El cansancio

El Cansancio está relacionado con las acciones físicas que realiza un personaje. Cada vez que alguien hace esfuerzos corporales, va agotándose poco a poco. Este atributo depende directamente de la Constitución y es equivalente al valor de dicha característica. Los puntos de Cansancio disminuyen a ritmo de uno por cada treinta minutos de trabajo duro que se realiza, o dos horas si es ligero.

Si un personaje lo desea, puede gastar voluntariamente puntos de Cansancio para mejorar sus acciones físicas. En cierta manera, “quema” sus reservas para lograr efectos que de otro modo le resultaría muy difícil conseguir. Cada punto de Cansancio que gaste en una acción, le proporciona un bonificador de +15 a la tirada. Esta regla sólo permite mejorar los controles de habilidades secundarias que dependan de las características de Fuerza y Agilidad, así como también las habilidades de combate basadas en Destreza y Agilidad. No es posible utilizarlas para mejorar la Proyección Mágica ni la Proyección Psíquica, ya que ninguna de las dos deriva del esfuerzo corporal.

Pero por mucho que lo intente, nadie es capaz de agotarse completamente con una única maniobra, así que sólo se pueden gastar dos puntos de Cansancio por asalto. Podrían emplearse para potenciar una única acción y obtener un bono de +30, o en dos distintas y conseguir un +15 en cada una de ellas. Hay que declarar el gasto de puntos de Cansancio antes de lanzar los dados. Si se utilizan en una habilidad que exige un control enfrentado, como un ataque o una defensa, habrá que declararlo antes de que el adversario realice su tirada. Un personaje también puede utilizar el Cansancio para mejorar sus controles de características de Fuerza, Destreza y Agilidad. Cada punto que gaste con esta finalidad le confiere un bono de uno a la diferencia obtenida sobre su atributo.

Por último, el Cansancio es capaz de incrementar durante unos instantes algunas de las habilidades sobrenaturales de los personajes. Cada punto invertido aumenta durante ese asalto +15 su ACT, o confiere un bono de +1 a todas sus Acumulaciones de Ki.

Celia intenta escapar de dos guardias de ciudad, que la acusan falsamente de asesinato. Inician una persecución y la joven tiene que dejarse caer por un edificio para perderlos. Intentando no hacerse daño, debe realizar un control de Acrobacias y, antes de tirar los dados, declara que va a gastar dos puntos de Cansancio en la maniobra. Por tanto, puede aplicar un bono de +30 al resultado final que obtenga con los dados.

Posteriormente, se ve obligada a hacer un control de Fuerza, característica en la que posee un 5. Como quiere estar segura de lograrlo, invierte un punto de Cansancio antes de hacer la tirada, para bajar un nivel el número que saque. Al lanzar el dado obtiene un 6, pero gracias al punto gastado, el resultado disminuye a 5 y consigue superar el control por los pelos.

Agotamiento

Si la puntuación de Cansancio de alguien es muy baja, empieza a sufrir los efectos del agotamiento. Cuando disminuye hasta 4 o menos, la fatiga física y mental provoca un penalizador a cualquier acción que realice. El valor de dicho negativo está indicado en la **Tabla 27**. Si un personaje tiene naturalmente una Constitución inferior a 5, no padece automáticamente este penalizador, aunque comenzará a sentirlo en cuanto pierda los primeros puntos de Cansancio. Este gasto se recupera a un ritmo de uno por cada treinta minutos de completo reposo, o por cada hora en la que no realice grandes esfuerzos.

Recordemos que antes Celia invirtió tres puntos de Cansancio en mejorar sus habilidades. Dado que tiene una base de 5, tras realizar dichas maniobras su valor actual ha disminuido hasta 2, lo que le produce un penalizador de -40 a toda acción debido al agotamiento. Para recuperarse completamente, deberá descansar entre una hora y media y tres horas.

El desplazamiento diario y el cansancio

Naturalmente, cuando alguien se desplace va extenuándose gradualmente. A continuación podéis ver una referencia de cómo se agota un personaje en relación a su velocidad:

Al paso: El personaje camina normalmente. Como media, pierde un punto de Cansancio cada seis horas.

Marcha: Es una velocidad un poco más rápida, un trote ligero pero sin llegar a correr. Como media, el personaje sufre la pérdida de un punto de Cansancio cada dos horas de marcha.

Corriendo: El personaje corre sin esforzarse al máximo. Se desplaza dos tipos de movimiento menos de lo que le permite su límite, perdiendo la cantidad de Cansancio que determine un control de Atletismo en la **Tabla 8**. Como media, un alguien que se mueve a esta velocidad pierde un punto de cansancio cada cinco minutos.

Movimiento máximo: Es la máxima velocidad a la que alguien puede desplazarse. Usa su velocidad al completo, pero resulta extremadamente agotador, por lo que el personaje debe de realizar un control de Atletismo usando la **Tabla 8** para determinar cuantos puntos de Cansancio pierde por asalto al usar esta clase de movimiento. Como media, un personaje pierde un punto de cansancio cada dos asaltos que se mueva a esta velocidad.

Las necesidades físicas

Cualquier ser humano normal tiene la necesidad de comer y dormir, o de lo contrario comenzará a aplicar penalizadores a su acción por cada día que pase sin satisfacerlas. En la **Tabla 28** podéis ver un listado de tales negativos. Naturalmente, la falta continuada de comida y bebida puede acabar causando su muerte.

TABLA 28: NECESIDADES FÍSICAS

Situación	Negativo
Un día sin comer	-10
Un día sin beber	-15
Comida y bebida mínimas	-5
No dormir	-20
Dormir menos de 1 hora	-10



LAS TABLAS DE ARMAS

Siempre es bueno saber de todo.

-Lao Tse-

EL CONCEPTO DE LAS TABLAS

Cuando un personaje desarrolla su habilidad de ataque y de defensa, lo hace en el uso de una única arma, que deberá haber elegido desde el inicio. También es posible que decida aprender a luchar sin armas, en cuyo caso se considerará que su habilidad de combate es Desarmado.

Modificadores a la habilidad de combate

Aunque originalmente sepa utilizar sólo un arma, si un personaje es un experto luchador, tendrá unas nociones mínimas de cómo pelear con muchas otras. Aunque el modo de empleo de cada una sea muy distinto, siempre existen ciertas similitudes en su uso. Por ello, cuando enarbole un arma distinta a aquella en la que tiene pericia, simplemente aplicará un penalizador a su habilidad de ataque y de parada. Este negativo depende de lo diferente que sea el arma que se pretende utilizar, en comparación a aquellas que domina.

TABLA 29: MODIFICADORES A LA HABILIDAD

Tipo	Penalizador a la habilidad
Arma similar	-20
Arma mixta	-40
Arma distinta / Desarmado	-60
Parada y Esquiva	-60

Arma similar: El personaje sabe luchar por lo menos con un arma del mismo tipo. Sería el caso de alguien que dominase la espada larga (clase Espada) y pretendiera emplear un sable (también de clase Espada).

Arma mixta: El personaje sabe cómo emplear un arma, pero se dispone a usar otra de carácter mixto que difiere por lo menos en un tipo de aquella que domina. Sería el caso de alguien que supiera utilizar una espada larga (Espada) y quisiera enarbolarse una bastarda (Espada y Mandoble).

Arma distinta / Desarmado: El personaje utiliza un arma de la que no tiene ningún conocimiento. Sería el caso de un sujeto que supiera manejar una espada larga (Espada) y pretendiera emplear una maza (Golpeadora). También se aplica cuando alguien que sólo sabe luchar con las manos desnudas quiere emplear un arma, o viceversa.

Parada y esquiva: Es el penalizador que debe aplicarse cuando un personaje con la habilidad de parada pretende esquivar un ataque, o viceversa. Ten también en cuenta que además del -60, cada una de ellas se basa en una característica distinta y, por lo tanto, posee un bono diferente.

Al desarrollar a Celia decidimos que su arma principal sería un sable, con el que tenía una habilidad de 70. Si empuñara un estoque, un arma similar, su ataque con él se vería reducido a 50, o si usara un arma mixta, como una espada bastarda, su habilidad sería solo de 30. Si quisiese luchar desarmada o utilizara un arma con la que no tuviese ninguna pericia, como un hacha de guerra, tendría 10 de habilidad.

Las tablas en general

Un individuo no tiene por qué verse obligado a dominar el uso de una única arma, sino que con la práctica es capaz de aprender a utilizar igualmente otras muchas con la misma habilidad. Las tablas de armas permiten a un personaje eliminar los penalizadores por blandir armas distintas a la que escogió inicialmente, e incluso en ocasiones, emplear su habilidad de combate lanzando conjuros o poderes psíquicos. Para adquirir una de estas tablas, hay que gastar en ellas la cantidad de PD que indique su coste.

Las tablas de armas generales

Estas tablas están incluidas como una habilidad primaria de combate, por lo que los PD que se inviertan en ellas cuentan dentro del límite de distribución de puntos.

ARMA SIMILAR

El personaje domina el empleo de dos armas parecidas.

Efectos: Otorga la capacidad de usar un arma adicional del mismo tipo que una que el personaje ya conoce.

Coste: 10 PD

ARMA MIXTA

El personaje domina el uso de dos armas con algunas similitudes.

Efectos: Otorga la capacidad de usar un arma mixta que tiene, por lo menos, un mismo tipo en común con otra que el personaje ya conoce.

Coste: 15 PD

ARMA DISTINTA / DESARMADO

El personaje domina el uso de dos armas distintas.

Efectos: Otorga la capacidad de usar un arma de un tipo que no conoce el personaje.

Coste: 20 PD

TABLA DE TIPOLOGÍA

El personaje ha conseguido dominar el estilo de uso de una determinada clase de armas, pudiendo utilizar indistintamente cualquiera de ellas.

Efectos: Permite utilizar una determinada tipología de armas sin aplicar ningún penalizador a su habilidad marcial. Deben de elegirse las de una clase concreta, ya sea pura o mixta. Si por ejemplo el personaje domina el uso de las espadas, podrá manejar cualquiera de ellas sin negativos, pero no así un mandoble, al ser un arma de tipología mixta.

Coste: 50 PD

TABLA DE PROYECTILES

El personaje es capaz de utilizar su puntería con todas las armas de disparo.

Efectos: Adquiere la pericia de usar cualquier arma de disparo con la misma habilidad de ataque.

Coste: 50 PD

TABLA DE LANZAMIENTO

El personaje es capaz de utilizar su puntería lanzando cualquier tipo de arma u objeto.

Efectos: Adquiere la pericia de lanzar toda clase de artefactos con la misma habilidad de ataque. Téngase presente que no le permite usar físicamente las armas con la regla de Lanzable, sino sólo arrojarlas.

Coste: 50 PD

TABLA DE ARMAS IMPROVISADAS

El luchador es muy hábil usando las cosas que hay a su alrededor en combate.

Efectos: Esta tabla permite utilizar cualquier tipo de objeto común como arma improvisada.

Coste: 50 PD

Las tablas de armas arquetípicas

Estas tablas recogen una serie de armas, que utilizan ciertas profesiones tradicionales con gran maestría. Si lo deseas, puedes componer las tuyas propias, siempre que consideres que el grupo elegido guarda la suficiente relación con una profesión o figura arquetípica. Como la anterior, se consideran una habilidad primaria de combate.

TABLA DE ASESINO

Luchadores oscuros que utilizan armas precisas, mortales y fáciles de ocultar.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Espada Corta, Ballesta de Mano, Garrote, Cerbatana y Estilete.

Coste: 50 PD

TABLA DE BÁRBARO

Son aquellos individuos que basan su estilo de combate en utilizar las armas más grandes y potentes.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Hacha de Guerra, Hacha a dos manos, Mandoble, Espada Bastarda y Maza a Dos Manos.

Coste: 50 PD

TABLA DE CABALLERO

Guerreros ortodoxos, que luchan tanto a caballo como con a pie.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Espada Larga, Lanza de Caballería, Maza, Espada Bastarda y Escudo Medio.

Coste: 50 PD

TABLA DE NÓMADA

Son guerreros criados en el desierto y especializados en el uso de armas arábicas.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Daga, Turcus, Arco Largo, Cimitarra y Lanza.

Coste: 50 PD

TABLA DE GLADIADOR

Son armas exóticas y vistosas que utilizan los luchadores de circos y espectáculos.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Espada Corta, Red de Gladiador, Rodela, Tridente y Látigo.

Coste: 50 PD

TABLA DE CAZADOR

Luchadores expertos en el subterfugio, que aprovechan armas de proyectiles y poco pesadas.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Jabalina, Arco, Espada Corta, Lanza y Boleadoras.

Coste: 50 PD

TABLA DE SOLDADO

Son las armas tradicionales que se les enseña a usar a los guerreros regulares de cualquier ejército.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Ballesta, Espada Larga, Alabarda, Lanza y Escudo Medio.

Coste: 50 PD

TABLA DE NINJA

Asesinos orientales, maestros en el uso de armas exóticas.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Katana, Tanto, Garras, Shuriken y Kusari Gama.

Coste: 50 PD

TABLA DE DUELISTA

Esta tabla es usada por espadachines y maestros de esgrima.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Estoque, Florete, Daga de Parada, Sable y Espada Larga.

Coste: 50 PD

TABLA DE ABORIGEN

Es el equipamiento de combate que tradicionalmente usan los indígenas de tribus poco sofisticadas.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Jabalina, Lanza, Escudo Corporal, Arco y Cerbatana.

Coste: 50 PD

TABLA DE PIRATA

Reune armas empleadas principalmente por marinos, que pasan su vida entre barcos.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Arpón, Red de Gladiador, Garfio, Sable y Hacha de mano.

Coste: 50 PD

TABLA DE BANDIDO

Guerreros especializados en robos y asaltos, que empuñan armas simples pero amenazadoras.

Efectos: Otorga pericia en las siguientes armas: Daga, Ballesta, Espada Corta, Maza y Garrote.

Coste: 50 PD

Las tablas de estilos

Estas tablas permiten al personaje potenciar su habilidad marcial, disminuyendo los penalizadores que se aplican al realizar algunas maniobras específicas de ataque. Como las anteriores, se consideran una habilidad primaria de combate.

BATTO JUTSU / IAI JUTSU

Esta habilidad permite desenfundar armas con completa naturalidad.

Efectos: El personaje puede desenfundar su arma sin aplicar el penalizador de -25 a su habilidad de ataque o parada. No tiene efectos sobre armas a dos manos.

Coste: 30 PD

TABLA DE ÁREA

El personaje se especializa en realizar maniobras amplias, con las que puede abarcar a varios enemigos con mayor facilidad.

Efectos: Reduce a la mitad el penalizador de la maniobra Ataque en área, por lo que al ejecutarla, un personaje aplica sólo un -25 a su habilidad.

Coste: 50 PD

TABLA DE PRECISIÓN

El luchador tiene una gran capacidad para engatillara sus adversarios.

Efectos: Reduce a la mitad el penalizador de la maniobra Engatillar, por lo que un personaje sufre sólo un -50 a su habilidad al ejecutarla.

Coste: 50 PD

TABLA DE DESARME

Un personaje con esta habilidad se ha especializado en desarmar a sus contrincantes.

Efectos: Reduce a la mitad el penalizador de la maniobra Desarmar, por lo que un personaje sufre sólo un -20 a su habilidad al ejecutarla.

Coste: 40 PD

TABLA DE ATAQUE ENCADENADO

El personaje se especializa en realizar ataques adicionales usando armas de gran tamaño.

Efectos: Al realizar ataques adicionales, el personaje puede usar las armas de tamaño Grande aplicando el penalizador de armas de tamaño Medio (es decir, un -30), y las de tamaño Medio como si fueran Pequeñas (un -20). No tiene efectos sobre armas Pequeñas.

Coste: 50 PD



Guerrero especializado en el uso de las armas de los gladiadores

Las tablas Místicas

Estas tablas están incluidas como una habilidad primaria sobrenatural, por lo que los PD que los personajes inviertan en ellas cuentan dentro de dicho límite de puntos.

PROYECCIÓN MÁGICA COMO ATAQUE

Representa que el personaje unifica sus conocimientos de combate con la capacidad de dirigir hechizos sobre los demás. Para él, los conjuros se comportan como verdaderas armas que puede proyectar como una auténtica habilidad marcial.

Efectos: Permite utilizar la habilidad de ataque de un personaje como Proyección Mágica ofensiva. Sólo se emplea la habilidad base, y no los puntos de mejora innata que proporcionan algunas categorías de combate. No puede utilizarse para lanzar conjuros pasivos ni defensivos.

Coste: 75 PD

Éxodo, un warlock de tercer nivel, tiene un ataque final de 115. Su habilidad base es de 90, a la que suma un +10 por su Destreza y un +15 como bonificador natural innato de categoría. Al no tener nada en Proyección Mágica, gasta 75 PD para comprar esta tabla. Al hacerlo no puede emplear el bonificador de +15 que le ofrece su categoría al combate, por lo que su habilidad final será de 100.

PROYECCIÓN MÁGICA COMO DEFENSA

El personaje emplea sus conocimientos defensivos para proyectar sus sortilegios pasivos y escudos, como si se tratasen de armas o protecciones que interceptan los ataques de sus adversarios.

Efectos: Permite utilizar la habilidad de defensa de un personaje como Proyección Mágica defensiva. Sólo se emplea la habilidad base, y no los puntos de mejora innata que proporcionan algunas categorías de combate. No puede utilizarse para dirigir conjuros de carácter ofensivo.

Coste: 75 PD

Las tablas Psíquicas

Esta tabla se incluye como una habilidad primaria psíquica, por lo que los PD que se inviertan en ella cuentan dentro de dicho límite de puntos.

TABLA DE PROYECCIÓN PSÍQUICA

El personaje usa sus habilidades de combate para proyectar sus poderes mentales como si fuesen verdaderas armas.

Efectos: Otorga la capacidad de usar las habilidades de combate del personaje como Proyección Psíquica. La ofensiva se utiliza para atacar, y la defensiva para levantar escudos. Sólo se emplea la habilidad base, no los puntos de mejora innata que proporcionan algunas categorías de combate.

Coste: 100 PD

LAS ARTES MARCIALES

En Ánima, un personaje que lucha sólo con su cuerpo puede aprender a dominar artes marciales. Cualquiera de estos estilos le permite utilizar su habilidad de ataque y parada, sin ningún penalizador, cuando combata desarmado. En cierta manera, son equivalentes a una tabla de armas con las manos desnudas, aunque además proporcionan ventajas adicionales a sus practicantes. Que un personaje adquiera un arte marcial, supone mucho más que simplemente conocer un estilo. Muchos individuos aprenden a utilizarlas, pero eso no significa que realmente sepan controlar sus ventajas. Si un personaje en Ánima conoce un arte marcial, simboliza que es un verdadero maestro que ha conseguido dominarla perfectamente.

Dominar un arte marcial se consigue invirtiendo puntos de desarrollo. Cada estilo cuesta 50 PD aunque, en el caso de que un personaje decida desarrollar directamente su habilidad con un arte marcial en lugar de con un arma, la primera que aprenda le costará la mitad de puntos. En el caso de que sea Tao, el coste de la primera que aprenda será sólo de 10 PD. Hay diez artes marciales básicas y diez avanzadas. Las básicas son aquellas que proporcionan al personaje distintas ventajas al luchar desarmado, mientras que las avanzadas mejoran las habilidades que otorgan las primeras. Por tanto, para utilizar un estilo avanzado, es necesario aprender primero uno básico. En cada arte marcial encontrarás una lista con las ventajas que ofrece.

Hayato Nobunaga decide que va a desarrollar su habilidad de combate directamente con un arte marcial, en lugar de con un arma. En dicho caso le costaría 25 PD, en lugar de los 50 que tendría que invertir si la aprendiera conociendo ya el uso de un arma.

La combinación de artes marciales

Un personaje es capaz de dominar diversas artes marciales y escoger las ventajas que le interesan de cada una. Puede ir acumulando las habilidades que le confieren y combinar todos sus efectos, como realizar un ataque adicional y una maniobra de Presa con la mitad de penalizador. También podrá escoger el daño final más elevado. En cuanto a los bonos especiales a la habilidad de ataque, parada y esquivar, se suman como bonos innatos por categoría, por lo que su límite máximo, en combinación con los que obtenga por su profesión, será de +50.

Considera que, cuando un personaje domina diversas artes marciales, no las está utilizando por separado. En realidad lo que hace es crear su propio estilo marcial, extrayendo las características que le interesan de cada una.

Nobunaga es un maestro de Shotokan, Kempo y Sambo. Por ello, puede realizar los ataques adicionales aplicando sólo un -10 a su habilidad, y con los penalizadores de las maniobras de combate a la mitad. Suma también los bonos de Shotokan y de Sambo, así que tendrá un bonificador innato por categoría de +10 a su habilidad de ataque y +10 a la de parada. Además, podrá utilizar la base de daño del Shotokan, que es mucho más elevada que la de las otras dos.

El límite de las artes marciales

Un personaje sólo puede dominar un arte marcial por cada 40 puntos que desarrolle en sus habilidades de ataque o defensa. Si quiere dominar más estilos, deberá primero aumentar su habilidad de lucha.

Nobunaga tiene una habilidad de ataque de 80 puntos y una esquivar de 50, por lo que puede aprender hasta un máximo de tres artes marciales. Esta limitación se debe a que la suma de sus habilidades de combate es de 130, que dividido entre 40 puntos le permite dominar hasta tres estilos.

¿Por qué no artes marciales con armas?

Es posible que alguien se pregunte por qué no existen artes marciales para armas. Un samurai que utilice una katana practica sin duda Kendo, un estilo de lucha que puede considerarse un arte marcial tanto como lo son el Shotokan o el Aikido. ¿Cuál es entonces la razón por la que no hay artes marciales con armas, al igual que sí las hay para la lucha corporal? La respuesta es que las armas ofrecen por sí mismas las características especiales que otorgan las artes marciales. La propia habilidad de los personajes representa que ya poseen estilos de lucha diferentes.

Dos personajes que tengan la misma habilidad de ataque con una katana pueden emplear estilos de esgrima distintos, pero aun así cada uno siempre sacará el máximo provecho de las características del arma. Cómo la usen es simplemente una cuestión de estética. Por el contrario, las habilidades especiales que otorgan las artes marciales se consideran la especificidad del combate desarmado, ya que el cuerpo puede ser usado como un arma con muchas posibilidades.

Lo más parecido que encontraras a artes marciales con armas son las tablas de estilos que se explican en la sección anterior.

El aprendizaje de las artes marciales

No resulta lógico que un personaje pueda dominar un arte marcial sin previamente haber estado un tiempo entrenando para hacerlo. Así pues, incluso si tiene los PD necesarios para aprender una, necesitará una base sobre la que estudiarla y cierta dedicación. Queda en manos del Director de Juego determinar el tiempo necesario que un individuo debe invertir para convertirse en maestro de un arte marcial.



Las artes marciales básicas

Son las artes marciales más simples que puede adquirir un personaje. En cada una de las diez que siguen a continuación, se incluyen las siguientes características:

Ventajas: Indica las ventajas que concede el arte marcial al personaje que lo domine.

Requisitos: Para poder dominar el estilo, es necesario cumplir los requisitos indicados en esta sección.

Conocimiento Marcial: Las artes marciales proporcionan siempre un bonificador al conocimiento marcial del personaje. Aquí se indica cuántos puntos otorga cada una.

Bonos: Los bonos que otorgan las artes marciales a las habilidades de ataque, parada y esquiva son bonos innatos por categoría. Por tanto, la suma de estos bonos está sometida al límite por subida innata de combate y nunca podrá ser superior a +50.

AIKIDO

El Aikido es un arte marcial que permite defenderse de los ataques empleando la fuerza de los antagonistas contra ellos mismos. Sus practicantes apresan o rompen fácilmente los brazos y piernas de sus enemigos con escasos movimientos. Según su filosofía, es la propia violencia de los adversarios lo único que puede acabar con ellos.

Ventajas: El daño del Aikido es de 10 más el bono de Fuerza de su usuario, pero al realizar un contraataque, añade el doble del bono de Fuerza de su contrincante (con un bono mínimo de +5). Ataca en Contundentes y permite sujetar a sus adversarios fácilmente, por lo que no aplica penalizadores al realizar una maniobra de Presa durante un contraataque.

Requisitos: Trucos de manos 40.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +10 a la habilidad de esquiva o parada sin armas.

SHOTOKAN

El Shotokan es un arte marcial en el que se emplean fuertes golpes tanto con los puños como con las piernas. Su estilo consiste en aprovechar los puntos débiles en la defensa de un adversario para derrotarlo con un solo movimiento. Es un arte marcial muy ofensivo capaz de causar un enorme daño.

Ventajas: Tiene un daño base de 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en Contundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +10 a la habilidad de ataque sin armas.

GRAPPLING

El Grappling es un arte que consiste en agarrar y apresar a tu oponente. Su entrenamiento se especializa en caídas, golpes, patadas, estrangulamientos y proyecciones. El objetivo de este estilo es rebajar la distancia entre el luchador y su contendiente para así poder llevarlo al suelo, donde es mucho más fácil acabar con él.

Ventajas: El Grappling permite ejecutar las maniobras de combate Presa y Derribo sin ningún tipo de penalizador. Da una base de daño de 20 más el bono de Fuerza, y ataca en Contundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 40.

Conocimiento marcial: +10

Bono: Ninguno.

CAPOEIRA

El Capoeira es un sistema de combate de apariencia caótica que emplea amplios movimientos acrobáticos de pierna, similares a una danza.

Ventajas: Los movimientos de Capoeira son tan desbocados que, cuando el personaje realice una maniobra de Ataque en área, se considerará que está utilizando un arma grande y podrá afectar a cinco adversarios. Causa un daño de 20 más el bono de Fuerza, y ataca en Contundentes.

Requisitos: Baile 40.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +10 a la habilidad de esquiva.

*Nobunaga, maestro de
varios estilos de combate
sin armas*

KUNG FU

El Kung Fu es una de las artes marciales desarrolladas por los grandes maestros orientales. Toma su inspiración de los animales, imitando sus movimientos y adaptándolos para el combate. Es un arte capaz de acomodarse a cada situación según convenga, ya que sus técnicas son muy variadas y sus practicantes están preparados para modificar su estilo con enorme facilidad.

Ventajas: Un maestro de Kung Fu puede elegir aplicar un bono de +10 entre sus habilidades de ataque, parada, esquiva, daño o turno, según le convenga cada asalto. Debe decidir dónde empleará el bono antes de que se inicie el cálculo de la iniciativa. En el caso de que lo utilice para mejorar la habilidad de ataque, parada o esquiva, no se considera como un bono innato por categoría, por lo que puede aumentarlas por encima de +50. El Kung Fu da una base de daño de 20 más el bono de Fuerza, y ataca en Contundentes.

Requisitos: Acrobacias 40, Trucos de manos 40 y Estilo 20.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +10 variable.

KEMPO

Es una disciplina de combate libre que emplea combinaciones de golpes. Su estilo consiste en atacar rápidamente al adversario, esperando encontrar fallos en su guardia gracias a la acumulación de impactos.

Ventajas: Los rápidos encadenamientos de golpes permiten al maestro de Kempo realizar los ataques adicionales con un penalizador de -10 a su habilidad, en lugar del -25 habitual. Da una base de daño 20 más el bono de Fuerza, y ataca en Contundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento marcial: +10

Bono: Ninguno.

MOAI THAI

El Moai Thai maximiza el uso de la fuerza de quienes lo practican. Al luchar, saca provecho de las partes más duras del cuerpo, como los codos y las rodillas. Sus maestros buscan las partes débiles de sus rivales, como articulaciones y costillas.

Ventajas: Tiene un daño base de 20 más el triple del bono de Fuerza de su usuario. Ataca en Contundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 40.

Conocimiento marcial: +10

Bono: Ninguno.

SAMBO

La denominación de Sambo proviene de Samooborona Biez Orousia, que significa defensa personal sin armas. Es un estilo de combate muy preciso y defensivo, desarrollado para entrenar a algunas órdenes militares.

Ventajas: Los practicantes de Sambo pueden reducir a la mitad los penalizadores de las siguientes maniobras de combate: Presa, Ataque en área, Derribo y Desarmar. Otorga una base de daño de 20 más el bono de Fuerza del personaje (redondeando en grupos de 10 hacia arriba), y ataca en Contundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +10 a la habilidad de parada sin armas.

TAE KWON DO

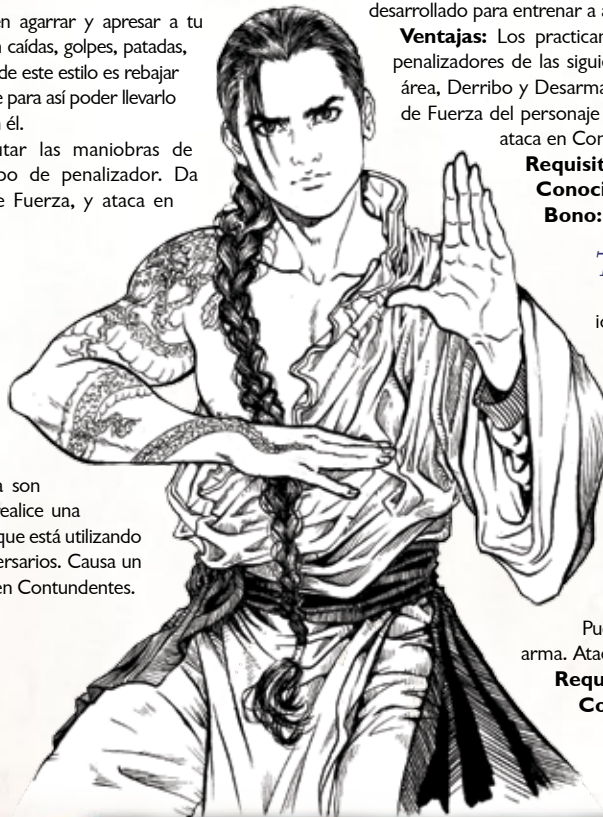
El Tae Kwon Do es un sistema de combate ideal para combinar el uso del cuerpo con armas. Es un arte marcial que se basa principalmente en eficaces ataques de pierna, dirigidos con potencia y habilidad.

Ventajas: Otorga una base de daño de 20 más el bono de Fuerza (redondeando en grupos de 10 hacia arriba). Permite realizar un ataque adicional con las piernas una vez que el personaje haya agotado todos sus otros ataques. Este ataque sufre tan sólo un penalizador de -20 a su habilidad, actuando de igual manera que lo hacen las armas adicionales. Puede realizarse incluso tras haber utilizado algún arma. Ataca en Contundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento marcial: +10

Bono: Ninguno.



TAI CHI

Más que un arte marcial, el Tai Chi es una filosofía. Emplea todas las partes del cuerpo usando movimientos fluidos y elegantes, tanto que no parece un verdadero sistema de combate.

Ventajas: El Tai Chi otorga una base de daño de 20 más el doble del bono de Poder (redondeando en grupos de 10 hacia arriba), en representación del uso de la energía interna. Puesto que el Ki sólo lo utiliza como potenciador, ataca en Contundentes y no en energía.

Requisitos: Uso del Ki.

Conocimiento marcial: +30

Bono: Ninguno.

Las artes marciales avanzadas

Las artes marciales avanzadas son los estilos de combate más complejos. Se basan en los conocimientos que han sido desarrollados por las anteriores, incrementando el nivel de sus técnicas considerablemente. Por naturaleza, para poder aprender un arte marcial superior es necesario dominar alguno de los estilos en los que se basa.

SELENE

Según el mito, Selene fue el primer arte marcial reconocido como tal. Era practicado únicamente por mujeres y tradicionalmente no se permite a ningún hombre descubrir sus secretos. Selene proyecta la propia fuerza de los atacantes sobre ellos mismos, lanzándolos por los aires como simples muñecos de trapo. A pesar de su enorme complejidad, visualmente Selene utiliza tan pocos movimientos que incluso puede dar la sensación de que quien la usa ni siquiera se está moviendo.

Ventajas: Por su capacidad de aprovechar su habilidad defensiva, una maestra de Selene dobla el bono del contraataque si utiliza su Acción Respuesta para atacar a su contrincante usando este arte marcial.

Requisitos: Aikido, maestría en esquivas o parada sin armas.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 a la habilidad de esquivas y parada sin armas.

MELKAIH

Se trata de un extraño sistema de lucha que maximiza la fuerza y habilidad de sus practicantes hasta niveles inhumanos. Su estilo se basa en agarres, lanzamientos y derribos de increíble efectividad. Se dice que, mientras un luchador que conozca el arte de Melkaiha tenga los pies en el suelo, no podrá ser derrotado por medios convencionales.

Ventajas: Este arte marcial otorga un bonificador de +3 a los controles de Fuerza o Destreza al ejecutar maniobras de Derribo y Presa.

Requisitos: Grappling o Sambo, Inhumanidad, más de 160 en la habilidad de ataque y defensa sin armas.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +10 a la habilidad de ataque sin armas.

DUMAH

Dumah es conocido como “el arte del viento”, un estilo marcial que recibe su nombre por enseñar a sus practicantes a usar sus manos y piernas como si se tratasen de armas de filo. Se trata de una práctica tribal, que suele transmitirse únicamente entre miembros de una misma familia.

Ventajas: Un personaje que emplee este arte marcial añade un bono de +10 al daño final del estilo empleado, y puede optar entre Filo o Penetrantes a la hora de atacar a su oponente. La magnitud de sus cortes es tal que reduce dos puntos la TA de cualquier armadura defensora. Del mismo modo, también añade un +10 a la rotura de sus ataques.

Requisitos: Kempo o Capoeira, Extrusión de presencia.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 a la habilidad de ataque sin armas.

EMP

Emp es una depurada técnica de lucha que prepara a sus usuarios para combatir contra enemigos armados. Con rápidos y vertiginosos movimientos en espiral, un maestro de Emp es capaz de adelantarse a su adversario e inutilizarlo en apenas un par de movimientos.

Ventajas: El estilo permite a sus usuarios realizar la maniobra Desarmar sin aplicar ningún penalizador a su habilidad, añadiendo un bonificador de +3 al valor de su característica en los controles enfrentados.

Requisitos: Kempo o Tae Kwon Do, maestría en ataque sin armas.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 a la habilidad de ataque sin armas y +10 al turno cuando se utilicen artes marciales.

SHEPHON

Shephon es, probablemente, el sistema de defensa más perfecto que existe. Se inspira en la corriente del agua, ya que dejando fluir sus movimientos con libertad, un maestro de este estilo es capaz de evitar virtualmente cualquier ataque desviando su trayectoria.

Ventajas: Cuando el personaje declare entrar en modalidad de Defensa total, aumenta el bonificador de dicha maniobra hasta +60.

Requisitos: Aikido y Kung Fu, Control del Ki, Maestría en la habilidad de defensa del personaje.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 a la habilidad de esquivas y parada sin armas.

SERAPHITE

Según cuenta la tradición, Seraphite es un estilo que se desarrolló para cazar demonios. Se trata de un arte que emplea movimientos muy arriesgados e inusuales que ponen en peligro a su practicante, pero que a cambio multiplica la efectividad de sus ataques. En la actualidad, es conocido por algunas secciones de la Iglesia, principalmente miembros de la Inquisición.

Ventajas: Un personaje que emplee Seraphite añade un bono de +10 al daño final del estilo básico empleado. Si lo desea, puede además aumentar temporalmente su habilidad de ataque en +20, a cambio de sufrir un penalizador de -30 a su defensa. Esta última capacidad debe declararse antes de calcular la iniciativa.

Requisitos: Shotokan o Kempo, Extrusión de presencia, más de 180 en la habilidad de ataque sin armas.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 a la habilidad de ataque sin armas.

ASAKUSEN

Aunque la palabra Asakusen se utiliza en la actualidad para designar cualquier estilo de lucha que se emplea para matar, en realidad es una de las artes marciales más complejas del mundo, prohibida hace siglos por su naturaleza mortal. Con el paso del tiempo, fue derivando en distintos estilos que crearon las escuelas de Kung Fu, las cuales no son más que un reducto del verdadero Asakusen.

Ventajas: El Asakusen hace que el bono variable de +10 del Kung Fu se aplique a la vez en todos los campos, es decir, un +10 a la habilidad de esquivas, ataque, parada, turno y daño cuando se utilicen artes marciales. Aun así, el personaje puede seguir añadiendo un +10 especial a una de ellas, del modo que se explica en el Kung Fu.

Requisitos: Kung Fu, más de 160 en la habilidad de ataque y defensa sin armas del personaje.

Conocimiento marcial: +10

Bono: Los mencionados en la descripción de las ventajas.

VELEZ

Para dominar Velez es necesario que sus practicantes controlen su energía interna y sepan canalizarla. Este estilo concentra toda la potencia espiritual del artista marcial cuando golpea, permitiéndole crear un flujo de poder capaz de atravesar incluso la materia física. Sin duda es una de las artes marciales más espectaculares y raras del mundo, aunque los pocos que conocen sus secretos son reacios a transmitirlos.

Ventajas: Velez permite a los personajes golpear en la TA de Energía. No obstante, los ataques realizados con este arte marcial pueden seguir parándose con normalidad, dado que no son intangibles.

Requisitos: Tai Chi o Kung Fu, Extrusión de presencia.

Conocimiento marcial: +20

Bono: +20 a la habilidad de esquivas y parada sin armas.

ENUTH

Conocido como “el arte del sueño”, Enuth fue creado en el período de la guerra que enfrentó a los Sylvain con los Duk´zarist. Una facción de elfos, seguidores de la filosofía de C´iel de no matar, creó el Enuth con el fin de poder enfrentarse a los Duk´zarist sin necesidad de tener que acabar con sus vidas. Debido a la increíble resistencia de los Duk´zarist, el estilo llegó a perfeccionarse hasta extremos increíbles para igualar el poder combativo de sus antagonistas.

Ventajas: Permite aplicar un bonificador de +20 a las tiradas para calcular el Nivel de Crítico, cuando el personaje ejecute un golpe con el objetivo de dejar inconsciente. Puede, además, reducir libremente el daño producido hasta la cantidad que el atacante decida, incluso después de que ambos luchadores hayan lanzado los dados.

Requisitos: Sambo o Shotokan, más de 160 en la habilidad de ataque y defensa sin armas.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 a la habilidad de esquivas y parada sin armas.

HAKYOUKUEN

Muchos consideran el Hakyoukuken el arte marcial más perfecto que jamás ha existido. De hecho, su origen ni siquiera es humano, por lo que su verdadera procedencia sigue siendo un misterio. Un practicante de Hakyoukuken domina la tensión de cada músculo de su cuerpo y proyecta sus golpes con una potencia devastadora, destrozando literalmente a sus adversarios desde dentro. Su estilo enseña además a adelantarse a cualquier golpe: si no hay atacante, no hay necesidad de defensa.

Ventajas: El Hakyoukuken añade un bono de +20 al daño final del arte marcial empleado. La mayor parte de armaduras no ofrecen protección contra sus ataques, por lo que restan -2 a su TA si son blandas. Al destrozar internamente a sus enemigos, se añade un +20 a las tiradas para calcular el nivel del crítico de un ataque con este arte marcial. Esta última habilidad sólo sirve contra seres orgánicos.

Requisitos: Shotokan o Moai Thai, Uso de la energía necesaria, Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento marcial: +10

Bono: +20 al turno cuando se utilicen artes marciales, y +10 a la habilidad de ataque sin armas.



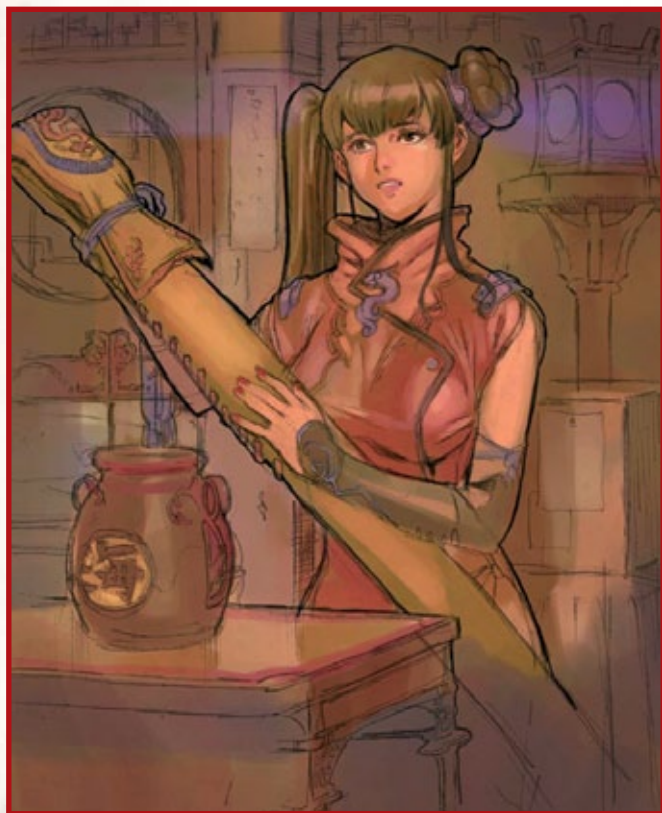
ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Si el erizo tuviese un poco de inteligencia, no necesitaría armarse con tantas púas.

-A. Graf-

EL EQUIPO

Ahora que tu personaje ya tiene todas sus habilidades, ha llegado el momento de elegir su equipamiento. Por muchas pericias que tenga, de muy poco le pueden servir sin las cosas adecuadas. Conforme prospere y mejore, irá solicitando consecuentemente mejores artilugios, de acorde a sus necesidades. Este capítulo ofrece una detallada información del equipo más común, al igual que de las armas y las armaduras que puedes necesitar.



Una tienda de antigüedades de Lannet

El dinero y su funcionamiento

En cualquier lugar, el dinero es un elemento fundamental en la compra y venta de las cosas. El dinero que tengan los personajes indica su capacidad de adquirir equipamiento y mide su nivel social. En el mundo de Gaïa existen tres tipos distintos de monedas, y cada una de ellas posee un valor diferente. En primer lugar están las de cobre (MC), las menos valiosas. Son de uso cotidiano, que se emplean para adquirir las pertenencias más comunes. En algunos principados, el metal con el que están compuestas puede ser sustituido por hierro o bronce, aunque su valía es idéntica. En segundo lugar están las monedas de plata (MP), de mayor valor, y que equivalen a diez de cobre. Por último, las de oro (MO) representan cantidades muy superiores: cada una son 100 monedas de plata, y sólo se utilizan para compraventas importantes.

Las monedas en Gaïa suelen tener un tamaño y forma similar en todos los reinos y principados. Llamadas generalmente "Escudos", cada una tiene estampada en una cara el sello del viejo Imperio, y en la otra el símbolo del principado en el que fueron expedidas. Usualmente poseen el mismo valor en cualquier territorio, aunque en ocasiones algunas ostentan una valía inferior, o incluso no son aceptadas, en zonas que mantengan malas relaciones con el lugar en el que se estamparon.

De cualquier forma, la economía no tiene por qué basarse única y exclusivamente en el dinero. Muchas veces la riqueza se representa bajo la forma de otras posesiones, como piedras preciosas, terrenos o títulos.

Referencia de cambio

1 MO = 100 MP

1 MP = 10 MC

Fondos iniciales

Normalmente, los personajes comenzarán la partida con una cantidad de dinero inicial para realizar pequeños gastos y poder equiparse. Cada jugador puede justificar como desee el origen de este dinero: una herencia, su propio trabajo o un casual golpe de suerte. Quienes posean habilidades de combate pueden comenzar adicionalmente con el arma básica que saben utilizar, o en su defecto, con alguna armadura de escaso valor.

Para determinar los fondos iniciales de un personaje, debe atenderse a su clase social. Su origen indica la cantidad de la que inicialmente se dispone. Las cifras expuestas a continuación son una mera referencia, ya que el Director de Juego puede modificar esta cantidad si lo considera apropiado. Lo más recomendable es que cada jugador elija su condición libremente, ya que de este modo es capaz de reflejar mejor el pasado que desea para su personaje. Si por el contrario prefieres utilizar el azar, lanza un D10 atendiendo a los siguientes resultados: 1 Pobre, 2 a 5 Media, 6 a 9 Alta y 0 Baja Nobleza.

Clase social: Fondos iniciales

Pobre 5 MC

Media 1 MO

Alta 20 MO

Baja nobleza 150 MO

Listas de equipo

A continuación hay una enumeración con los bienes y servicios más comunes que pueden ser necesarios. En la lista se incluye el precio de los objetos, su peso y su disponibilidad.

Precio: El precio es únicamente referencial. Es su valor medio, que puede modificarse dependiendo del lugar en el que se adquieran. Es posible que el Director de Juego decida aumentar las tarifas en grandes capitales y lugares apartados. En algunos casos hay multiplicadores basados en su nivel de calidad, que modifican el valor de algunos artefactos.

Peso: El peso de los objetos está indicado en kilogramos.

Disponibilidad: No resulta igualmente fácil encontrar todos los objetos. Existen tres niveles distintos de disponibilidad: el equipamiento común, el raro (B) y el muy raro (A). El común no está marcado de ninguna manera especial en el listado y, como su nombre indica, puede encontrarse generalmente en cualquier aldea o ciudad. El equipamiento raro se encuentra marcado con la letra B, y sólo se obtiene en grandes capitales y lugares muy concretos. Por último, el muy raro está marcado con la letra A. Son artefactos únicos, casi imposibles de obtener incluso en las ciudades más importantes.

Pero no todos los objetos se hallan con la misma facilidad en cualquier parte del mundo. Lo que en un sitio puede resultar raro, en otros territorios es posible que sea muy natural. Por poner un ejemplo, el equipo oriental sólo puede encontrarse con facilidad en los principados de Lannet o Shivat, mientras que en cualquier otro sitio se considera material de importación.

EQUIPAMIENTO

VESTIMENTA

Vestimenta	Coste	Disp.
Pantalón	1 MP	
Camisa	2 MP	
Chaleco	1 MP	
Túnica	3 MP	
Capa	2 MP	
Chaqueta	2 MP	
Abrigo	5 MP	
Vestido	5 MP	
Bufanda	1 MP	
Guantes	2 MP	
Sombrero	2 MP	
Mitones	1 MP	
Calzoncillos	1 MP	
Ropa interior femenina	2 MP	
Lencería	5 MP	B
Cinturón	1 MP	
Pañuelo	1 MP	
Vestido de gala (mujer)	5 MO	B
Traje de gala (hombre)	2 MO	B
Kimono de hombre	15 MP	B
Kimono de mujer	20 MP	B

Calzado	Coste	Disp.
Zuecos	5 MC	
Botas de viaje	5 MP	
Zapatos	1 MP	

Precio

Calidad mediocre	1/2	
Calidad normal	x1	
Calidad buena	x10	
Lujosas o diseñadas	x100	

VIAJES

Por mar	Coste	Disp.
Travesía breve (2-5 horas)	5 MP	
Travesía corta (1 día)	10 MP	
Travesía media (2-5 días)	1 MO	
Larga travesía (+1 semana)	5 MO	

Por tierra	Coste	Disp.
Caravana breve (1 día)	2 MP	
Caravana corta (2-5 días)	50 MP	
Caravana media (1-2 semanas)	1 MO	
Largo viaje (+1 mes)	5 MO	

Precio

Calidad mediocre	1/2	
Calidad normal	x1	
Calidad buena	x5	
Calidad lujosa	x100	
Viaje peligroso	x10	

TRANSPORTE

Animales	Coste	Disp.
Mula de carga	1 MO	
Caballo	5 MO	
Pura sangre	50 MO	B
Caballo de guerra	250 MO	B
Buey de carga	2 MO	
Toro de carga	2 MO	
Toro de monta	3 MO	
San Bernardo	15 MO	B

Transportes	Coste	Disp.
Carreta	1 MO	
Carromato de tela	5 MO	
Carromato vivienda de madera	30 MO	
Carruaje normal	60 MO	
Carruaje lujoso	150 MO	B
Trineo	2 MO	B

Embarcaciones	Coste	Disp.
Barca	20 MO	
Velero de un palo	150 MO	
Velero de dos palos	450 MO	
Velero de tres palos	1.200 MO	
Crucero pequeño	3.500 MO	B
Crucero	8.000 MO	B
Barco de guerra	15.000 MO	A

COMIDA Y BEBIDA

Bebidas	Coste	Disp.
Cerveza normal	1 MC	
Cerveza buena	3 MC	
Vino normal	2 MC	
Vino bueno	5 MC	
Vino excelente	3 MP	B
Leche	1 MC	
Zumos	5 MC	
Exóticas	1 MO	B

Comida	Coste	Disp.
Comida mediocre	4 MC	
Comida normal	6 MC	
Comida buena	5 MP	
Comida excelente	5 MO	B

Raciones (por semana)	Coste	Peso	Disp.
Raciones de viaje mediocres	2 MC	5	
Raciones de viaje normales	5 MC	7	
Raciones de viaje buenas	5 MP	10	
Raciones de viaje excelentes	30 MP		B

ESTANCIA

Estancias	Coste	Disp.
Posada mediocre	5 MC	
Posada normal	1 MP	
Posada buena	25 MP	B
Posada de lujo	5 MO	A

VIVIENDA

Viviendas	Coste	Disp.
Chabola	15 MO	
Casa	60 MO	
Caserón	150 MO	
Mansión	800 MO	
Palacio	2.000 MO	B
Castillo	30.000 MO	A

Precio

Calidad mediocre	1/2	
Calidad normal	x1	
Calidad buena	x2	
Calidad lujosa	x10	
Área metropolitana	x2	

SERVICIOS Y CONTRATAS

Por día de trabajo	Coste	Disp.
Artesano	10 MP	
Asesino	5 MO	B
Guía	20 MP	
Herrero	25 MP	
Instructor / Maestro	1 MO	
Médico / Curandero	1 MO	
Mensajero	5 MP	
Mercenario	50 MP	
Lacayo	1 MP	
Ladrón	1 MO	
Trovador	5 MP	

Precio

Mediocre (nivel 0)	x1	
Normal (nivel 1)	x2	
Profesional (nivel 3)	x10	B
Célebre (nivel 5)	x100	A

ARTE Y DECORACIÓN

Decoración	Coste	Disp.
Candelabros	2 MO	
Cristalera	65 MO	B
Escudo de armas	20 MO	B
Alfombra	5 MO	
Tapices	4 MO	

Orfebrería	Coste	Peso	Disp.
Anillo	2 MO	0,5	
Abanico	1 MO	0,25	
Bastón artístico	3 MO	2	
Broche	10 MO	0,25	

Cetro	15 MO	3	B
Collar	4 MO	1	
Corona	10 MO	5	B
Diadema	5 MO	1	B
Hebilla	50 MP	0,25	
Pasador	2 MO	0,5	
Peineta	3 MO	0,25	
Pendientes	2 MO	0,25	
Pulsera	2 MO	0,5	
Rosario	3 MO	0,25	

Precio

Calidad mediocre	1/2	
Calidad normal	x1	
Calidad buena	x2	
Calidad excelente	x10	
Lujosas o diseñadas	x100	

Gemas	Coste	Disp.
Circonio	5/50 MO	B
Gemas varias	20/100 MO	B
Perla	50/150 MO	B
Zafiro	50/200 MO	B
Rubí	100/300 MO	B
Diamante	100/320 MO	B
Esmeralda	150/440 MO	B
Ópalo negro	500 MO	A
Perla negra	650 MO	A

Cuadros	Coste	Disp.
Cuadro normal	25 MO	
Cuadro bueno	80 MO	
Cuadro excelente	125 MO	B

Precio

Autor conocido	x2	
Autor prestigioso	x4	B
Autor legendario	x10	A

VENENOS

Dosis	Coste	Disp.
Acqua Toffana	25 MO	B
Al-Baladín	80 MO	A
Arsénico real	280 MO	B
Atropina	2 MO	B
Belladona	15 MO	B
Cantaridina	2 MO	B
Cianuro	80 MO	B
Curare	100 MO	A
Muscarina	1 MO	B
Savia de Ramalen	800 MO	A
Talio	20 MP	B
Veneno de cobra blanca	500 MO	A
Veneno de serpiente	5 MO	B
Vinagre de Saturno	3 MO	B

ÚTILES VARIOS

Útiles	Coste	Peso	Disp.
Aceite	5 MC	1	
Antorcha	2 MC	1	
Arcón pequeño	15 MP	2	
Arcón grande	25 MP	10	
Arpón	50 MP	3	
Barril	10 MP	2	
Bastón normal	2 MC	3	
Bolsa pequeña	2 MP	0,25	
Bolsa grande	5 MP	1	
Botella de cristal pequeña	20 MO	1	B
Botella de cristal grande	50 MO	3	B
Cadena ligera (1 metro)	1 MO	1	
Cadena pesada (1 metro)	2 MO	3	
Carcaj de flechas	20 MP	1	
Caja	5 MP	1	
Campana	25 MP	1	
Catalejo	150 MO	0,5	B
Cepo pequeño	50 MP	3	
Cepo grande	1 MO	5	
Cerradura normal	10 MP	1	
Cerradura buena	5 MO	0,5	B
Cerradura excelente	80 MO	0,5	B
Cesto pequeño	5 MC	0,5	
Cesto grande	1 MP	1	
Cruz	1 MP	0,2	
Cubo	1 MP	1	
Cuerda normal (10 m)	5 MP	2	
Cuerda buena (10 m)	25 MP	2	
Cuerda excelente (10 m)	5 MO	6	
Escalera de cuerda (10 m)	20 MP	6	
Espejo pequeño de metal	1 MO	1	
Espejo pequeño de cristal	200 MO	0,5	B
Gafas	180 MO	0,1	
Ganzúas	1 MO	0,5	
Garfio	15 MP	0,5	
Jabón	1 MP	0,5	
Libro en blanco pequeño	20 MP	1	B
Libro en blanco grande	1 MO	2	B
Liga de caza	25 MP	1	
Linterna de velas	50 MP	0,25	
Linterna de aceite	20 MP	2	B
Lona (1 m cuadrado)	20 MP	1	
Manta	1 MP	0,2	
Mochila	30 MP	1	
Monóculo	200 MO	0,1	
Odre	2 MP	0,2	
Papel	1 MO	NA	B
Papiro	20 MP	NA	
Perfume normal	35 MP	0,2	
Perfume bueno	2 MO	0,2	
Perfume excelente	100 MO	0,5	B
Pergamino	50 MP	NA	
Piedra de afilar	5 MC	0,3	
Red de pesca (1 m)	10 MP	0,5	
Reloj de arena	2 MO	0,5	B

Reloj de engranaje	300 MO	20	A
Saco grande	1 MP	0,4	
Saco pequeño	2 MC	0,2	
Silbato	10 MP	0,1	
Tienda de lujo	200 MO	4	B
Tienda grande	20 MO	6	
Tienda pabellón	150 MO	14	
Tienda pequeña	1 MO	1	
Tinta de escribir	1 MO	0,3	
Tiza	5 MC	0,2	
Yesca y pedernal	1 MP	0,3	

ARMAS Y ESCUDOS

Arma	Coste	Peso	Disp.
Alabarda	12 MO	3	
Arpón	50 MP	2	
Cadena	50 MP	2	
Cestus	3 MO	0,5	
Cimitarra	10 MO	1	B
Daga	50 MP	0,5	
Daga de parada	10 MO	0,6	B
Espada ancha	4 MO	1,5	
Espada bastarda	20 MO	2	B
Espada corta	2 MO	0,8	
Espada larga	5 MO	1,4	
Estilete	60 MP	0,4	
Estoque	25 MO	1,2	B
Flagelo	3 MO	2	
Florete	15 MO	1	B
Garfio	1 MO	0,5	
Garrote	50 MP	1,5	
Gran martillo de guerra	15 MO	5	
Guadaña	20 MP	2,5	
Hacha a dos manos	40 MO	5	
Hacha de guerra	15 MO	1,5	B
Hacha de mano	2 MO	1	
Jabalina	2 MO	1	
Lanza	4 MO	3	
Lanza de caballería	20 MO	2	B
Látigo	5 MO	1	
Lazo	20 MP	0,3	
Mandoble	50 MO	2,5	B
Mangual	15 MO	1	
Martillo de guerra	4 MO	1,2	
Mayal	12 MO	1,2	
Maza	2 MO	1,8	
Maza pesada	15 MO	2,5	
Red de gladiador	1 MO	0,5	
Sable	20 MO	1	B
Tridente	3 MO	2	
Vara	40 MP	1	

Escudos	Coste	Peso	Disp.
Escudo	20 MO	2	
Escudo corporal	50 MO	6	
Rodela	5 MO	1	

Orientales	Coste	Peso	Disp.
Abanico de combate	5 MO	0,2	B
Anciano de primavera	15 MO	3	B
Cuervo	5 MO	0,5	B
Katana	50 MO	1	B
Katana de doble hoja	75 MO	2	B
Kusari-Gama	10 MO	1	B
No-Dachi	70 MO	1,5	B
Nunchaku	2 MO	0,6	B
Sai	1 MO	0,4	B
Shuriken	50 MP	0,1	B
Shuko	3 MO	0,3	B
Tanto	20 MO	0,5	B
Tonfa	1 MO	0,3	B

Exóticas	Coste	Peso	Disp.
Bumerán	3 MO	0,6	B
Garras	3 MO	0,5	B
Quebradora	30 MO	1	B
Katar	40 MO	0,6	B

Proyectiles	Coste	Peso	Disp.
Arcabuz	500 MO	4,5	A
Arco corto	5 MO	0,8	
Arco largo	20 MO	1,4	
Arco largo compuesto	80 MO	1,8	B
Bala	20 MP	NA	B
Bala de cañón	10 MO	15	A
Balista ligera	100 MO	180	
Balista pesada	250 MO	350	B
Ballesta	50 MO	2,5	B
Ballesta de mano	250 MO	1,5	B
Ballesta de repetición	200 MO	4	A
Ballesta pesada	70 MO	3	B
Bolas	1 MO	0,2	
Boleadoras	2 MO	1	
Cañón	5.000 MO	400	A
Cerbatana	1 MO	0,4	
Dardo de cerbatana	20 MP	0,1	
Dardos de mano	50 MP	0,1	
Flecha de descarga	2 MP	0,1	
Flecha de fajo	1 MP	0,1	
Flecha de mella	50 MP	0,1	
Pistola de mecha	600 MO	2	A
Pólvora (2 disparos)	10 MO	0,1	A
Pólvora (10 disparos)	100 MO	0,5	A
Saeta	1 MP	0,1	B
Saeta ligera	2 MP	0,1	A
Saeta pesada	1 MP	0,2	B
Turcus	5 MO	0,8	B
Virote ligero	10 MP	2	
Virote pesado	50 MP	5	B

Precio

Arma -5	1/2	
Arma +0	x1	
Arma +5	x20	A

ARMADURAS

Armaduras	Coste	Peso	Disp.
Acolchada	1 MO	3	
Anillas	50 MO	9	
Completa	400 MO	20	B
Completa de cuero	5 MO	7	
Completa de campaña	800 MO	25	A
Completa pesada	700 MO	30	A
Cota de cuero	1 MO	3	
Cuero endurecido	15 MO	4	
Cuero tachonado	25 MO	4,5	
Escamas	120 MO	9	B
Gabardina	5 MP	1,5	B
Mallas	70 MO	13	
Peto	40 MO	4	B
Piel	5 MO	2	
Piezas	40 MO	6	B
Placas	300 MO	18	
Semicompleta	100 MO	13	

Para animales

	Coste	Disp.
Barda ligera	20 MO	B
Barda pesada	150 MO	B

Precio

Armadura -5	1/2	
Armadura +0	x1	
Armadura +5	x20	A



Equipamiento especial

No todos los objetos son de la misma calidad. En ocasiones existe la posibilidad de encontrar utensilios excepcionales, como armas y armaduras magníficamente forjadas, o incluso artefactos sobrenaturales. Este equipamiento recibe un bonificador especial comprendido entre +5 y +25, según su nivel de calidad. Mientras que los que posean un +5 pueden considerarse simplemente extraordinarios, como espadas forjadas por maestros, los objetos con un +15 o un +20 son de procedencia casi divina y sin duda poseen orígenes místicos. En ningún caso el bonificador de un objeto puede ser superior a +25. La calidad también repercute en su presencia y viceversa. Cuanto mayor sea su bono, mayor será también su potencial. Cada bonificador de +5 otorga 50 puntos más a la presencia.

A continuación podéis ver una lista de los beneficios que otorgan los bonificadores especiales, aunque en el caso de las armas y las armaduras se explicarán con mayor detalle en sus respectivas secciones.

Cada +5 en un objeto proporciona:

- +50 a su presencia
- +10 a su entereza
- +10 a la habilidad con la que se use

Cada +5 de un arma proporciona:

- +5 a la habilidad de ataque y parada
- +5 a su velocidad
- +10 a su daño
- +50 a su presencia
- +2 a su rotura
- +10 a su entereza
- 1 a la TA del defensor

Cada +5 de una armadura proporciona:

- 5 a su penalizador natural y al turno
- 5 a su requerimiento de armadura
- +1 a su TA
- +50 a su presencia
- +5 a su entereza
- 1 al penalizador de movimiento

Equipamiento mediocre

Del mismo modo que existe equipamiento de gran calidad, en algunas ocasiones se puede encontrar objetos gastados y defectuosos, en los que se aplica un negativo de -5. Estos cachivaches funcionan igual que los que tienen bonos positivos, pero restan sus beneficios en lugar de sumarlos, salvo en el caso de la presencia, que se mantiene siempre inalterable.

Una espada ancha -5 restaría 5 puntos a la habilidad de ataque y parada del personaje que la usase. Tendría un turno de -10 y haría un daño base de 45. Sin embargo, su presencia no disminuiría como lo demás y seguiría siendo 25, a pesar del negativo.

LAS ARMAS

Cuando un personaje combate, suele utilizar generalmente algún tipo de arma en lugar de sólo sus puños y piernas. Las armas son objetos creados con el fin de esgrimirse, de algún modo, como un medio de ataque y defensa efectivo. Un arma puede ser considerada prácticamente cualquier cosa, desde una mera rama de árbol hasta el más sofisticado arcabuz. En esta sección nos centraremos en las armas de *Ánima* y sus características en combate.

Tipos de ataque

En primer lugar debemos saber que, cuando un arma se utiliza para atacar, lo hace empleando un tipo de ataque concreto. Existen siete clases distintas: Filo, Contundente, Penetrante, Calor, Frío, Electricidad y Energía. Comúnmente, las armas físicas suelen atacar en Filo, Contundente y Penetrante, aunque existen artefactos especiales o sobrenaturales que lo hacen en Electricidad, Calor, Frío o Energía. El tipo de ataque que emplean se llama Crítico. A continuación veremos una breve descripción de ellos:

- **FILo:** Son ataques cortantes que causan heridas mediante tajos. Es el tipo que usan las armas afiladas.
- **CONtundentes:** Son los ataques golpeadores y aplastantes. El daño que producen se basa en el impacto y en el peso.
- **PENetrantes:** Acometidas perforantes que atraviesan los cuerpos. Suelen ser causados por objetos puntiagudos y afilados.

- **CALor:** Están basados en los efectos de las altas temperaturas. Causan quemaduras y heridas abrasivas.
- **FRío:** Producen daños congelantes. Son ocasionados por el hielo y las bajas temperaturas extremas.
- **ELEctricidad:** Se basan en daños por shock y descargas eléctricas, como rayos o relámpagos.
- **ENERgía:** Son los ataques de origen místico, que afectan el alma y la esencia del oponente.

Los tipos de armas

Existen ocho categorías distintas de armas, tal y como se describen a continuación:

- **Armas cortas:** Son las de escasas dimensiones, como espadas cortas, armas físicas o dagas. Suelen ser fáciles de usar, y comúnmente se utilizan para cortar y pinchar. Son de tamaño Pequeño (P).
- **Hacha:** Todos los tipos de hachas entran dentro de esta tipología. Son armas de tamaño Medio (M).
- **Maza:** En esta categoría se comprenden las armas romas o sin filo que causan daño por aplastamiento. Son armas de tamaño Medio (M).
- **Espada:** Se comprende como espada todas las armas que tienen un largo filo metálico. Son armas de tamaño Medio (M).
- **Mandoble:** Son aquellas que por sus dimensiones y peso necesitan ser usadas con ambas manos. Son las de mayor tamaño, Grandes (G).
- **Asta:** Las armas de asta son las que están compuestas por un palo largo terminado en algún tipo de artilugio. Suelen usarse con ambas manos. Son de tamaño Grande (G).
- **Cuerda:** Aquellas que están compuestas de eslabones, cadenas o cuerdas. Generalmente son de tamaño Medio (M).
- **Mixtas:** Son armas que reúnen características de dos o más tipologías, como Maza y Mandoble al mismo tiempo. Su tamaño es el de la categoría más grande de las dos clases que la componen.
- **Sin armas:** Cuando un luchador combate con todo su cuerpo, se considera que lucha sin armas. Esta habilidad puede ser modificada por conocimientos de artes marciales.

El daño y la velocidad de las armas

Todas las armas producen un daño base determinado, al que se le debe sumar el bono de Fuerza de quien las esgrima para calcular su daño final, redondeándolo en grupos de 10 hacia arriba. En el caso de que esté preparada para utilizarla a dos manos y el luchador la emplee así, podrá doblar este bono. La velocidad del arma es la cifra que el personaje usa para calcular su turno con ella. Un arma puede tener una velocidad positiva o negativa, que se sumará o restará a la iniciativa. Si alguien lleva un arma en cada mano y pretende esgrimir ambas en combate, empleará la velocidad de la más lenta. Luchar desarmado tiene una velocidad 20 y un daño base 10, salvo si se domina algún arte marcial.

Si Lemures, cuyo bono de fuerza es +10, usara para combatir un sable con daño base 45, el daño final que causaría sería 60 (un 55 redondeado en grupos de 10 hacia arriba). Si blandiese una maza pesada, cuya base es de 60, al emplearla a dos manos doblaría su bono de Fuerza hasta +20, y su daño final sería 80.

Armas especiales

Lógicamente, la calidad de un arma puede repercutir en su velocidad, en el daño que produce y en la habilidad de quien la emplee. Un personaje suma el bono del arma a su habilidad de ataque y de parada al esgrimirla. Este bono no se aplica a la esquiva, ya que no guarda relación con el artefacto que se blanda.

El bono de calidad se suma también a la velocidad y rotura, mientras que en lo que respecta al daño, el bono se dobla. De este modo, un arma +5 sumaría 10 puntos a su daño base, y un +5 a su velocidad y rotura. Un arma de gran calidad puede además penetrar a través de las protecciones más resistentes. Cada bonificador de +5 que posea, resta un tipo de la armadura defensora. Así pues, una espada +10 disminuirá dos grados la TA del defensor, una +15 tres, y así sucesivamente. Como cualquier otro objeto especial, su presencia y entereza también aumentan.

Tomemos como ejemplo una espada bastarda. Si se tratase de un arma +10, tendría una velocidad de -20 (-30 de su base más el bono de 10) y produciría un daño de 90 (una base de 70 más el doble del bono, es decir, un 20). Su presencia sería 125 y su entereza y rotura aumentarían a 35 y a 15, respectivamente. Por ser +10 restará también dos tipos a la TA defensora de su contrincante. Además, cualquier luchador que la empleara sumaría un +10 a su habilidad de ataque y de parada.

La fuerza requerida

Para utilizar un arma correctamente, un personaje debe de ser lo suficientemente fuerte como para esgrimirla. La fuerza requerida es el valor necesario en la característica primaria de Fuerza para poder blandir cada una en concreto. Por cada punto de Fuerza que tenga por debajo de la necesaria, aplicará un penalizador de -10 a su habilidad con ella.

Celia tiene Fuerza 5 y pretende utilizar un mandoble, que requiere un 8. Al tener una característica inferior en tres grados al atributo mínimo necesario, recibirá un penalizador de -30 al esgrimirlo. Mejor elegiremos un sable para ella.

Armas enormes y gigantes

Dependiendo de sus proporciones, un arma puede adquirir diversas ventajas y perjuicios. Las de tamaño enorme son artefactos con dimensiones entre dos y cinco veces mayores a las de una normal. Deben ser blandidas por seres de tamaño Grande o superior, y necesitan dos puntos más de Fuerza de lo que requieren originalmente. Un arma enorme aumenta un 50% su daño base, redondeando hacia abajo en grupos de 5. Su entereza y su rotura también se incrementan respectivamente 6 y 3 puntos. Si un sujeto de estatura Media desea esgrimirla, aplicará un penalizador especial de -40 a su turno, al no estar físicamente preparado para hacerlo.

En cuanto a las armas gigantes, son objetos desproporcionados con más de cinco veces su medida original. Sólo pueden ser utilizadas por seres Gigantes o Colosales, y requieren cinco puntos más de Fuerza para ser usadas. Estas armas doblan su daño base, aumentando su entereza y rotura 16 y 8 puntos, respectivamente. Si una entidad Grande o Enorme quiere blandir una, tendrá las mismas restricciones que un ser humano con una enorme, es decir, un -40 a su turno.

Si el arma tiene algún bono especial a su daño, este se aplica después de haber aumentado la base por su tamaño.

Una espada larga de tamaño enorme causaría un daño base de 75 puntos, pero requeriría una Fuerza de 8 para esgrimirlo. Si fuera gigante, tendría una base de 100 y requeriría Fuerza 11. En el caso de que tuviese calidad +5, el bono de +10 al daño se aplicaría tras estos aumentos.

Las reglas especiales de las armas

Algunas armas tienen una serie de características especiales comunes. Si tienen además alguna peculiaridad específica, se explica detalladamente en su descripción.

- **Precisa:** Este tipo de armas permite al personaje disminuir a la mitad los penalizadores de los golpes apuntados, y los de la maniobra de Engatillar. Sólo se aplica en ataques cuerpo a cuerpo, no con proyectiles lanzados.

- **Arma a dos manos:** Son las que se usan necesariamente con ambas manos. Las de este tipo permiten al personaje doblar el bono de Fuerza para calcular su daño final.

- **Arma a una o dos manos:** Pueden utilizarse indistintamente con una o ambas manos. Si se usan con las dos, también permiten doblar el bono de Fuerza para calcular su daño final. En ellas aparecen indicados dos números en la fuerza requerida; el primero es el necesario para usarla con dos manos, y el segundo con sólo una.

- **Compleja:** Esta clase de armas es excepcionalmente difícil de utilizar. Por ello, un personaje aumenta dos puntos su índice de Pifia, fracasando con un resultado de 5 en un D100. Si alcanza la maestría con ella, desaparece completamente este penalizador.

- **Lanzable:** Todas las armas con esta regla especial están equilibradas o pensadas para ser usadas a distancia. Los personajes que tengan habilidad con ellas podrán emplearlas tanto físicamente como arrojándolas, sin la necesidad de adquirir la Tabla de armas de lanzamiento.

- **Presa:** Son aquellas que permiten, a quienes las empleen, utilizar maniobras específicas de Presa para atrapar al oponente. Al contrario de lo que ocurre con las manos desnudas, al presar con ellas, un personaje no puede elegir sus propias características, sino que deberá utilizar la Fuerza natural del arma. Dicha característica representa su capacidad innata para trabar a sus adversarios. Naturalmente, se siguen utilizando los bonificadores a los controles enfrentados que se apliquen por la diferencia entre las habilidades de los contendientes. En el caso de las armas de calidad, cada bono natural de +5 añade un +1 a su Fuerza para presar.

- **Traba el arma:** Artefactos que, por su diseño y características, disponen de la oportunidad de trabar o desarmar al oponente. Si realizando una parada con una de estas armas se consigue un contraataque, el personaje podrá realizar un ataque para Desarmar al adversario sin ningún tipo de penalizador.

Armas de astas y cargas

Dado que las armas de asta son especialmente efectivas cuando un personaje realiza una carga sobre una grupa, permiten sumar adicionalmente el doble del bono de Fuerza de la montura al daño base del ataque. Esta habilidad sólo es efectiva si el arma tiene algún Crítico Penetrante.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo

Las armas de combate cuerpo a cuerpo son las que un individuo empuña para luchar físicamente. A continuación, en las **Tablas 30, 31 y 32** podéis ver un listado con todas las existentes, en el que constan las siguientes características:

- **Nombre:** El nombre que recibe generalmente.
- **Tipo:** Es la categoría de la que se trata.
- **Daño:** El daño base que provoca.
- **Velocidad:** Es su velocidad. El personaje suma o resta esta cantidad a su turno cuando la emplee.
- **Entereza:** Es su resistencia a los impactos.
- **Rotura:** Es la capacidad que tiene de romper otras armas y armaduras al chocar con ellas.
- **Fuerza requerida:** La Fuerza necesaria para usarla correctamente. En el caso de las armas a dos manos, la segunda cifra recoge la cantidad requerida para esgrimirlo con sólo una.
- **Presencia:** Es su potencial y resistencia contra efectos sobrenaturales.
- **Crítico primario:** Es el tipo de ataque que utiliza.
- **Crítico secundario:** En el caso de que lo tenga, es el segundo tipo de ataque que puede utilizar.
- **Especial:** Son las habilidades especiales que puede tener.



TABLA 30: ARMAS COMUNES

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Alabarda	60	-15	6/11	FIL	CON	Asta / Mandoble	A dos manos	15	4	20
Arpón	35	-5	5	PEN		Asta	A una o dos manos, Lanzable	11	0	15
Cadena	25	+0	6	CON		Cuerda	Compleja, Presa (Fuerza 8)	13	2	15
Cestus	25	+10	3	PEN	FIL	Arma corta		11	-2	15
Cimitarra	50	-5	5	FIL		Espada		13	4	20
Daga	30	+20	3	PEN	FIL	Arma corta	Lanzable, Precisa	10	-2	15
Daga de parada	30	+15	3	PEN	FIL	Arma corta	Lanzable, Traba el arma, Precisa	12	0	20
Espada ancha	55	-5	5	FIL		Espada		15	3	25
Espada bastarda	70	-30	7/9	FIL	CON	Espada /Mandoble	A una o dos manos	15	5	25
Espada corta	40	+15	4	PEN	FIL	Arma corta	Precisa	12	1	20
Espada larga	50	+0	6	FIL		Espada		13	3	25
Estilete	25	+20	3	PEN		Arma corta	Lanzable, precisa	8	-3	15
Estoque	40	+15	4	PEN	FIL	Espada	Precisa	11	2	20
Florete	35	+15	3	PEN		Espada / Arma corta	Precisa	9	-2	20
Garfio	30	+10	3	PEN		Arma corta		11	-2	15
Garrote	30	+0	5	CON		Maza		11	-2	15
Gran martillo de guerra	70	-35	7/10	CON		Maza	A una o dos manos	16	6	20
Guadaña	35	+0	5/9	FIL	CON	Asta / Mandoble	A una o dos manos	12	2	25
Hacha a dos manos	100	-70	9/11	FIL	CON	Hacha / Mandoble	A una o dos manos	17	7	30
Hacha de guerra	70	-30	7	FIL	CON	Hacha	Lanzable	15	5	25
Hacha de mano	45	+0	5	FIL		Hacha	Lanzable	13	4	15
Jabalina	35	+5	4	PEN		Asta	Lanzable	10	-2	20
Lanza	40	+5	4/6	PEN		Asta	Lanzable, A una o dos manos	13	2	25
Lanza de caballería	80	-30	8	PEN		Asta	Ver	12	7	25
Látigo	35	-20	4	FIL	CON	Cuerda	Compleja, Presa (Fuerza 8)	9	-3	20
Lazo	5	+10	4	CON		Cuerda	Compleja, Presa (Fuerza 9), Ver	9	-4	20
Mandoble	90	-60	8/10	FIL	CON	Mandoble	A una o dos manos	18	6	30
Mangual	80	-50	8/10	CON		Maza / Mandoble	Compleja	14	6	20
Martillo de guerra	50	-5	6	CON		Maza		15	4	15
Mayal	40	+0	6	CON		Maza / Cuerda	Compleja	13	4	15
Maza	40	+0	6	CON		Maza		14	4	15
Maza pesada de combate	60	-15	6/10	CON		Maza / Mandoble	A una o dos manos	16	5	15
Red de gladiador	5	+0	4	CON	FIL	Cuerda	Lanzable, Presa (Fuerza 10), Ver	13	-4	15
Sable	45	+10	6	FIL	PEN	Espada		12	3	20
Tridente	40	-10	6/7	PEN		Asta	Lanzable, A una o dos manos	12	3	15
Vara	30	+10	4	CON		Asta	A dos manos	11	0	30
Combate desarmado	10	+20	-	CON		Sin armas	Precisa	-	-2	-

TABLA 31: ARMAS EXÓTICAS O DE DISEÑO

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Katana	50	+0	5/6	FIL		Espada	A una o dos manos	11	3	40
Katar	40	+10	8	PEN	FIL	Arma corta	Compleja, Ver	13	3	25
Garras	30	+15	4	FIL	PEN	Arma corta		12	2	15
Nunchaku	30	+15	5	CON		Cuerda		11	0	15
Bumerán	30	+10	4	CON	FIL	Arma corta	Lanzable, Ver	10	0	15
Quebradora	50	-20	8/10	CON	FIL	Mandoble	A una o dos manos	16	8	25
Shuriken	25	+20	4	FILO	PEN	Arma corta	Lanzable	10	1	20
Cuervo	35	+10	4	CON	FIL	Arma corta	Compleja, Precisa, Ver	11	2	25
Anciano de primavera	35	+15	4	FILO	PEN	Asta	Compleja, A dos manos, Ver	12	2	25
Katana de doble hoja	55	-5	8	FIL		Espada	Ver	11	3	40
Nodachi	80	-35	8/10	FIL		Mandoble	A una o dos manos	14	4	40
Tanto	40	+20	3	FIL		Arma corta	Precisa	9	1	40
Tonfa	30	+20	4	CON		Arma corta	Precisa	13	0	25
Abanico de combate	30	+20	4	FIL	CON	Arma corta	Precisa, Lanzable	8	0	25
Sai	35	+15	4	PEN	FIL	Arma corta	Precisa, Traba el arma	12	0	25
Kusari-Gama	40	+5	5	FIL	CON	Arma corta / Cuerda	A dos manos, Presa (Fuerza 8), Ver	12	4	25
Shuko	20	+10	4	PEN		Arma corta	Ver	9	-2	25

TABLA 32: ARMAS IMPROVISADAS

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Botella rota	15	+10	3	FIL	CON	Arma corta		5	-3	15
Silla	25	-20	5	CON		Mandoble	A dos manos	9	0	20
Palo de madera	20	+0	4	CON		Maza		8	-1	10
Barra metálica	25	-5	5	CON		Maza		12	2	15
Jarrón	15	-10	4	CON		Maza	Lanzable	6	-2	20
Cuchillo de cocina	25	+10	4	FIL		Arma corta		9	-1	10
Martillo	30	-20	4	CON		Maza		12	2	10
Hacha de leñador	40	-10	5/7	FIL		Hacha	A una o dos manos	12	3	15
Azada	30	-20	4	FIL	CON	Hacha		10	1	15
Hoz	35	-10	4	FIL	PEN	Arma corta		8	0	15
Pico	40	-20	5	PEN		Arma corta		10	3	15
Antorcha	20	-10	4	CON	CAL	Maza		10	-2	20

TABLA 33: ESCUDOS

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Rodela	15	-15 esp.	5	CON		Escudo	+10 a la parada, +5 a la esquiva, Ver	14	0	20
Escudo	20	-25 esp.	7	CON		Escudo	+20 a la parada, +10 a la esquiva, Ver	16	0	25
Escudo corporal	25	-40 esp.	10	CON		Escudo	+30 a la parada, +15 a la esquiva, Ver	18	1	25

Los escudos

Los escudos tienen un funcionamiento diferente al del resto de las armas. Aunque pueden utilizarse perfectamente para atacar contundentemente, son objetos principalmente de protección, puesto que otorgan un bono a la habilidad defensiva del personaje. Salvo en el caso de la rodela, los escudos medios y corporales obligan a usar una mano para llevarlos, pero al contrario de lo que ocurre con otras armas, emplearlos con la zurda no provoca ningún negativo a la habilidad de parada (aunque sí a la de ataque). Estos objetos, al igual que las armaduras, tienen una restricción directa sobre la iniciativa, que se resta del turno final como un penalizador especial.

Emplear un escudo de modo defensivo no se considera equivalente a usar un arma adicional. Si quiere utilizarse para atacar como segunda arma, quien lo enarbola no puede usar durante ese turno su bono a la defensa.

Krauser es un guerrero que utiliza para luchar un hacha de mano, con la que tiene un turno final de 45. Si también emplease un escudo medio, aplicaría un penalizador especial de -25 a su iniciativa, por lo que esta se reducirá hasta 20. Como contrapartida a esta lentitud, podrá sumar 20 puntos a su habilidad de parada con él.

Otra de las principales ventajas que proporcionan los escudos es la capacidad de parar proyectiles con penalizadores reducidos. Si un personaje utiliza un escudo para parar un proyectil disparado, sólo recibe un negativo de -30 a su habilidad y ninguno si es maestro. Contra proyectiles lanzados, no aplica ningún penalizador.



Las armas de proyectiles

Las armas de proyectiles son las que los personajes emplean para atacar a distancia, sin la necesidad de estar trabados en combate cuerpo a cuerpo. Hay que diferenciar entre dos tipos distintos: las de disparo y las de lanzamiento. Estas últimas, entre las que se incluyen muchas armas normales con la regla Lanzable (dagas, hachas...), son aquellas que el personaje arroja empleando sus propias manos. Por el contrario, las de disparo son artilugios que despiden proyectiles por sí mismos, con los que su usuario se limita únicamente a apuntar. Existe una regla especial en las armas de disparo de calidad. Los bonos que tengan estos artilugios en sí aumentan la habilidad de ataque, pero no el daño. Por el contrario, la munición usa su bono para incrementar el daño, pero no la habilidad.

Además de las listas de armas de proyectiles y asedio (más sus municiones) de las **Tablas 35 y 36**, la **Tabla 34** indica la cadencia de fuego, el índice de recarga y el alcance de estas.

TABLA 34: RECARGA Y CADENCIA DE FUEGO

ARMA	Tipo	Cadencia de Fuego	Recarga	Alcance
Abanico de combate	Lanzable	40		20 m.
Arcabuz	Disparo		4	80 m.
Arco compuesto	Disparo		1	90 m.
Arco corto	Disparo		1	40 m.
Arco largo	Disparo		1	60 m.
Arpón	Lanzable	100		20 m.
Balista ligera	Disparo		10	150 m.
Balista Pesada	Disparo		12	200 m.
Ballesta	Disparo		2	60 m.
Ballesta de mano	Disparo		2	30 m.
Ballesta de repetición	Disparo		3	60 m.
Ballesta pesada	Disparo		2	80 m.
Bolas	Lanzable	50		20 m.
Boleadoras	Lanzable	80		20 m.
Bumerán	Lanzable	60		20 m.
Cañón	Disparo		12	250 m.
Cerbatana	Disparo		1	50 m.
Daga	Lanzable	50		20 m.
Daga de parada	Lanzable	50		15 m.
Dardos de mano	Lanzable	40		20 m.
Estilete	Lanzable	30		30 m.
Hacha de guerra	Lanzable	100		5 m.
Hacha de mano	Lanzable	80		10 m.
Honda	Disparo		1	50 m.
Jabalina	Lanzable	80		30 m.
Lanza	Lanzable	80		30 m.
Pistola de mecha	Disparo		4	50 m.
Shuriken	Lanzable	30		20 m.
Red de gladiador	Lanzable	100		5 m.
Tridente	Lanzable	100		15 m.
Turcus	Lanzable	80		30 m.

TABLA 35: ARMAS DE PROYECTILES

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Ballesta		+0	4/8			Proyectil	Fuerza 8, A una o dos manos, Ver	8	-2	20
Saeta	40			PEN		Munición		3	0	15
Ballesta de repetición		+0	5/8			Proyectil	Fuerza 8, A una o dos manos, Ver	6	-2	20
Saeta	40			PEN		Munición		3	0	15
Ballesta Pesada		-20	7/10			Proyectil	Fuerza 8, A una o dos manos, Ver	8	-1	20
Saeta pesada	60			PEN		Munición	Munición para Ballestas Pesadas	4	1	15
Ballesta de mano		+10	3			Proyectil	Fuerza 6, Ver	5	-4	15
Saeta ligera	30			PEN		Munición	Munición para Ballestas Ligeras	2	-1	15
Arco corto		-10	4			Proyectil	A dos manos	7	-3	15
Flecha de fajo	30			PEN		Munición	Munición para los arcos, Ver	3	0	20
Flecha de descarga	40			PEN		Munición	Munición para los arcos	4	1	20
Flecha de mella	30			PEN		Munición	Munición para los arcos, Ver	3	0	20
Arco largo		-30	7			Proyectil	A dos manos	8	-2	20
Flecha de fajo	30			PEN		Munición	Munición para los arcos, Ver	3	0	20
Flecha de descarga	40			PEN		Munición	Munición para los arcos	4	1	20
Flecha de mella	30			PEN		Munición	Munición para los arcos, Ver	3	0	20
Arco compuesto		-30	7			Proyectil	A dos manos	8	-2	25
Flecha de fajo	30			PEN		Munición	Munición para los arcos, Ver	3	0	20
Flecha de descarga	40			PEN		Munición	Munición para los arcos	4	1	20
Flecha de mella	30			PEN		Munición	Munición para los arcos, Ver	3	0	20
Boleadoras	30	-10	5	CON		Lanzamiento	Presa (Fue 10), Compleja, Ver	6	2	15
Bolas	20	+0	5	CON		Lanzamiento		10	2	15
Dardos de mano	20	+20	3	PEN		Lanzamiento		3	-4	15
Turcus	40	+0	6	FIL		Lanzamiento	Ver	9	2	20
Cerbatana		-10	4			Proyectil		3	-3	15
Dardos de cerbatana	5			PEN		Munición		2	-4	15
Pistola de mecha		+0	4			Proyectil	Fuerza 9, Compleja, Ver	8	-3	20
Bala	60			PEN		Munición	Munición para pistolas	11	5	15
Arcabuz		-20	6			Proyectil	Fuerza 11, Compleja, Ver	9	-3	20
Bala	60			PEN		Munición	Munición para arcabuces	11	5	15
Honda		-40	4			Proyectil		3	-6	10
Piedras de honda	15			CON		Munición	Munición para honda	7	2	10

TABLA 36: ARMAS DE ASEDIO

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Balista ligera		-80	NA			Proyectil	Fuerza 12, Ver	18	-	25
<i>Virote ligero</i>	120			PEN		Munición	<i>Munición para Balistas ligeras</i>	16	8	15
Balista pesada		-100	NA			Proyectil	Fuerza 13, Ver	20	-	30
<i>Virote pesado</i>	150			PEN		Munición	<i>Munición para Balistas pesadas</i>	18	12	15
Cañón		-100	NA			Proyectil	Fuerza 14, Ver	24	-	30
<i>Bala de cañón</i>	150			CON		Munición	<i>Munición para Cañones</i>	20	14	15

Descripción de las armas

Esta es una lista detallada de las armas y su funcionamiento. En algunos casos, hay ciertas reglas especiales que se explican en la descripción:

Abanico de combate: Arma oriental especialmente exótica. Su apariencia es la de un abanico en el cual la madera ha sido sustituida por cuchillas afiladas. La parte posterior tiene un gran contrapeso con el que se puede golpear de manera contundente.

Alabarda: La alabarda es un arma compuesta de un palo hecho de madera o metal, acabado en un filo similar al de un hacha. En total mide alrededor de 150 a 200 centímetros.

Anciano de primavera: Arma de diseño oriental que consiste en dos varas largas, unidas por cadenas a una tercera de menor tamaño. Cada uno de los palos largos está rematado en una cuchilla similar a las que tienen las alabardas, pero más pequeñas. Se utiliza situando la vara corta en la espalda mientras se sujetan las otras con cada una de las manos. Para darle mayor potencia al ataque, se le hace girar aprovechando la fuerza centrífuga del movimiento. Aunque requiere utilizar las dos manos, no dobla el bono de Fuerza. Por su forma y empleo, el anciano de primavera permite realizar un segundo ataque por asalto como si se utilizase un arma adicional, pero aplicando únicamente un penalizador de -10 a la habilidad de ataque.

Arcabuz: El arcabuz es un arma de fuego compuesta por un largo tubo metálico, por el que se impulsa una bala gracias a la detonación de la pólvora. Es un cañón lo suficientemente reducido como para que lo lleve y dispare un solo hombre. El nombre de arcabuz significa "cañón de gancho", debido a que se asociaba con las picas, que eran lanzas acabadas en ganchos. Al igual que las ballestas, no dependen de la Fuerza de quienes las utilicen y no aplican el bono de Fuerza del personaje. Por el contrario tienen su propia característica, que es de 11, por lo que suman un +20 al daño base de sus balas. Si se obtiene una Pifia con el arcabuz de nivel inferior a 80, el arma se encasquilla. Si es superior, estalla. Cada +5 del arma, además de aumentar su precisión, suma un punto a la Fuerza con la que dispara, al igual que aumenta en 15 el nivel de Pifia requerido para que estalle.

Arco corto: Compuesto por un único palo curvo de madera flexible, en cuyos extremos se une una cuerda tensada. Son arcos con un tamaño inferior a 120 centímetros de largo. Requiere ambas manos para usarlo, pero no dobla el bono de Fuerza.

Arco largo: Como el arco corto, pero con una dimensión comprendida entre el metro y medio y los dos metros. Requiere ambas manos para usarlo, pero no dobla el bono de Fuerza.

Arco largo compuesto: Se trata de los arcos más grandes y potentes. Están formados por tres piezas y miden sobre los dos metros y medio de largo. Requieren ambas manos para usarlos, pero no doblan el bono de Fuerza.

Arpón: Arma de asta pequeña, similar a una jabalina pero con la punta acabada en garfio.

Balista ligera: La balista es una ballesta de enormes proporciones que se usa como arma de asedio. Se mueven mediante ruedas, ya que su desproporcionado tamaño impide que nadie las transporte manualmente. Las balistas ligeras son usadas por tres individuos, dos que la mueven lateralmente y un tercero que apunta y dispara. Las balistas no dependen de la Fuerza de quienes las utilicen, por lo que no aplican el bono de Fuerza de ninguno de los personajes. Por el contrario tienen su propia característica, que es de 12, por lo que suman un bono de +20 al daño base de sus virotes. Cada +5 del arma, además de aumentar su precisión, suma un punto a la Fuerza con la que dispara. Como regla especial, la enorme capacidad de penetración de las balistas les permite hacer un Ataque en área, pero en una línea recta de 3 metros desde que impactan por primera vez.

Balista pesada: Versión de mayor tamaño de las anteriores, que requiere cinco personas para controlarla. Tienen Fuerza 13, por lo que suman un bono de +25 al daño base de sus virotes. Cada +5 del arma, además de aumentar su precisión, suma un punto a la Fuerza con la que dispara. Su Ataque en área alcanza una línea de 5 metros desde que impactan por primera vez.

Ballesta: Arco montado sobre una caja con un canal por donde se disparan

virotes. Se tensa usando un resorte. Las ballestas no dependen de la Fuerza de quienes las utilicen, por lo que no aplican el bono de Fuerza del personaje. Por el contrario tienen su propia característica, que es de 8, por lo que suman un bono de +10 al daño base de los virotes. Cada +5 del arma, además de aumentar su precisión, suma un punto a la Fuerza con la que dispara. Requiere ambas manos para usarla.

Ballesta de mano: Ballesta de escasas dimensiones que se puede utilizar con una sola mano. Tiene una característica de Fuerza de 5, por lo que no aplica ningún bono a su daño. A términos de juego, funciona igual que una ballesta convencional, por lo que no es necesario desarrollarla por separado.

Ballesta de repetición: En realidad no es un tipo distinto a la ballesta convencional, por lo que puede usarse con la misma habilidad sin la necesidad de desarrollar una pericia distinta en su uso. Simplemente está dotada de un sistema de engranajes capaz de disparar un mayor número de proyectiles sin la necesidad de recargar. Habitualmente, tiene una recámara de 4 a 8 virotes. Requiere ambas manos para usarla.

Ballesta pesada: Ballesta de gran tamaño y dimensiones. Tiene el equivalente a una característica de Fuerza de 10, por lo que suma un bono de +15 al daño de sus virotes. Requiere ambas manos para usarla.

Bolas: Esferas metálicas provistas de pinchos para su lanzamiento.

Boleadoras: Arma arrojadora que se compone de múltiples cuerdas, acabadas en esferas metálicas o de cuero reforzado. Su finalidad es la de apresar al oponente. Al contrario que otras armas de presa, no sufre el penalizador de -40 al ejecutar dicha maniobra.

Bumerán: Palo curvo hecho de madera o metal, diseñado para ser lanzado y regresar en el caso de no impactar. Para recogerlo, se requiere superar un control de Trucos de manos contra una dificultad de Difícil (DIF).

Cadena: Cuerda metálica compuesta de eslabones.

Cañón: Arma de fuego compuesta por un enorme tubo metálico, por el que se impulsa una gran bala gracias a la pólvora. La munición está preparada para que estalle formando una nube de metralla en una zona de 5 a 10 metros de radio. Aunque la bala ataca de modo convencional, la explosión no; la puntería mide si se impacta el lugar que se pretende afectar, usando la **Tabla 48**. Después, si pretende esquivarse o detenerse, hay que superar un control de esquivo o Atletismo contra Absurdo, en el caso de que el personaje se encuentre a más de la mitad del radio de la explosión, o contra Casi Imposible, en el contrario. Los cañones no dependen de la Fuerza de quienes los utilicen, ya que tienen su propia característica, que es de 13, por lo que suman un bono de +25 al daño base de las balas. Si se obtiene una Pifia con el cañón de nivel inferior a 70, el arma se bloquea. Si es superior, el arma estalla. Cada +5 que posea, además de aumentar su precisión, suma un punto a la Fuerza con la que dispara, e incrementa en 15 el nivel de Pifia requerido para que el arma revienta.

Cerbatana: Se trata de un tubo de madera o metal hueco, de 30 a 90 centímetros de largo. Se usa para disparar dardos pequeños, usualmente llenos de veneno. Como regla especial, la cerbatana no aplica el bono de Fuerza del personaje para calcular su daño. Requiere ambas manos para usarla.

Cestus: Acoplamiento metálico para manos, rodillas, codos y antebrazos, formado por cuchillas o pinchos.

Cimitarra: Espada curva de gran tamaño. Generalmente más corta que la espada larga, pero con un filo más ancho.

Cuervo: Cuchilla en forma de estrella con un orificio en el centro. Se introduce el pulgar en el agujero y se la hace girar con fuerza. Mientras da vueltas, puede detener proyectiles como si se tratase de una rodela.

Daga: Un cuchillo para el combate, de entre 20 y 30 centímetros de largo. Habitualmente está afilada por ambos lados y equilibrada para su lanzamiento.

Daga de parada: Variación de la daga tradicional, preparada para detener las armas de los adversarios y trabarlas con la empuñadura. Tiene en su base dos aristas afiladas.

Dardos de mano: Pequeños dardos con puntas metálicas preparados para ser lanzados.

Escudo: Superficie de metal o madera reforzada, con asas en su parte posterior para ser blandido. Se utiliza principalmente como medio de defensa.

Escudo corporal: Gran escudo pesado que suele alcanzar el tamaño de un hombre. Usados generalmente por los soldados de infantería, tienen una base cuadrada o en punta para clavarla en el suelo por su propio peso.

Espada ancha: Arma con una hoja recta ligeramente más corta que la espada larga. Se caracteriza por su ancho filo y gran resistencia.

Espada bastarda: Arma a medio camino entre la espada larga y el mandoble, que mide aproximadamente unos 130 centímetros. Su larga empuñadura y contrapeso permiten usarla con una o dos manos.

Espada corta: Hoja recta afilada de unos 50 centímetros. Aunque puede cortar, se utiliza principalmente para atravesar con la punta. Su reducido tamaño hace de ella un arma muy discreta.

Espada larga: Hoja cortante acabada en punta. Aproximadamente, su longitud total tiene entre 90 centímetros a 110 centímetros.

Estilete: Una penetrante aguja afilada. Su principal función consiste en ser lanzada, aunque también puede usarse para combatir cuerpo a cuerpo.

Estoque: Espada fina y estilizada con filo por ambos lados.

Flecha de descarga: La flecha más común que se utiliza con los arcos

Flecha de fajo: Flecha muy ligera, que añade 20 metros adicionales al alcance máximo del arco.

Flecha de mella: Flecha con una punta penetrante, preparada para traspasar armaduras duras. Resta un punto adicional a la TA del defensor.

Florete: Espada más delgada y flexible que el estoque. Se usa como arma punzante.

Garfio: Punzón de forma curva y pequeñas dimensiones.

Garras: Cuchillas acopladas a un guante con forma de garra de animal.

Garrote: Hecho con madera o piedra, el garrote es el arma contundente por excelencia.

Gran martillo de guerra: Arma contundente a dos manos, de gran tamaño. Consiste en un palo recto coronado por un enorme martillo metálico. Algunos tienen una punta afilada en uno de sus extremos, por lo que pueden emplear como Crítico secundario un ataque penetrante.

Guadaña: Una larga vara acabada en una gran hoja curva. Tiene un asa para ser cogida con ambas manos.

Hacha a dos manos: Enorme hacha con un contrapeso en su parte inferior. Según su forma, puede tener uno o dos filos. Su gran dimensión hace casi imprescindible usarla con ambas manos. Mide entre 100 y 170 centímetros.

Hacha de guerra: Versión más manejable del hacha a dos manos, que puede ser empleada con una sola. Tiene una longitud entre 70 y 80 centímetros.

Hacha de mano: Armas ligeras que se utilizan con una sola mano. Suelen tener un contrapeso que facilita usarlas como proyectiles. Sus medidas varían de 30 a 60 centímetros.

Honda: Pedazo de cuero atado a una cuerda, con el que se lanzan piedras haciéndolo girar.

Jabalina: Lanza pequeña usada casi exclusivamente como arma arrojada.

Katana: Arma de diseño oriental, formada por una hoja curva afilada por un único lado. Similar a un sable, es considerablemente más pesada y efectiva, pero con escasa resistencia.

Katana de dos hojas: Katana doble con un filo en la parte superior y un segundo en la inferior. Tiene un gran mango en el centro por el que se sostiene y se la hace girar. Aunque requiere utilizar las dos manos, no dobla el bono de Fuerza del personaje. Por su forma y empleo, permite realizar un segundo ataque por asalto como si se utilizase un arma adicional, pero aplicando únicamente un penalizador de -10 a la habilidad.

Katar: Guantelete con cuchillas de 25 a 30 centímetros, que puede estar armado con uno o tres filos.

Kusari-Gama: Hoz oriental, con una cadena en su parte inferior que se utiliza para apresar a los oponentes. Aunque se usa a dos manos, no dobla el bono de Fuerza. Puede emplearse para atacar de manera convencional, o arrojar la cadena para sujetar al adversario, en cuyo caso sólo provoca un daño base de 10.

Lanza: La lanza es el arma de asta por excelencia. Consiste en un largo palo de madera o metal, acabado en una fina punta de doble filo. Muy propicia para ser usada sobre una montura o mantener a los enemigos a distancia. Mide entre 150 y 220 centímetros. Aunque puede emplearse con una sola mano, esgrimirla de ese modo penaliza la habilidad de ataque en -10, salvo si se usa para resistir una carga.

Lanza de caballería: Versión más larga y pesada de la lanza tradicional. Dado que mide entre 3 y 4 metros, sólo se usa a caballo. Si se emplea con la finalidad de parar un golpe, el defensor aplica un penalizador de -30 a su habilidad.

Látigo: Un látigo es una cuerda o cadena convenientemente tratada para ser utilizada como un arma. Se usa con rápidos movimientos de muñeca y es capaz de cortar o apresar.

Lazo: Un lazo es una cuerda preparada con un nudo corredizo para sujetar animales y personas. Como regla especial, no aplica el bono de Fuerza del personaje para calcular su daño. Requiere ambas manos para usarla.

Mandoble: El mandoble es la mayor de todas las espadas, que llega a medir hasta 160 centímetros. Usada casi exclusivamente a dos manos, es un arma imprecisa pero mortal.

Mangual: Mayal de enormes dimensiones. Tiene varias cadenas, acabadas en esferas metálicas con pinchos.

Martillo de guerra: Arma contundente, consistente en una vara coronada por un gran martillo de acero.

Mayal: Vara de madera o metal con una cadena acabada en una esfera metálica con pinchos. Existe una variación con multitud de cadenas de menor tamaño.

Maza: Vara de madera o metal de medio metro, terminada en una pesada esfera o cilindro.

Maza pesada a dos manos: Adaptación pesada de la maza, con una vara de casi un metro y coronada con un peso de enormes proporciones. Por su tamaño, se utiliza generalmente con ambas manos.

No-Dachi: Versión grande de la katana, de forma y funcionamiento similares, pero mucho más larga y gruesa.

Nunchaku: Dos palos cortos de madera o metal, sujetos por una cadena.

Pistola de mecha: Una versión reducida y más compleja del arcabuz, que puede dispararse con una sola mano. Como su hermano mayor, tiene su propia Fuerza, que es de 9, por lo que suma un bono de +10 al daño base de sus balas. Si se obtiene una Pifia con la pistola inferior a 80, el arma se encasquilla. Si es superior, estalla. Cada +5 del arma, además de aumentar su precisión, suma un punto a la Fuerza con la que dispara, al igual que aumenta en 15 el nivel de Pifia requerido para que el arma reviente.

Quebradora: La quebradora o rompearmas es una espada corta de gran peso y una anchura superior a 25 centímetros. Dada su enorme contundencia, se utiliza comúnmente para partir las armas y armaduras de los contrincantes.

Red de gladiador: Una estrecha red dotada de garfios, preparada para sujetar a la persona sobre la que se lance. A pesar de ser un arma física, tiene un área de 3 metros al atacar, y puede abarcar a varios blancos. No aplica el bono de Fuerza del personaje, ni tampoco el penalizador de -40 a la habilidad, al ejecutar maniobras de Presa con ella.

Rodela: Escudo pequeño de un tamaño no superior a 30 centímetros. La principal ventaja de la rodela es que se acopla directamente al antebrazo, por lo que puede utilizarse incluso con armas a dos manos.

Sable: Hoja curva y ligera de menor tamaño y resistencia que una espada larga, pero mucho más manejable.

Sai: Cuchillo punzante oriental con forma de tridente para detener los ataques de otras armas.

Shuko: Artilugio en forma de garras, que se lleva en la palma de las manos. Se utiliza como arma y como apoyo para trepar, habilidad en la que otorga un bono de +10.

Shuriken: Pequeñas armas orientales de metal, que se emplean exclusivamente lanzándolas. Pueden tener formas muy diversas, desde superficies afiladas a cuchillas con forma de estrella.

Tanto: Arma de diseño oriental. Parecida a la katana, pero menor.

Tonfa: Porra oriental en forma de L, que se utiliza sujetándola lateralmente al antebrazo.

Tridente: Lanza acabada en tres puntas. Su diseño permite lanzarla. Es ligeramente más grande que el tridente que se usa simplemente para pescar.

Turcus: Arma indígena con la forma de una cuchilla circular, que se utiliza como objeto arrojado. También se la conoce como chakram en otras culturas. Es capaz de regresar tras su lanzamiento si no impacta con ningún blanco, pero se requiere superar un control de Trucos de manos contra una dificultad de Muy Difícil (MDF).

Vara: Bastón de madera o metal que llega a medir más de dos metros. Aunque puede emplearse con una sola mano, esgrimirla de ese modo penaliza la habilidad de ataque en -10.

Combate desarmado: No es un arma en sí. Estas son las estadísticas que aplica un personaje por el hecho de luchar desarmado. Se incluyen puñetazos, patadas, cabezazos y mordiscos. Combatir sin armas requiere el uso completo de todo el cuerpo, por lo que quien lucha de este modo no puede aplicar la reglas de ataques con armas adicionales.



LAS ARMADURAS

Un personaje puede equiparse con una armadura para evitar sufrir daño si entra en combate o cae en una trampa. Estas protecciones son un conjunto de piezas o ropajes que tienen como objetivo disminuir la potencia de los impactos recibidos.

Las TA o Tipos de Armadura

El Tipo de Armadura (a partir de ahora TA) es la protección que ofrece una armadura a quien la lleve puesta. Cada armadura tiene una TA contra un determinado tipo de ataque. Cuanto mayor sea su TA, mejor protegerá contra esa clase de impacto en concreto y, como se explica en el siguiente capítulo, reducirá considerablemente el daño. Las TA están comprendidas entre 0 y 10, donde 0 significa que no se tiene ningún tipo de blindaje, hasta 10, que representa que se está fuertemente salvaguardado contra el daño. Las armaduras no tienen siempre la misma TA contra todos los tipos de ataque. Por ejemplo, mientras que una coraza completa puede ser muy efectiva contra los impactos físicos, de bien poco sirve contra uno eléctrico.

Como veremos en el Capítulo dedicado al combate, cada punto de TA contra un ataque incrementa en 10 el valor de Absorción del personaje que la lleva. Por ejemplo, alguien con TA 3 contra Filo aumentaría 30 puntos su Absorción contra ataques cortantes.

Llevar Armadura y Requerimientos

Utilizar una armadura no resulta fácil. Del mismo modo que protegen, también limitan los movimientos y ralentizan a quienes las usan. Por esa causa, un personaje necesita acostumbrarse y aprender a llevarla puesta sin problemas. El requerimiento de armadura es el nivel de complejidad que tiene cada una de ellas para ser usada. Cuanto más pesada y completa sea, mayores requisitos exigirá. Para poder utilizar una protección sin problemas, un personaje necesita desarrollar la habilidad de Llevar Armadura hasta la cantidad que requiera cada una en concreto. De lo contrario sufrirá un penalizador a toda acción en los campos físicos, equivalente a la diferencia entre su Llevar Armadura y el requerimiento necesario.

La habilidad de Llevar Armadura es considerada una habilidad primaria de combate, por lo que debe desarrollarse dentro de dicho límite de puntos. Se basa en la Fuerza del personaje, así que suma el bono que otorga su atributo incluso si no ha invertido PD en ella.

Para emplear una armadura de piezas con un requerimiento de 50, Celia ha necesitado desarrollar su habilidad de Llevar Armadura hasta esa cantidad (50 de base +0 de su bono de Fuerza). Si ahora quisiera ponerse una de escamas, que tiene un requerimiento de 80, la joven sufrirá un penalizador a toda acción de -30, es decir, la diferencia entre su habilidad y el requerimiento de la armadura. Para poder usarla sin negativos, Celia deberá aumentar su Llevar Armadura 30 puntos más.

Penalizador natural y Restricción al movimiento

Como ya hemos dicho, una armadura disminuye la velocidad de quien la usa y dificulta sus movimientos. Por eso, cada una de ellas tiene un penalizador natural que se resta al turno del personaje y a algunas de sus habilidades secundarias. Por el simple hecho de llevar una protección, quien la use debe sustraer a las capacidades afectadas dicho negativo. Además, las corazas más pesadas también poseen una restricción que rebaja el Tipo de movimiento.

Sin embargo, existe la posibilidad de que un personaje adquiera tanta destreza llevándolas, que disminuya o elimine algunos de estos negativos completamente. Los puntos de Llevar Armadura que tenga por encima del requerimiento necesario, reducirán su penalizador natural. Así pues, tener 20 por encima del requerimiento de una protección, disminuirá su negativo también en 20 puntos. Cada 50 en Llevar Armadura que se desarrolle superando dicho requerimiento, restará también un punto a la restricción de movimiento.

Supongamos que Celia utiliza una armadura de placas (requerimiento 90) sin problemas, ya que tiene 90 en llevarla. Aun así, debe restar 4 puntos a su Tipo de movimiento y aplicar un negativo de -35 a su turno y a las habilidades secundarias afectadas, a causa del penalizador natural y de la restricción al movimiento de dicha protección. Si tuviera una habilidad de Llevar Armadura de 110, sólo tendría un penalizador natural de -15 puntos, pues supera por 20 el

requerimiento de las placas. En el caso de que lo pasase por más de 50 (es decir, tuviese un 140), rebajaría también la restricción de movimiento a tan sólo un -3.

Localización y clase de armadura

Las armaduras no protegen necesariamente todo el cuerpo de un personaje. Sin contar los yelmos, existen tres variedades dependiendo de la zona que protejan: petos, camisolas y completas. Los primeros sólo protegen el pecho y la espalda del personaje. Las camisolas también se extienden por los brazos, aunque dejan desprotegidas las piernas. Por último, las completas resguardan todo el cuerpo excepto la cabeza, de la que se ocupan sólo los yelmos. La segunda diferenciación se basa en la dureza. Las armaduras duras son rígidas, mientras que las blandas son móviles y se adaptan a los movimientos de los personajes.

Combinaciones de armaduras

Es posible que un personaje desee utilizar diversas capas de armadura a la vez para aumentar su blindaje, como combinar una de escamas con otra de mallas. Desgraciadamente, usar protecciones compuestas es también mucho más complicado y está sometido a dos limitaciones:

- 1- Para empezar, no se puede llevar puesta más de una armadura dura, aunque es posible combinarla hasta con dos blandas.
- 2- En segundo lugar, cada capa de protección adicional (salvo en el caso de las naturales) causa un penalizador especial de -20 al turno del personaje y a sus habilidades secundarias afectadas. Este negativo es automático, y no desaparece por mucho que alguien desarrolle su habilidad de Llevar Armadura.

El requerimiento de las armaduras combinadas se suma. Si, por ejemplo, se ajustan dos que tienen requerimientos de 10 y 50 puntos respectivamente, se necesitará una habilidad de 60 para usarlas sin negativos a la acción. También se acumulan los penalizadores al turno, a las habilidades secundarias y al movimiento. Un personaje con dos armaduras que poseen penalizadores naturales de -20 y -25, y una restricción de movimiento de 1 y 3 puntos, sufrirá un negativo final de -45 a su turno y habilidades secundarias, al igual que un -4 a su desplazamiento.



Para calcular las TA resultantes de la combinación se toma el número más elevado como base, al cual se le suma la mitad de cualquier otra TA redondeando hacia abajo. Como ejemplo, combinamos una protección que tiene una TA contra Filo de 6 con otra que posee un 5. De este modo, el resultado final de la TA contra esta clase de ataques será de 8 (6 de la más alta más la mitad de 5, es decir, 2 y medio, que redondeado hacia abajo es 2).

Imaginemos que Lemures quiere usar una armadura de piel debajo de una de placas, para evitar ser herido. Como la piel tiene un requerimiento de 10 y la de placas 90, necesita un Llevar Armadura de 100 para lograrlo sin problemas. La suma de los dos penalizadores naturales al turno es de -45, pero se aplica un -20 especial por llevar una capa de protección adicional, dejando un total de -65. Ahora, buscamos la TA más alta de ambas contra cada tipo de ataque y le sumamos la mitad de la cifra más baja. El resultado merece la pena, ya que a final se quedaría así: Filo 6 (5+1), Contundente 4 (4+0,5), Penetrante 6 (5+1), Calor 3 (3+0,5), Electricidad 2 (0+2), Frío 4 (3+1) y Energía 1 (1+0).

Armaduras de calidad y especiales

Una armadura de calidad otorga al personaje que la use una protección superior a otras de la misma categoría. Cada bono de +5 que posea, suma un nivel a sus TA contra todos los tipos de ataque excepto energía, salvo en el caso de que sea mágica. Son además más manejables y rápidas que el resto, por lo que el bono de calidad se resta del requerimiento necesario y de su penalizador natural, al igual que disminuye en uno el penalizador al Tipo de movimiento por cada +5.

Imaginemos que tenemos una armadura completa +10. Gracias a su bono, podemos sumar dos niveles a la TA contra todos los tipos de ataques, de la siguiente manera: Filo 7, Contundente 7, Penetrante 7, Calor 6, Electricidad 2, Frío 6 y Energía 4. El requerimiento de armadura sería sólo de 90 y su negativo natural se reducirá hasta -40. En cuanto al penalizador al movimiento, también bajaría dos puntos, quedándose sólo en -2.

Lista de armaduras

A continuación se encuentra la **Tabla 37**, donde podéis ver una lista de las armaduras existentes en *Ánima*, en las que constan las siguientes características:

Tabla 37: ARMADURAS

Nombre	Requerimiento de Armadura	Penalizador natural	Restricción al Movimiento	Entereza	Presen.	Localización	Clase
Acolchada	0	-5	0	10	25	Camisola	Blanda
Cota de cuero	0	0	0	12	25	Camisola	Blanda
Gabardina	0	-5	0	10	25	Completa	Blanda
Piel	10	-10	0	10	25	Camisola	Blanda
Completa de cuero	10	0	1	12	25	Completa	Blanda
Cuero endurecido	20	-10	0	13	25	Peto	Dura
Cuero tachonado	25	-10	1	14	25	Peto	Dura
Mallas	30	-15	1	15	30	Completa	Blanda
Peto	40	-15	1	16	30	Peto	Dura
Piezas	50	-20	2	15	30	Completa	Dura
Anillas	60	-20	2	15	30	Camisola	Blanda
Semicompleta	70	-20	3	16	35	Completa	Dura
Escamas	80	-25	3	17	35	Completa	Dura
Placas	90	-35	4	17	40	Completa	Dura
Completa	100	-50	4	18	45	Completa	Dura
Completa pesada	120	-60	5	19	45	Completa	Dura
De campaña pesada	150	-70	6	20	50	Completa	Dura

- **Nombre:** Es el nombre que recibe tradicionalmente esta TA.
- **Requerimiento de armadura:** Es la habilidad que se necesita en Llevar Armadura para usarla sin penalizadores a toda acción.
- **Penalizador natural:** Es el negativo que se aplica al turno y a algunas habilidades secundarias. Puede desaparecer si el personaje supera el requerimiento de la protección con su Llevar Armadura.
- **Restricción al Movimiento:** Los puntos que deben sustraerse al Tipo de movimiento de cualquiera que la lleve puesta. Baja uno por cada 50 que supere un personaje, con su habilidad de Llevar Armadura, el requerimiento exigido.
- **Entereza:** Es la resistencia de la coraza a los impactos.
- **Presencia:** Es la presencia que tiene, y su resistencia contra los efectos sobrenaturales.
- **Localización:** Indica las partes del cuerpo que cubre la armadura.
- **Clase:** Indica si es blanda o dura.

La **Tabla 38** es el listado de las TA de las armaduras de las que se ha hablado, donde podréis ver las distintas protecciones que ofrecen.

Tabla 38: TIPOS DE ARMADURA

Nombre	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
Acolchada	1	1	1	1	2	2	0
Cuero	1	0	2	1	2	1	0
Gabardina armada	1	0	2	1	2	2	0
Piel	2	1	2	1	2	2	0
Completa de cuero	1	0	2	1	2	1	0
Cuero endurecido	2	2	2	2	2	2	0
Cuero tachonado	3	1	2	2	1	2	0
Mallas	4	2	1	2	0	1	0
Peto	4	5	4	1	0	1	0
Piezas	4	3	2	3	2	2	0
Anillas	4	3	1	2	0	1	0
Semicompleta	4	4	4	2	0	1	1
Escamas	4	4	4	3	0	3	1
Placas	5	4	5	3	0	3	1
Completa	5	5	5	4	0	4	2
Completa pesada	6	6	6	4	0	4	2
De campaña pesada	7	7	7	4	0	4	2

TABLA 39: YELMOS

Nombre	Requerimiento de armadura	Penalizador a la percepción	Entereza	Pres.	Localización	Tipo
Anilla	0	0	8	15	Cabeza	Dura
Frentón	0	0	12	15	Cabeza	Dura
Coronilla	0	0	12	15	Cabeza	Dura
Capucha de cuero	0	0	10	15	Cabeza	Blanda
Capucha de maya	0	-10	13	20	Cabeza	Blanda
Completo abierto	5	-20	16	25	Cabeza	Dura
Completo cerrado	10	-30	16	25	Cabeza	Dura

Descripción de las armaduras

Esta es una lista detallada de la forma y funcionamiento de las diversas armaduras:

Acolchada: Es una protección simple, compuesta por multitud de capas acolchadas que amortiguan los golpes.

Cuero: Armaduras confeccionadas con un cuero de gran grosor, que ha sido tratado con aceites para darle mayor resistencia.

Gabardina armada: Es una gabardina hecha de un cuero tratado igual que en el caso anterior, pero que posee capas acolchadas que le dan mayor consistencia.

Piel: Protecciones compuestas por capas de pieles animales. Al contrario que otras armaduras blandas, es pesada y difícil de usar.

Completa de cuero: Versión de la armadura de cuero que también protege las piernas. Las articulaciones están hechas de tela.

Cuero endurecido: Es una coraza de cuero tratada con aceites y ungüentos hasta volverla completamente sólida.

Cuero tachonado: Se trata de una armadura de cuero blando, remachada con pequeños fragmentos de metal. Es muy útil, pero difícil de llevar.

Mallas: Posiblemente la armadura más adelantada de su época. Está compuesta por finas anillas de metal entrelazadas o cosidas las unas a las otras, permitiendo una enorme protección, al igual que gran movilidad.

Peto: Blindaje de metal, que se coloca sobre el pecho y la espalda.

Piezas: Armadura compuesta por diversas piezas de metal que protegen las partes más vitales del cuerpo. Normalmente se encuentran cosidas sobre un traje de cuero o piel, aunque otras veces se hace mediante juntas.

Anillas: Chaquetón hecho con anillas metálicas, entrelazadas entre sí y cosidas posteriormente sobre una capa de cuero o tela dura que las sostiene.

Semicompleta: Es una compleja coraza de metal, compuesta de decenas de partes perfectamente forjadas y preparadas para encajar las unas en las otras. Es más ligera que una completa, ya que sacrifica protección a cambio de movilidad.

Escamas: Parecida a la anterior, es una armadura de cuero recubierta de escamas metálicas similares a las de un pez.

Placas: Protección pesada, compuesta por una combinación de placas metálicas sobre juntas articuladas. Tiene menos piezas que una completa, pero también cubre por entero.

Completa: Son verdaderas obras de arte metálicas, que suelen ser forjadas por encargo. Las piezas que las componen recubren todo el cuerpo, con uniones de cuero en cada junta y rematadas después con placas de metal. Por desgracia, su peso es excesivo y permiten una escasa movilidad.

Completa pesada: Versión de la anterior, en la que las placas metálicas tienen el doble o el triple de grosor. Aunque requiere mucha más potencia y práctica para utilizarse, la defensa que ofrece es muy superior.

Completa de campaña: Es la armadura más pesada y completa de todas. Incluso las articulaciones están rematadas con gruesas capas de metal que, a pesar de dificultar el movimiento, protegen por completo toda la anatomía.

Los yelmos

Los yelmos o cascos se utilizan sólo para proteger la cabeza. La TA que ofrecen se emplea únicamente cuando un golpe va dirigido directamente contra ella. Usar un yelmo junto con otra armadura no se considera una combinación, ya que ambas protegen zonas completamente diferentes, aunque sí se suman sus requerimientos y penalizadores. La desventaja de los yelmos se basa en que, al cubrir ojos y oídos, disminuye la capacidad perceptiva del personaje y causa penalizadores a sus habilidades de Advertir y Buscar.

• **Penalizador a la percepción:** Es el negativo especial que aplica el personaje a sus habilidades secundarias de Advertir y Buscar.

TABLA 40: PROTECCIÓN DE LOS YELMOS

Nombre	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
Anilla	2	2	1	1	1	1	0
Frentón	3	3	3	1	1	2	0
Capucha de cuero	1	0	2	1	3	1	0
Coronilla	4	4	3	2	0	3	0
Capucha de mallas	4	2	1	2	0	1	0
Completo abierto	5	4	5	3	0	3	1
Completo cerrado	5	5	5	4	0	4	2

Descripción de los yelmos

Esta es una lista detallada de los yelmos:

Anilla: Es una anilla metálica que recorre la cabeza del personaje, protegiéndole de los golpes laterales y en la frente.

Frentón: Es una placa de metal que detiene los impactos recibidos frontalmente.

Capucha de cuero: Capucha de cuero tratado con aceites, que cubre toda la cabeza salvo la cara.

Coronilla: Casco metálico que protege la parte superior de la cabeza.

Capucha de mallas: Idéntica a la capucha de cuero, pero fabricada con anillas o fibras de metal tejidas. En el interior está recubierta de tela para evitar dañar la piel.

Completo abierto: Yelmo completo salvo en la parte de la cara.

Completo cerrado: Yelmo que cubre toda la cabeza. Habitualmente, tiene una parte delantera móvil que puede levantarse.



EL COMBATE

*Nunca cuentes las veces que te has caído,
cuenta siempre la fuerza con la que te levantas.*

-Anacarsis-

En *Ánima* no todas las situaciones pueden solucionarse de un modo pacífico. Muy a menudo, los personajes se verán obligados a luchar por sus vidas contra los más variados adversarios. Por esa razón, en este capítulo recogemos un elaborado sistema de combate que da al jugador un amplio repertorio de posibilidades a elegir, desde el mero enfrentamiento armado hasta el uso de habilidades sobrenaturales, como la magia o la convocatoria.

Antes de empezar a explicar el sistema en sí, hay una cosa muy importante que tanto los jugadores como el Director de Juego deben recordar siempre: el combate es mucho más que un simple intercambio de tiradas. Cada asalto es una secuencia de golpes, esquivas y contraataques tan cinematográficos como se desee interpretar, para que quienes participen en la lucha puedan vivir realmente la emoción del combate.

LA SECUENCIA DEL ASALTO

Si se produce un enfrentamiento, las acciones de los personajes se recogerán de manera instantánea en turnos o asaltos. Los asaltos son la unidad de tiempo que emplearemos para separar cada uno de los sucesos que puedan ocurrir en un combate. En *Ánima*, representan un periodo de tiempo de 3 segundos.

El cálculo de la iniciativa

Es muy importante decidir el orden de las acciones en un asalto, ya que el resultado de los acontecimientos puede variar mucho dependiendo de quien actúe antes y quien lo haga después. Esta secuencia será útil no sólo para el combate, sino que puede emplearse cada vez que dos personajes decidan realizar acciones enfrentadas y sea necesario resolver quién se mueve antes.

La iniciativa no es algo fijo, sino que varía en cada asalto gracias al azar. Para determinar el orden de las acciones, cada personaje que decida intervenir en ese asalto hace una tirada de un D100, sumando el resultado a su turno final. La Tirada Abierta se aplica con normalidad en la secuencia de iniciativa.

Tanto los jugadores como el Director de Juego declararán y realizarán sus acciones conforme a los resultados obtenidos. El que mayor turno haya alcanzado será el primero en actuar, y después lo harán los siguientes en orden descendente. Si quien tiene la iniciativa no desea intervenir aún, puede dejar pasar su turno y permitir actuar antes a otros, de modo que reserva su acción hasta un momento más conveniente. Si varios de los implicados deciden reservarla, aquellos que menor turno tengan se verán obligados a moverse antes. Cuando todos los personajes que intervengan hayan realizado sus acciones, el asalto finaliza y comienza uno nuevo. Hay que recordar que los actos realizados durante un asalto son simultáneos. La iniciativa en el turno representa únicamente una reacción más rápida que la de su antagonista, que en la práctica puede ser tan sólo una diferencia de décimas de segundo.

Es posible que algunos personajes tengan diversos turnos finales, especialmente si usan distintos tipos de armas. En estos casos el personaje declarará al Director de Juego, previamente, el turno del arma o acción que piense emplear. Si usa dos armas a la vez, se empleará la iniciativa de la más lenta. Cuando los personajes actúen desarmados, tienen un turno de arma de +20. En caso de que dos o más sujetos obtengan el mismo resultado, actuará primero quien tenga mayor turno final.

RECUADRO V: ORDEN DEL ASALTO

1. Calcular la iniciativa
2. Declaración y ejecución de las acciones
3. Cálculo de daños y críticos
4. Fin del asalto y comienzo del siguiente

La sorpresa

Existe la posibilidad de que la reacción de un sujeto sea tan rápida o inesperada que coja por sorpresa a otros individuos. Un personaje obtiene una sorpresa sobre otro si la diferencia final entre sus iniciativas es un resultado de 150 o más puntos. Ten en cuenta que la sorpresa es una acción personal entre dos o más individuos y, el mero hecho de que se consiga sobre un sujeto, no otorga ningún beneficio sobre otros.

Un personaje sorprendido tiene un penalizador de -90 a cualquier acción enfrentada a una habilidad directa de su contrincante, incluyendo su capacidad de defenderse de un ataque. Este penalizador queda limitado a la primera acción del sujeto que consigue la sorpresa.

En el caso de que un personaje decida reservar su acción tras haber conseguido sorpresa sobre otro individuo, perderá parte de sus beneficios, pero adquirirá otros nuevos. Aunque ya no se aplicará el penalizador de -90 a las acciones enfrentadas, podrá interrumpir cualquier acción del sujeto sorprendido en el curso de los acontecimientos, incluso después de que este haya lanzado los dados.

Imaginemos que Celia está trabada en un combate, junto a su compañero Lemures, con tres guardias de ciudad. Por suerte, Celia ha conseguido sorprender a todos los soldados gracias a una Tirada Abierta en turno, pero decide reservarse la acción para ver cómo se desarrollan los acontecimientos. Nuestra heroína observa cómo Lemures se defiende sin problemas de los dos primeros atacantes, pero el tercero de los guardias obtiene un buen resultado con los dados, que muy probablemente causará una herida a su compañero. Celia puede aprovechar su sorpresa para tratar de apartar a Lemures de la trayectoria del ataque o atacar a este, a pesar de que el guardia ya ha lanzado los dados.

LAS ACCIONES

Durante los tres segundos que dura un asalto, un personaje es capaz de hacer muchas cosas. Estas acciones están divididas dependiendo de su naturaleza en dos tipos distintos: activas y pasivas.

Para realizar una acción activa el personaje debe de tener la iniciativa, o lo que es lo mismo, debe corresponderle actuar. Son las intervenciones que requieren por parte de quien las realiza esfuerzo y una clara voluntad de ejecutarlas; como atacar, correr a su velocidad máxima o utilizar una habilidad secundaria concreta. Normalmente, las acciones activas se realizan sin ningún tipo de problema cuando le toca el turno al personaje, pero en algunos casos, es posible que pierda su capacidad de ejecutarlas si es atacado y no consigue defenderse con éxito. Sólo pueden realizar acciones activas aquellos que no hayan sufrido ataques que les impidan actuar.

En un asalto de combate, un personaje sólo puede realizar una única acción activa de cada tipo. Si desea ejecutar varias acciones activas diferentes, por cada una que realice con posterioridad sufrirá un penalizador acumulable de -25 a la habilidad correspondiente. Por ejemplo, si alguien quiere correr a su máximo tipo de movimiento hasta alcanzar a un enemigo, atacarle con la espada y finalmente usar su habilidad secundaria buscar para descubrir si hay algún adversario más escondido, el personaje correrá sin penalización, tendrá un -25

a su ataque y un -50 a buscar. Ten en cuenta que cada acción activa sólo puede ponerse en práctica una vez por asalto, inclusive atacar. Es decir, un personaje no puede simplemente declarar que va a realizar 3 acciones adicionales y hacer un ataque con cada una de ellas (aunque, tal y como se describe posteriormente en este mismo capítulo, si puede declarar durante su acción de ataque que quiere realizar Ataques Adicionales).

Para saber cuál es el número máximo de acciones activas que se pueden ejecutar en un solo asalto, hay que sumar la Destreza a la Agilidad del personaje y consultar la **Tabla 41**.

En segundo lugar, las acciones pasivas son las que se ejecutan instintivamente, por mera reacción. Se realizan instantáneamente en el momento en el que son requeridas y no implican ninguna "acción", por lo que pueden realizarse tantas como sea preciso sin sufrir negativos. Son cosas muy simples, como hablar o dar unos cuantos pasos en una dirección. Algunas habilidades secundarias son consideradas pasivas, por lo que no consumen ninguna acción del personaje.

Algunos ejemplos de qué son acciones pasivas y activas aparecen, respectivamente, en el **Recuadro VI**.

TABLA 41: ACCIONES

Destreza + Agilidad	Número máximo de acciones
1 a 10	1
11 a 14	2
15 a 19	3
20 a 22	4
23 a 25	5
26 a 28	6
29 a 31	8
32 o más	10

El movimiento como acción

Durante un asalto de combate es natural que los luchadores se muevan entre el campo de batalla. Un personaje puede desplazarse durante un turno, como una acción pasiva, hasta una cuarta parte de lo que le permite su Tipo de movimiento. Si por el contrario quiere desplazarse por encima de esta distancia, se considera que realiza una acción activa y, por tanto, deberá aplicar un penalizador de -25 a cualquier otra maniobra que realice posteriormente.

Las acciones secundarias como acción

Muchas habilidades secundarias requieren que el personaje tenga la iniciativa durante el asalto para poder realizarlas. Sin embargo, si alguien emplea una habilidad en contra de la de otro, su contrincante podrá realizar un control enfrentado incluso sin tener la iniciativa. En el caso de las habilidades secundarias pasivas, un personaje puede utilizarlas cuando lo desee.

RECUADRO VI: EJEMPLOS DE ACCIONES

Acciones Activas

- Atacar a un antagonista
- Utilizar conjuros o poderes psíquicos activos
- Usar habilidades físicas
- Moverse a más de una cuarta parte del Tipo de movimiento
- Utilizar una habilidad secundaria activa
- Retirarse de un combate

Acciones Pasivas

- Defenderse de un ataque
- Desenfundar un arma (*especial*)
- Utilizar conjuros o poderes psíquicos pasivos
- Moverse a menos de una cuarta parte de su Tipo de movimiento
- Realizar un control enfrentado
- Utilizar una habilidad secundaria pasiva
- Hablar

LAS BASES DEL COMBATE

Una vez que ya hemos aprendido a calcular el orden de las acciones en un turno, ha llegado el momento de adentrarnos en el corazón del sistema de combate de *Ánima*: la habilidad de ataque y de defensa.

Como su nombre indica, la habilidad de ataque mide la pericia de un individuo para alcanzar a su oponente, conseguir eludir su guardia y causarle daño. Se emplea con todo tipo de armas, ya sean físicas o de proyectiles. También puede utilizarse con otras acciones relacionadas con la esgrima o la puntería, como acertar en el centro de una diana con una ballesta. Se basa en la Destreza, por lo que se suma el bono de dicha característica a la base. Algunas categorías especializadas en combate poseen también bonificadores especiales innatos al ataque, que se añaden para calcular la habilidad final del personaje.

La habilidad de defensa se divide en dos pericias diferentes, la habilidad de parada y la de esquivar. Ambas poseen el mismo contenido esencial: la facultad que tiene una persona para evitar ser alcanzada por su adversario. La parada se basa en la Destreza, por lo que suma el bono que proporciona este atributo para calcular su habilidad final, mientras que la esquivar utiliza la Agilidad. Del mismo modo que ocurre con la habilidad de ataque, algunas categorías otorgan bonos innatos especiales a la defensa del personaje, ya sea a la parada o a la esquivar.

Las habilidades de ataque y defensa se oponen la una a la otra de manera directa. Los ataques son acciones activas y, como tales, un personaje debe tener la iniciativa durante el asalto para ejecutarlos. Cuando alguien realiza un ataque sobre otro sujeto, este puede defenderse como acción pasiva. Si la habilidad del defensor es superior, habrá conseguido un contraataque y podrá optar entre devolver el golpe inmediatamente o actuar con libertad cuando llegue su turno. Por el contrario, si un individuo que recibe un ataque no consigue contraatacar, es incapaz de actuar. En *Ánima* los asaltos son mucho más que un mero intercambio de golpes donde los luchadores se turnan para alcanzar a su adversario. Cuando un personaje no puede contraatacar a su enemigo, significa que está tan ocupado defendiéndose que no encuentra la oportunidad de emprender otra acción. Naturalmente, aquellos que no reciban ataques serán capaces de actuar libremente cuando les corresponda.



Una gran batalla campal

El último elemento esencial en el combate es conocer el daño que puede causar un ataque. La habilidad de ataque y el daño final están muy relacionados, y su combinación nos indicará los puntos de vida que pierde quien recibe el impacto. Cada arma tiene su propio daño base, a la que se le sumará el bono de Fuerza del personaje.

Absorción

La Absorción es un factor que determina la capacidad de cualquier ser para resistir un golpe sin sufrir verdaderamente daño o consecuencias negativas por ello. Es decir, incluso si alguien es alcanzado por un espadazo o un golpe directo, no significa que dichos impactos le produzcan heridas; podrían representar desde cortes o moretones hasta ataques que rebotan inofensivamente contra las placas de armadura que recubren su cuerpo.

La Absorción de cualquier personaje o criatura es siempre una base de 20 más la protección que le proporcione su armadura, que es de 10 por cada Tipo de Armadura que posea contra esa determinada clase de ataque. Es decir, un personaje con Tipo de Armadura 1 absorbería 30 puntos de ataque (20 natural más 10 de su armadura), mientras que otro con Tipo de Armadura 6 absorbería 80 (20 natural más 60 de la armadura).

Ten en cuenta que, dependiendo del medio que el agresor utilice (Filo, Contundente, Penetrante...), la TA defensora puede ser diferente. Para calcular correctamente cual es la Absorción del defensor contra un determinado tipo de impacto, primero hay que saber cual de las TA deberemos sumar.

EL COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo se desarrolla a corta distancia e implica normalmente contacto físico entre los dos contendientes. De nuevo emplearemos el azar para calcular nuestra habilidad, lanzando un D100 y sumando la cifra obtenida al ataque o defensa del personaje (admitiendo tiradas abiertas y pifias). A los resultados de esta suma los denominaremos, respectivamente, Ataque Final y Defensa Final. La diferencia entre ambos, tomando como cifra negativa la defensa, será el Resultado del Asalto.

Veamos con detenimiento cada uno de los pasos a seguir:

PASO 1: CALCULAR EL ATAQUE FINAL

El primero en poder atacar será siempre el personaje que tenga la iniciativa en ese asalto. Lanza un D100 y suma el resultado a su habilidad ofensiva. A continuación, se añaden los posibles modificadores por situaciones de combate de la **Tabla 43**. El resultado obtenido será nuestro Ataque Final.

PASO 2: CALCULAR LA DEFENSA FINAL

Para defenderse, se emplea la habilidad de parada o esquivar. Se calcula de la misma manera que en el ataque, aunque en este caso el resultado se sumará a la habilidad defensiva que decidamos emplear. Al ser una acción pasiva, un personaje tendrá siempre derecho a defenderse: como mínimo podrá lanzar los dados, esperando que la suerte pueda salvarle por baja que sea su pericia.

PASO 3: COMPARACIÓN DE RESULTADOS

Ya con ambos resultados, restamos al Ataque Final del agresor la Defensa Final de su contrincante. La diferencia obtenida nos indicará el Resultado del Asalto, que determina el efecto del ataque. Si el atacante es superior, habrá alcanzado su objetivo. Si lo es el defensor, habrá conseguido defenderse y contraatacar.

Imaginemos que Celia decide atacar a uno de los guardias con los que antes se trabó en combate. La joven tiene ahora una habilidad de ataque de 120, mientras que el soldado posee sólo un 60 de defensa. Ambos lanzan los dados. Celia obtiene un resultado de 86, que suma a su habilidad, y consigue un Ataque Final de 206. El guardia hace lo propio y saca un 44, por lo que su Defensa Final es de 104. Dado que Celia es la atacante, resta a su habilidad la Defensa Final del guardia (206 menos 104), de modo que el Resultado del Asalto sería 102.

TABLA 42: LA TABLA DE DAÑOS CALCULADOS

% / DAÑO	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	+5
10%	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+0
20%	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	+1
30%	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	+1
40%	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	+2
50%	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	+2
60%	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	+3
70%	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	+3
80%	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	+4
90%	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	+4
100%	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	+5
110%	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	+5
120%	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	+6
130%	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	+6
140%	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	+7
150%	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	+7
160%	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	+8
170%	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170	+8
180%	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180	+9
190%	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190	+9
200%	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	+10

Resultado del Asalto

Una vez que hemos obtenido el Resultado del Asalto, es necesario interpretarlo para saber sus efectos. Existen dos posibles consecuencias:

EL ATAQUE IMPACTA

Cuando el resultado del ataque sea positivo, significa que ha impactado y puede causar daños. En estos casos, para saber que consecuencias provoca, debemos restarle la Absorción del defensor. El valor que obtengamos como resultado final nos indicará si el ataque ha producido o no pérdida de Puntos de Vida.

- Si el valor es positivo, el defensor sufre un daño porcentual equivalente a dicha cifra redondeada a la baja en grupos de 10, o lo que es lo mismo; cada 10 puntos que el atacante tenga a su favor, provoca a su vez un 10% de daño. Es decir, si el resultado fuera 27 sufriría un 20% de daño, mientras que si fuera 185, sufriría un 180%. Este porcentaje se aplica al daño final del ataque, y el resultado se resta directamente del total de PV que tenga el objetivo (para agilizar el cálculo de estos porcentajes, se ha incluido la Tabla 42 como referencia).

- Si tras restar la Absorción el valor final es inferior a 10, el defensor no sufre daños. Simboliza que el atacante, pese haber superado su guardia y haberle golpeado, no consigue provocar una verdadera herida; ha cortado únicamente ropa o su arma ha rebotado contra la armadura del defensor.

Cause o no daños, si el defensor sigue con vida ha perdido su capacidad de realizar cualquier acción activa ese asalto; incluso si posteriormente consigue un contraataque. Generalmente, denominamos a este estado haber sido "puesto a la defensiva", y representa que el personaje está demasiado ocupado parando o esquivando los ataques que recibe para actuar.

Tras esto, la fase de combate finaliza y, si no falta nadie más por actuar, da comienzo el siguiente asalto volviendo a calcular las iniciativas. Por supuesto, tanto el atacante como el defensor podrán seguir realizando otras acciones de carácter pasivo, como defenderse de nuevos ataques durante ese mismo turno.

Recordemos que, en su lucha contra el guardia, Celia obtuvo un resultado favorable de 102. Como está acometiendo con su sable a un enemigo ataviado con una armadura de cuero endurecido, su contrincante tiene una TA 2 contra su ataque de filo. Aunque sólo es un peto, dado que Celia no ha realizado ningún golpe apuntando, la armadura funciona plenamente, otorgando al guardia una Absorción 40 (el 20 que posee naturalmente más los 20 puntos que le proporciona el cuero endurecido). Restamos esos 40 puntos al ataque de Celia y obtenemos un valor de 62, lo que representa que Celia ha causado un daño del 60%. Dado que el daño final de Celia con su arma es 50, el guardia sufre la pérdida de 30 Puntos de Vida, es decir, el 60% de 50.

EL ATAQUE FALLA Y ES POSIBLE REALIZAR UNA CONTRA

Cuando el Resultado del Asalto sea una cifra negativa (es decir, que la habilidad final del defensor sea mayor que la del atacante), el agredido ha conseguido un contraataque. El contraataque devuelve la acción al personaje que defiende, quien, al no haber sido puesto a la defensiva, podrá seguir realizando libremente cualquier acción activa cuando le corresponda por iniciativa.

Sin embargo, al conseguir un contraataque un personaje también puede optar por atacar inmediatamente a su agresor sin la necesidad de esperar a que le llegue su turno de acción, incluso si existen otros individuos aún inactivos con una iniciativa superior. El defensor ha conseguido detener o evitar de algún modo el movimiento de su antagonista y aprovecha esa oportunidad para devolver el golpe de manera inmediata. Este tipo de ataque se denomina Acción Respuesta, y supone que el luchador tiene una ocasión natural de alcanzar a su adversario.

No obstante, para aprovechar una Acción Respuesta el defensor debe tener aún la capacidad de atacar. Es decir, sólo es posible aprovechar un contraataque si el individuo puede aún realizar acciones activas ese asalto. Alguien que ya ha sido puesto a la defensiva, ha gastado todas sus acciones activas o empleado todos sus ataques no podría devolver el golpe. Por ello, salvo en el caso de que un personaje tenga la capacidad de realizar ataques adicionales, sólo es posible contraatacar una vez por asalto. Una vez que alguien ya ha gastado todos sus ataques, no podrá aprovechar ningún otro contraataque que consiga.

Lógicamente, el defensor sólo puede contraatacar a su agresor directo. Si se desea atacar a otro adversario, o realizar un ataque o acción que pueda afectar a más de un contendiente, deberá renunciar a su contra y esperar a que su iniciativa le permita actuar. Por ello, no es posible aprovechar un contraataque para realizar, por ejemplo, un ataque en área o una técnica de Ki que afecte a más de una persona.

Otro factor que interviene en un contraataque es la habilidad con la que el defensor haya conseguido evitar el ataque. Si logra defenderse muy bien de su antagonista, podrá emplear la ventaja que le otorgue su posición favorable o su desvío para realizar mejor la devolución: cuanto mejor lo haya hecho, mayor provecho obtendrá. Por ello, el defensor obtiene un bonificador a cualquier habilidad física enfrentada a su contrincante (lo que incluye su habilidad de ataque) cuando realiza una Acción Respuesta. Dicho bono es equivalente a la mitad del valor que ha obtenido a su favor en el Resultado del Asalto, redondeado a la baja en grupos de 5. Es decir, si el Resultado del Asalto es -30 el defensor obtendría un +15 a su contra, si es -100 obtendría un +50, y así sucesivamente. El bono máximo que un personaje puede obtener de este modo nunca puede ser mayor de +150.

Mientras escapaba de los guardias, Celia ha sido interceptada por el teniente de la ciudad, que le ha cortado el paso y se ha sumado al combate. Nuestra amiga tiene graves problemas, ya que debe enfrentarse sola a tres adversarios. Todos calculan su iniciativa y los resultados son los siguientes: Celia obtiene un 93, el teniente un 73 y los otros dos guardias (a los que llamaremos A y B) un 53 y un 64, respectivamente. De este modo, Celia es la primera en actuar. Viendo que no tiene escapatoria posible, se dispone a luchar y toma la decisión de atacar al soldado B, quien comenzó a perseguirla.

LAS OPCIONES DEL COMBATE FÍSICO

El ataque que Celia realiza sobre su antagonista le causa daño, por lo que el guardia B pierde la acción durante ese turno. Ahora le toca al teniente, y aunque Celia consigue una defensa superior a la habilidad final de su adversario (lo que teóricamente le permitiría contraatacar), esta no dispone ya de ataques por usar, y es incapaz de devolver el golpe. Ahora, dado que B no puede realizar acciones activas (ha sido puesto a la defensiva por el ataque de Celia), sólo falta por actuar el guardia A, quien ataca sin éxito a la acróbata. Puesto que ya han actuado todos, el asalto termina.

Por desgracia, el siguiente turno no es muy afortunado para nuestra amiga, ya que obtiene una iniciativa de 82, y sus antagonistas un 83, un 95 y un 112, respectivamente: todos actuarán antes que ella. Dándose cuenta de que está en desventaja, Celia declara que va a realizar dos ataques ese asalto, reduciendo convenientemente su habilidad ofensiva como veremos más adelante. El primero en asaltarla es el teniente, pero Celia logra una defensa 76 puntos superior a la habilidad final de su antagonista. Por ello, puede contraatacarle con un bono de +35, con lo que, tras las tiradas pertinentes, consigue herirle. A continuación le toca al soldado A, quien también arremete con parecidos resultados. En esta ocasión, el Resultado del Asalto es 36 puntos a favor de la joven acróbata, lo que la capacita de nuevo para contraatacar. Dado que declaró que iba a ejecutar dos ataques este asalto, puede aprovechar esta segunda Acción Respuesta para atacar nuevamente aplicando un bono de +15 a su habilidad ofensiva (recordemos que ha logrado un 36 a su favor), logrando también herir al soldado A. Ahora le corresponde actuar a B, quien realiza un tercer ataque que tampoco consigue superar la esquiva de Celia, y le da a esta una tercera Acción Respuesta. Desgraciadamente ya no le quedan ataques por ejecutar, así que no puede aprovechar esta oportunidad. Finalmente le toca a Celia, quien al no haber sido puesta a la defensiva, no ha perdido aún su capacidad de realizar acciones activas. Sin embargo, ya que ha gastado sus dos ataques ese turno, no puede agredir a nadie más y el asalto termina.

Pero recordad, ¿por qué vamos a limitarnos a decir siempre que se han esquivado o parado los golpes cuando podemos interpretarlo de un modo más emocionante, como decir que el luchador se ha anticipado a los ataques?. Como siempre, será el Director de Juego quien aplique la cinematografía apropiada para la situación, acorde a los sucesos que rodeen el combate.



Ánima provee a los jugadores de multitud de opciones para personalizar y hacer más intensos los combates. Estas opciones permiten a los personajes aprovechar el entorno a su favor o realizar maniobras especializadas, como Derribo y Desarmar a sus adversarios. Como descubrirás, usarlas representa una gran ventaja, pues son reglas mucho más divertidas y variadas que las empleadas en el combate convencional. Sin embargo, la gran mayoría de ellas complican bastante el sistema de lucha, y por ello es recomendable que los Directores permitan utilizarlas únicamente cuando, tanto él como sus jugadores, se hayan acostumbrado perfectamente a la mecánica básica.

Las situaciones de combate

Normalmente, en un combate concurren multitud de situaciones ajenas a la habilidad de los contendientes que pueden inclinar el resultado hacia un lado u otro. Es completamente imposible considerar que una persona es capaz de defenderse de igual manera ante un atacante que se encuentra frente a él, que de otro que ha conseguido alcanzarle por la espalda y con sorpresa. Para reflejar dichas circunstancias, pueden aplicarse una serie de modificadores a la habilidad de los contendientes, que se sumarán o restarán a sus tiradas de ataque y defensa (ver **Tabla 43**). Estos modificadores se aplican siempre al individuo que realiza la acción. En el caso de flanco, por ejemplo, un personaje tendría un penalizador de -30 a parar o esquivar un ataque de un sujeto situado en su lateral, y un -10 para atacarlo. Si lo considera oportuno, el Director de Juego puede utilizarlos para situaciones que no impliquen combate. El modificador a las acciones físicas se aplica únicamente a las habilidades secundarias enfrentadas entre dos sujetos.

- **Flanco:** La situación de flanco supone que el personaje tiene a un adversario en uno de sus laterales posteriores, desde donde le resultará mucho más difícil defenderse de sus ataques o tratar de alcanzarle. En teoría, una persona de tamaño normal puede enfrentarse hasta con tres adversarios en su parte frontal, pero el cuarto y el quinto podrán alcanzar una posición de flanco si rodean al defensor.

- **Espalda:** La situación de espalda se logra si un sujeto se encara exactamente en la parte posterior del personaje. En un combate cuerpo a cuerpo, el sexto enemigo con el que se enfrente un individuo rodeado, se encontrará en una posición de espalda.

- **Sorpresa:** De igual manera que se consigue sorpresa por turno, puede aplicarse este modificador siempre y cuando un personaje no espere un ataque, ni pueda preverlo de ningún modo en ese instante. No es posible para un sujeto sorprendido iniciar un ataque, ya que se entiende que ha perdido el turno automáticamente. Naturalmente, podrá seguir utilizando las reglas de contraataque con completa normalidad.

- **Ceguera parcial:** Este modificador se aplica cuando por cualquier causa el personaje no pueda ver bien a su adversario, ya sea porque se halle deslumbrado o luchando en penumbras. De todos modos, debería ser capaz de percibir por lo menos los movimientos de su enemigo, o se encontrará en un supuesto recogido en la siguiente situación.

- **Ceguera absoluta:** En este caso el personaje carece totalmente de la capacidad de ver a su adversario, ya sea por un impedimento físico real, como estar cegado, o por su entorno, como sería el luchar en la absoluta oscuridad. Este modificador también se emplearía al enfrentarse a un enemigo completamente invisible.

- **Posición superior:** La posición superior se usa cuando el personaje está en una zona más elevada que su contrincante, como en lo alto de una muralla o sobre una mesa de gran tamaño. También es empleado por quienes se encuentren sobre una montura.

- **Derribado:** Un personaje derribado debe encontrarse caído de algún modo. Si su enemigo está lo suficientemente cerca, puede aplicarse junto con el modificador de posición superior.

- **Parálisis menor:** Siempre que un personaje se encuentre paralizado de algún modo que le permita seguir realizando movimientos con relativa libertad, se encuentra en este supuesto, como por ejemplo alguien con la pierna encadenada a una pared o que está siendo sujetado por un brazo.

- **Parálisis parcial:** Esta situación requiere que el personaje esté casi inmobilizado, pudiendo únicamente realizar movimientos muy limitados. Un individuo encadenado de pies y manos, o alguien que esté sometido a una Presa completa, serían buenos ejemplos.

- **Parálisis completa:** Un personaje completamente paralizado es alguien que no puede moverse en absoluto.

TABLA 43: SITUACIONES ESPECIALES DE COMBATE

Situación	Ataque	Parada	Esquiva	Turno	Acción Física
Flanco	-10	-30	-30	-	-
Espalda	-30	-80	-80	-	-
Sorpresa	NA	-90	-90	NA	-90
Ceguera parcial	-30	-30	-15	-	-30
Ceguera absoluta	-100	-80	-80	-	-90
Posición superior	+20	-	-	-	-
Derribado	-30	-30	-30	-10	-30
Parálisis menor	-20	-20	-40	-20	-40
Parálisis parcial	-80	-80	-80	-30	-60
Parálisis completa	-200	-200	-200	-100	-200
Amenazado	-20	-120	-120	-50	-100
Levitando	-20	-20	-40	-	-60
Vuelo tipo 7 a 14	+10	+10	+10	+10	-
Vuelo 15 o superior	+15	+10	+20	+10	-
Cargando	+10	-10	-20	-	-
Desenfundar	-25	-25	-	-	-25
Espacio reducido	-40 Esp.	-40 Esp.	-40	-	-20
Adversario pequeño	-10	-	-	-	-
Adversario diminuto	-20	-10	-	-	-

• **Amenazado:** Esta situación de combate se da cuando un individuo está sometido a algún tipo de amenaza certera en contacto con él, como tener un cuchillo en el cuello o una espada apoyada en el pecho. El personaje realmente no está inmovilizado, pero las circunstancias hacen que moverse sea extremadamente peligroso. Los penalizadores únicamente se aplican contra el adversario que lo tiene amenazado.

• **Levitando:** Quien levite de alguna manera sobrenatural, estará sujeto a los modificadores de esta situación. También lo aplica todo individuo que sea mantenido en el aire en contra de su voluntad.

• **Tipo de vuelo entre 7 y 14:** El personaje se desplaza por el aire con un Tipo de vuelo comprendido entre dichas velocidades. Es necesario que tenga un amplio espacio para maniobrar, si quiere aplicar este bonificador.

• **Tipo de vuelo superior a 15:** Igual que el anterior, salvo que en este caso, vuela a una velocidad superior 15.

• **En carga o corriendo:** Si el personaje está corriendo en dirección a un enemigo por lo menos desde el turno anterior, podrá aplicar este modificador. Es necesario declarar la carga antes de calcular la iniciativa. Alguien que ya se encuentre trabado en combate físico no puede ejecutar una carga contra su antagonista. Como regla especial, quien declara que carga contra un enemigo, no aplica el penalizador a su habilidad de ataque por moverse por encima de una cuarta parte de su Tipo de movimiento en el mismo asalto.

• **Desenfundar:** Aunque se considera generalmente una acción pasiva, este penalizador se aplica siempre que el personaje decide atacar o defenderse sin tener su arma en las manos, y la desenfunda en el mismo asalto. También se usa si desea cambiar de arma en pleno combate. Desgraciadamente, si un personaje recibe un ataque por sorpresa (ya sea a causa de su iniciativa o ante una situación inesperada), no le es posible desenfundar el arma, viéndose obligado a protegerse sin ella.

• **Espacio reducido:** Si el escenario del combate es un lugar de escasas dimensiones, como un estrecho pasillo de menos de un metro de anchura, el personaje deberá aplicar este modificador. Ten presente que los penalizadores que sufren el ataque y la parada sólo se emplean con armas de tamaño Grande, ya que se supone que no se tiene el espacio necesario para esgrimir las correctamente. El Director de Juego puede extenderlos a otras armas si lo entiende oportuno.

• **Enemigo pequeño:** Esta condición surge cuando se combate contra un adversario que es, como mínimo, la mitad de grande que el personaje. El penalizador desaparece si se realiza un Ataque en área.

• **Enemigo diminuto:** Como la anterior, pero el Tamaño del adversario es una décima parte del que tiene el personaje. El penalizador también desaparece ante un Ataque en área.

Defensas adicionales

En el caso de que un personaje reciba continuos ataques, deberá reducir gradualmente su habilidad de defensa, ya que no es lo mismo defenderse de un solo enemigo que de cinco. Por ello, aplicará un penalizador de -30 a su habilidad de parada o esquiva contra el segundo ataque que reciba, y un -20 por cada agresión adicional posterior, hasta un máximo de -90. Este penalizador puede combinarse con otros modificadores, como flanco o espalda.

TABLA 44: DEFENSA ADICIONAL

Ataque número	Penalizador defensivo
2º	-30
3º	-50
4º	-70
5º+	-90

Ataques adicionales

En principio, un personaje sólo puede realizar una acción ofensiva por asalto, ya que con ella agota plenamente su capacidad de combate ese turno. Sin embargo, un luchador experto es capaz de ejecutar un golpe adicional por cada 100 puntos de ataque final que posea. Desgraciadamente, al multiplicar sus acometidas no hace uso de toda su destreza marcial, por lo que debe aplicar un penalizador a toda su habilidad por cada ataque adicional que declare realizar durante ese turno. Ya que no resulta igualmente fácil realizar ataques encadenados con cualquier tipo de arma, dicho negativo depende del tipo de armas que utilice; las de tamaño Pequeño (P) aplican un penalizador de -20, las de tamaño Medio (M) aplican un -30 y las de tamaño Grande (G) un -40.

Si un personaje que declara la realización de múltiples golpes es contraatacado y pierde la acción, no puede seguir ejecutando sus ataques, por muchos que le quedaran aún por realizar. Ten también en consideración que cada golpe adicional puede emplearse como una posible devolución, permitiendo a alguien que, por ejemplo, pretendiera atacar dos veces durante un asalto, realizar hasta dos contraataques.

Los distintos golpes múltiples pueden usarse para ejecutar diferentes maniobras de combate o apuntar a diversos blancos. Recuerda que no importa cuántos ataques realice el personaje en un asalto, todos cuentan como una sola acción.

Para acabar, una aclaración: cada ataque no debe de ser interpretado como un único golpe, sino como una serie de acometidas y asaltos, tan variados como lo permitan los medios empleados.

Un guerrero que tenga una habilidad ofensiva de 220 podrá realizar hasta tres ataques si lo desea, mientras que otro con únicamente 60, tan sólo puede ejecutar uno. Si el luchador con 220 usa un arma de tamaño Medio (-30 por ataque adicional) y declara que realiza tres ataques, vería su habilidad reducida a 160 en todos ellos, ya que debe sustraerle 60 puntos por realizar dos ataques adicionales. Si por el contrario usara un arma grande como un mandoble, su habilidad se vería reducida a 140 en los tres (-40 por ataque adicional).

Ataques con armas adicionales

Existe la posibilidad de que un personaje desee empuñar un arma en cada mano para aumentar así su capacidad ofensiva. Si lo hace, podrá realizar un ataque adicional, aplicando un penalizador de -40 únicamente a su habilidad en el segundo. En combinación con ambidestria, el penalizador con el arma adicional se reduce tan sólo a -10. El ataque proporcionado por empuñar una segunda arma también puede utilizarse para ejecutar una contra adicional.

El turno de un personaje con dos armas es siempre el más lento de ambas, y si declara que quiere realizar ataques adicionales, toma también el penalizador del arma de mayor tamaño para realizar sus ataques.

Lemures, con una habilidad de ataque de 140, empuña dos espadas cortas. Ya que es ambidiestro, puede realizar si lo desea dos ataques por asalto, uno con 140 y un segundo con 130. En el caso de que declarase además un ataque adicional, tal y como se explica en la sección anterior, podría ejecutar un total de tres: los dos primeros con 120 (al ser espadas cortas de tamaño Pequeño aplican un -20) y el tercero, usando la segunda arma, con 110.

Ataques específicos

Cualquiera que se traben en combate cuerpo a cuerpo tiene la capacidad de realizar maniobras especiales, cuya finalidad es distinta a la de simplemente causar daños. Estas técnicas pueden combinarse sumando los penalizadores que provocan. Del mismo modo, es posible realizar varias maniobras de combate empleando ataques adicionales, añadiendo también los diversos penalizadores pertinentes.

• **Derribo:** Como su nombre indica, el objetivo de este ataque es derribar al adversario. Esta maniobra específica sufre un penalizador de -30 a la habilidad, por la dificultad que entraña (-60 si se emplea un arma corta que no sea combate desarmado), pero se ejecuta siempre contra una TA 0, ya que la armadura no influye en su finalidad. Si se consigue un daño mínimo del 10%, el impacto ha logrado alcanzar a su blanco y podrá tratar de derribarlo. Para ello, ambos deben realizar un control enfrentado de características, en el que el atacante podrá elegir entre emplear su Fuerza o Destreza, y el defensor optará entre su Fuerza o Agilidad. En el caso de que gane quien ejecutó el derribo, su antagonista caerá de inmediato al suelo. Si la diferencia de habilidades no ha logrado alcanzar un daño del 100%, el atacante aplicará un -3 a su tirada, mientras que si supera un daño del 200%, el modificador aumentará a +3. Las criaturas cuadrúpedas gozan de un bono natural de +3 a sus controles a causa de la estabilidad de sus patas. Un derribo puede producir daño sólo si el atacante lo desea, pero aun así, la base queda reducida a la mitad y si se aplica la armadura del defensor.

• **Inutilizar:** Esta maniobra tiene como fin inutilizar a un individuo sin matarlo, rompiéndole alguna extremidad o sajando sus tendones. Si un personaje realiza un golpe apuntado a un brazo o una pierna, declarando que sólo quiere inutilizar a su adversario, reduce el daño final que produce su ataque a la mitad, pero lo contabiliza plenamente a la hora de calcular su nivel de crítico. La extremidad es considerada un punto débil a la hora de determinar el daño necesario para realizar un crítico. Inutilizar no funciona contra criaturas con acumulación de daño.

• **Desarmar:** Mediante esta maniobra, un personaje puede arrebatar el arma de las manos de su adversario, utilizando para ello su destreza o la mera fuerza bruta. Para realizarla aplicará un -40 a su habilidad de ataque, que como en el caso del Derribo, se ejecutará siempre contra una TA 0. Si logra al menos un resultado de 10% de daño deberá realizarse un control enfrentado de características entre ambos, en el que cada uno podrá elegir indistintamente entre su Fuerza o su Destreza. Si la diferencia de habilidades no ha logrado alcanzar un daño del 100%, el atacante aplicará un -3 al valor de su tirada, mientras que si supera el 200%, aumentará en +3. Si el agresor gana el control, habrá desarmado a su adversario. Una maniobra de Desarmar no produce daños sobre el defensor.

• **Presa:** El objetivo de la Presa es inmovilizar a un adversario. Esta maniobra sufre un penalizador de -40 a la habilidad de ataque, pero al igual que las maniobras anteriores se ejecuta contra una TA 0. Sólo puede utilizarse empleando ataques desarmados, o con aquellas armas que permitan específicamente Presar. Si se alcanza un daño mínimo del 10%, ambos personajes realizarán un control enfrentado de características. El atacante puede elegir entre su Fuerza o Destreza, y el defensor entre su Fuerza o Agilidad. De nuevo, si el Resultado del asalto no ha logrado alcanzar un daño del 100%, el agresor aplicará un -3 al valor de su control, mientras que si es superior al 200%, obtendrá un +3. Si quien realiza la presa gana el control por una diferencia inferior a 3 puntos, el defensor quedará en una condición de **parálisis menor**, mientras que si es mayor, será de **parálisis parcial**. Si la diferencia fuese superior a 10, la presa es perfecta y queda sometido a **parálisis completa**, por lo que ya no le es posible librarse de ella posteriormente. Una Presa puede producir daño sólo si el atacante lo desea, pero aun así queda reducido a la mitad, y en dicho caso sí se aplicaría la armadura del defensor.

Para liberarse de una Presa que no sea completa, un personaje puede realizar un nuevo control en turnos posteriores cada vez que le toque actuar, aunque con un -3 al valor de su característica. Si por alguna causa no puede actuar en ese asalto, tiene la capacidad de intentarlo igualmente antes de que acabe el turno, cuando todos los demás ya hayan ejecutado sus acciones.

Mientras sujeto a su adversario, el personaje que realiza la presa está el mismo sometido a **parálisis menor**.

• **Inconsciencia:** La Inconsciencia es un posible efecto secundario de un impacto en la cabeza. Si lo desea, un luchador puede tratar de dejar fuera de combate a su adversario, en lugar de arrebatarle la vida por completo. Para ello es necesario utilizar un ataque con un crítico Contundente y realizar un golpe apuntado a la cabeza. Si el personaje declara previamente que su intención es dejar inconsciente a su enemigo, sólo producirá la mitad del daño que produciría con su ataque, pero se contará como daño pleno a efectos del cálculo de críticos. Si el Nivel de Crítico es superior a 50, el personaje golpeado queda automáticamente inconsciente. Con esta maniobra, el crítico no producirá otro efecto que causar negativos a la acción o la inconsciencia deseada, y nunca podrá provocar muerte automática. Si desea dejarse inconsciente a un adversario sin utilizar un arma Contundente, se aplicará un penalizador adicional de -40 al ataque.

• **Ataques con el Crítico Secundario del arma:** Todas las armas normales atacan con una tipología de crítico determinado según su naturaleza: Filo, Contundente o Penetrante. Aunque la mayoría utilizan sólo uno de estos tres tipos, algunas tienen también un crítico secundario si pueden utilizarse de distintos modos en combate. Un mandoble, por ejemplo, puede utilizarse muy efectivamente como un arma Contundente gracias a su tamaño y consistencia, a pesar de que originariamente es de Filo. Si un arma tiene a su disposición un crítico secundario, un personaje puede optar por emplearlo en lugar del principal, aplicando simplemente un penalizador de -10 a su habilidad.

• **Ataque en área:** Permite a un personaje abarcar a varios enemigos de un solo golpe, de manera que con un único ataque alcanza a multitud de blancos. Por la dificultad que entraña, realizar esta maniobra causa un penalizador de -50 a la habilidad. Todos los individuos que sean afectados reciben un ataque con la habilidad final obtenida, y deberán defenderse en el orden en el que estén situados. Si uno de ellos consigue un contraataque utilizando su habilidad de parada, el ataque es interceptado y quienes aún no se han defendido no tienen la necesidad de hacerlo. Si la devolución se consigue esquivando, el recorrido sigue su camino y el defensor deberá esperar a que termine para realizar su devolución. Los sujetos han de encontrarse juntos y al alcance del personaje. El número máximo de blancos depende exclusivamente del tamaño del arma. Las Pequeñas y las Medianas sólo alcanzan a tres y cuatro enemigos respectivamente, mientras que las de tamaño Grande afectan a cinco. Se entiende que estas cifras son aplicables contra adversarios de tamaño humano, por lo que el Director de Juego podrá aumentar o disminuir su número si las dimensiones físicas de los antagonistas difieren.

• **Engatillar:** Engatillar es una acción con la que el personaje pretende poner a su adversario en una situación de desventaja, colocando en contacto con él algún tipo de arma, pero sin llegar realmente a causarle daño, como situar una daga en su cuello o la punta de una espada en el pecho. Para ello deberá aplicar un penalizador de -100 a su habilidad de ataque, aunque sí intervendrá la armadura del defensor, al representar un amparo de las zonas protegidas. Si se consigue cualquier resultado que pudiera causar daños, el atacante no restará puntos de vida a su blanco, pero lo someterá a una situación de **amenazado**.

Al contrario de lo que dictan las normas generales, realizar un ataque sobre un individuo engatillado se considera una acción pasiva (aunque sigue consumiendo un ataque), salvo en el caso de que alguien, incluyendo al mismo sujeto amenazado, logre sorpresa sobre quien lo amenaza.

Si el Director lo permite, es posible declarar que se pretende Engatillar a alguien tras haber lanzado los dados para realizar su ataque, siempre y cuando el defensor aún no haya hecho su tirada.

• **Ataques apuntados:** Un personaje puede decidir golpear a una parte concreta del cuerpo de su adversario, aplicando un penalizador a su habilidad de ataque. Naturalmente, la dificultad para impactar en las distintas zonas de su fisonomía es la que provoca el penalizador aplicable, tal y como puede verse en la **Tabla 45**. Por desgracia, es imposible reflejar en ella todos los posibles penalizadores ante criaturas con una fisonomía distinta a la humana, por lo que quedarán a discreción del Director de Juego en cada caso concreto. Naturalmente, en los golpes apuntados se aplica únicamente el tipo de armadura de la zona a la que se ataca. Es decir, un impacto dirigido a la cabeza sobre un individuo ataviado con una armadura completa pero que no lleva yelmo no aplicaría ninguna clase de protección. Tampoco es necesario determinar la localización de los críticos.

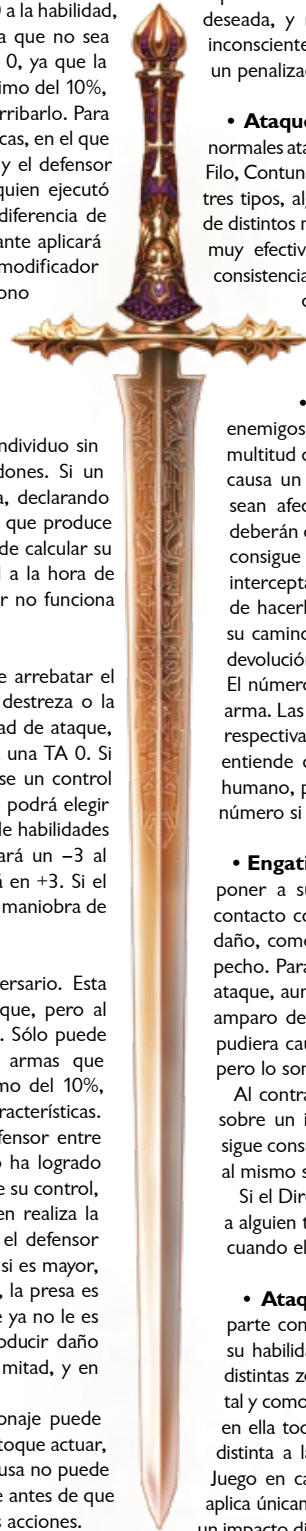


Tabla 45: Ataques Apuntados

Área del cuerpo	Penalizador contra humanoides
Cuello	-80
Cabeza	-60
Codo	-60
Corazón	-60
Ingle	-60
Pie	-50
Mano	-40
Rodilla	-40
Abdomen	-20
Brazo	-20
Muslo	-20
Pantorrilla	-10
Torso	-10
Ojo	-30
Muñeca	-40
Hombro	-30

Defensas especiales

Del mismo modo que existen los ataques específicos, hay algunas defensas que tienen características especiales.

- **Defensa total:** Quien se encuentre en Defensa total, suma un bonificador de +30 a su parada o esquiva, pero a cambio no puede realizar ninguna otra acción activa ese turno. Para poner en funcionamiento este tipo de defensa, el personaje debe o bien llevar la iniciativa en el asalto y declarar su intención de entrar en la modalidad de Defensa total, o hacerlo antes de tirar los dados para calcular su iniciativa. Una vez en ella, se mantiene en los asaltos posteriores hasta que decida que va a dejar de emplearla en el siguiente turno.

- **Apartar:** Puede darse el caso de que un personaje que esquiva necesite apartar a otro individuo de la trayectoria de un ataque. Esta maniobra se considera una acción activa y sólo puede emplearse sobre sujetos cercanos al defensor, si se tiene la Fuerza suficiente para moverlos. Apartar a alguien produce un penalizador de -30 a su habilidad de defensa. Si no se consigue evitar el ataque, el daño lo recibirá igualmente el individuo agredido.

- **Resistir el golpe:** Un personaje puede decidir no parar un ataque y resistir el golpe con su cuerpo. Si declara esto, aplica un -80 a su habilidad de defensa (hasta un mínimo de 0), aplicando además cualquier penalizador pertinente, incluyendo los ataques adicionales que haya recibido hasta entonces. No obstante, a cambio de ello podrá seguir actuando libremente cuando le corresponda por iniciativa, incluso sin haber conseguido un contraataque: ya que no se molesta en parar, no tiene por qué verse forzado a ir a la defensiva. Esta estrategia es especialmente beneficiosa para individuos lentos y ataviados con pesadas protecciones. Únicamente si el defensor recibe un crítico que produce efectos, perderá la oportunidad de actuar pese a estar resistiendo el golpe.

La entereza y la rotura

Cuando dos luchadores están combatiendo las armas que emplean pueden romperse al golpear las unas contra las otras. Esta regla opcional permite comprobar su resistencia al chocar entre ellas o, en su caso, contra armaduras especialmente duras. Ya sea por la dureza de los impactos o alguna otra circunstancia especial, cada vez que el Director de Juego lo considera pertinente puede hacer que un luchador realice un control de entereza para determinar si rompe el arma rival o no. Cada contendiente lanza un D10 y suma el resultado a la rotura de su propia arma. Si la cifra es superior a la entereza de la otra, se considera que la ha roto. Naturalmente, al chocar entre ellas puede incluso darse el caso de que ambas acaben quebrándose a la vez.

Recuadro VII: Bonos a la rotura

Dado que la Fuerza de un atacante mejora sus posibilidades de dañar el arma de su adversario, si quieres puedes utilizar las siguientes indicaciones como bonos a la rotura.

Fuerza 8 ó 9	+1 a la rotura
Fuerza 10	+2 a la rotura
Fuerza 11 ó 12	+3 a la rotura
Fuerza 13 ó 14	+4 a la rotura
Fuerza 15 o mayor	+5 a la rotura

No es posible romper automáticamente las armas que tienen bonificadores de calidad. Cuando un arma +5 o superior se quiebra, en lugar de destruirse sin más, pierde un grado de calidad. De ese modo, cuando una +15 se rompe, pasa a ser +10, y así sucesivamente hasta que su bono disminuye a cero.

Si un arma se rompe durante una defensa exitosa, el personaje defensor mantiene su capacidad de actuar, pero obviamente no puede seguir usándola.

La entereza en las armaduras funciona de un modo similar. Si alguien que lleva una protección recibe un impacto, pero su blindaje consigue evitarle daño, la armadura puede empeorar y romperse. El control de resistencia se hace del mismo modo que con las armas, sólo que utilizando el valor de entereza de la coraza. En el caso de que haya diversas capas, la rotura se aplicará contra todas a la vez. Cuando una armadura se rompe, en lugar de destruirse automáticamente baja un punto todas sus TA. Si llegan a cero, queda inservible.

Es recomendable que para agilizar los asaltos de combate el Director de Juego no abuse de esta regla, ya que comprobar la entereza de las armas todos los turnos puede llegar a resultar agobiante. Por el contrario, es mucho mejor utilizarla únicamente cuando la diferencia entre la rotura del atacante y la entereza del arma o armadura defensora es tan elevada, que resulta muy probable que alguna de ellas pueda llegar a romperse.

La rotura y la entereza de cada artefacto está recogida en las listas de equipo del **Capítulo 8**.

Krauser se enfrenta con su espada larga a un adversario provisto de un mandoble. Al perder la iniciativa, se ve obligado a parar el ataque con su arma. Aunque tiene éxito en su defensa, debe realizar un control de entereza. Su enemigo, cuya arma tiene una rotura de 6, necesita sacar más de 7 con los dados para superar la entereza de la espada larga. Por desgracia, saca un 9 y rompe limpiamente el arma de Krauser.



Un templario de Tol Rauko detiene el golpe y se prepara para contraatacar

Parada sin armas

Puede que un individuo se vea obligado a parar con sus manos desnudas el impacto de un arma, en cuyo caso hay muchas posibilidades de que reciba daños, incluso si consigue detener el ataque. Si se da el caso, el personaje defensor deberá superar un control de rotura contra el arma atacante utilizando la entereza de su propio cuerpo, que es equivalente a su característica de Constitución o Destreza. Cuando el resultado indica que el arma debía ser rota, el defensor recibirá 5 puntos de daño por cada unidad por la que fracasó el control. Si un personaje emplea algún tipo de armadura dura de tipo camiseta o completa, podrá utilizarla para bloquear los golpes, usando la entereza de la protección. Cuando un personaje alcanza la maestría parando desarmado, podrá ignorar este control, ya que será capaz de detener con su cuerpo hasta la más afilada de las armas.

Incluso si recibe daño por esta regla, el defensor no pierde la acción o su capacidad de contraatacar.

Krauser ha perdido su arma en el asalto anterior, por lo que se ve obligado a defenderse con sus manos desnudas contra el mandoble de su adversario. Aunque consigue detener el ataque, debe realizar un control para ver si ha sufrido daños con su parada. El mandoble tiene una rotura de 6, mientras que la resistencia de Salomón es de 10 (el valor de su Constitución). El atacante obtiene un 7 con los dados, por lo que supera en 3 puntos la resistencia de Krauser, haciéndole perder 15 PV. Ahora, a pesar de haber recibido daños, Krauser puede contraatacar desarmado.

Las habilidades secundarias en combate

Algunas de las habilidades secundarias pueden ser utilizadas para obtener beneficios en la lucha. A continuación veremos un listado con ellas y el uso que se les puede dar en combate.

• **Los Trucos de manos como defensa contra proyectiles:** La habilidad malabar, que se desarrolla con Trucos de manos, permite a un personaje atrapar proyectiles en el aire antes de que alcancen su blanco, por lo que puede usarse como defensa contra ellos. Los proyectiles lanzados de manera natural (es decir, sin medios mágicos, psíquicos o de dominio) podrán atraparse si se consigue superar una dificultad de Absurdo (ABS). En el caso de proyectiles disparados, dado que alcanzan una velocidad y potencia mayores, es contra Casi Imposible (CIM). Si se intenta detener un disparo realizado por un arma de fuego, el personaje deberá haber alcanzado la maestría y realizar un control contra Inhumano (INH). Para atrapar proyectiles lanzados o disparados sobrenaturalmente, se realizará una comparación enfrentada entre la habilidad de Trucos de manos del defensor y el ataque del lanzador. Si el control malabar es superior al ataque final, se considera que lo ha interceptado en el aire. Esta habilidad puede emplearse como una defensa pasiva, pero se aplica un penalizador de -25 adicional por cada control que se realice durante el mismo asalto.

Naturalmente, ejecutar esta maniobra puede requerir mucha fortaleza para detener objetos de gran tamaño o lanzados con mucha potencia, por lo que está en manos del DJ exigir que el defensor posea una Fuerza determinada.

Si alguien fracasa atrapando un proyectil, aún podrá tratar de esquivarlo aplicando un penalizador de -50 a su habilidad.

• **La habilidad de Montar en combate:** Un personaje que trate de luchar sobre un corcel deberá desarrollar la habilidad de Montar, si espera hacerlo efectivamente. Quien intente combatir a caballo sin tener ni siquiera unos conocimientos mínimos, aplicará un penalizador de -20 a cualquier ataque o parada. Si por el contrario desarrolla esta habilidad por encima de 40, tendrá el dominio suficiente para sacar partido de su montura y aplicar **posición superior** a sus ataques. Mientras se encuentre a caballo, el límite a su esquivas se verá restringido por su habilidad de Montar.

Cuando realice una carga usando un arma de asta, podrá sumar el doble del bono de Fuerza de su montura al daño base del ataque, tras superar un control contra una dificultad Media.

Si Lemures tiene una esquivas de 120 y un 70 en Montar, su defensa mientras cabalga será de 70.

• **Acrobacias en combate:** Las Acrobacias pueden ser empleadas con gran efectividad de dos modos distintos en combate. La primera de sus funciones permite a un personaje tratar de retirarse del combate físico, incluso de varios adversarios a la vez, saltando sobre uno de ellos o sencillamente usando distintas piruetas. Para hacerlo, debe de tener la capacidad de actuar, ya sea porque le corresponda por iniciativa o al conseguir un contraataque. En ese momento, realiza un control de Acrobacias enfrentado a la habilidad ofensiva de sus contrincantes. Si consigue ganar por una diferencia superior a 40 puntos, habrá logrado huir del combate cuerpo a cuerpo sin permitir a quienes le rodean realizar ataques contra él. Si la diferencia es menor, su movimiento ha sido interceptado y seguirá recibiendo ataques con normalidad.

La segunda maniobra es mucho más compleja. El personaje emplea sus Acrobacias para tratar de situarse en el lateral o espalda de su adversario, lo que le otorgará una considerable ventaja táctica a la hora de atacar. Puede usarse tanto si se tiene la iniciativa como si consigue un contraataque. Una vez declarada esta acción, se realiza un control de Acrobacias enfrentado a la habilidad acrobática u ofensiva de su contrincante. Si el Acróbata consigue ganar por una diferencia superior a 100, habrá conseguido situarse en el flanco de su adversario, mientras que si es mayor de 150, alcanzará la espalda. Se entiende que esta maniobra se realiza conjuntamente con el ataque, de modo que no se aplica ningún penalizador a la habilidad del acróbata por realizar una segunda acción. Por la misma razón, si pierde este control será interceptado, otorgando un contraataque a su adversario con un bono equivalente a la cifra por la que ganó el control. Lamentablemente, en el caso de usarlas prolongadamente en un combate el acróbata hace que su adversario comience a acostumbrarse a su particular manera de moverse, por lo que su rival puede aplicar un bonificador acumulativo de +10 cada vez que la utilice al control enfrentado. Este bono desaparece si transcurre más de un día sin que ambos combatan.

Retirarse del combate

Existe la posibilidad de que un sujeto trate de escapar de un combate en el que se halle trabado. Huir es una acción activa, por lo que sólo puede efectuarse cuando al individuo le corresponda actuar. Retirarse de una lucha es muy arriesgado, ya que normalmente permite a los contrincantes efectuar un ataque antes de que el personaje se marche. Cualquiera que esté en combate con el sujeto, tendrá una Acción Respuesta para golpearle aplicando el modificador de **flanco**, siempre y cuando aún posea la capacidad de realizar ataques durante ese asalto. Igual que ocurre en un contraataque, alguien que ya ha gastado todas sus acciones ofensivas no podría aprovechar esta oportunidad. Si alguno de los ataques causa daños, al personaje que ha intentado retirarse no le será posible huir en ese asalto.

Si un sujeto consigue ganar el turno con sorpresa, podrá retirarse del combate sin recibir ningún ataque: simplemente, ha reaccionado demasiado rápido como para ser interceptado.



Un guerrero tratando de retirarse del combate

EL COMBATE CON PROYECTILES

El combate con proyectiles se utiliza en las luchas que se desarrollan a distancia. Salvo algunas peculiaridades que veremos a continuación, emplea exactamente las mismas reglas que las luchas cuerpo a cuerpo, por lo que se deben seguir los pasos explicados en la sección anterior.

Hay dos tipos de proyectiles, los lanzados y los disparados. Los primeros son aquellos que se arrojan directamente con las manos (como en el caso de las dagas o las hachas), mientras que en los segundos el proyectil es despedido por algún tipo de arma (como arcos o ballestas). Cada uno de ellos tiene un rango definido que indica hasta qué distancia puede llegar a impactar. Veamos ahora esas peculiaridades de las que os hablábamos.

La habilidad de ataque con proyectiles

Al contrario de lo que ocurre en los ataques físicos, no importa lo bien que se consiga alcanzar a un objetivo, la velocidad máxima que pueden obtener los proyectiles será siempre la misma. Por esta causa, hay un límite a la habilidad de ataque final que son capaces de desarrollar, ya sean lanzados o disparados. Dicha restricción queda establecida en un resultado final de 280, o lo que es lo mismo, una dificultad de Imposible (IMP). Los penalizadores por ataques específicos se aplican antes de calcular este límite, por lo que perfectamente podría darse el caso de que la habilidad final fuera de 280, pero el disparo sea apuntado a la cabeza.

Cuando el personaje puede extender su Ki al arma, es capaz de superar esta limitación.

Celia tiene a dos enemigos dentro del rango de su arco, que aún tardarán varios turnos en llegar hasta el combate cuerpo a cuerpo. La joven tiene una habilidad disparando de 120 y en su tirada obtiene un 65, por lo que en su primer ataque conseguirá un resultado final de 185. En el siguiente turno decide apuntar a la cabeza de su otro enemigo y la suerte le acompaña, ya que obtiene dos tiradas abiertas consecutivas cuya suma es de 252 puntos. Al añadirles a su habilidad de disparo alcanza una cifra de 372, a la que deberá restar 60 puntos por haber apuntado a la cabeza. El resultado final de su ataque es de 312 (160 +262 -60 =322), aunque deberá rebajarse hasta 280.

El contraataque con proyectiles

En el combate a distancia, un personaje que consiga un contraataque y no se encuentre en una situación de a bocajarro no puede aplicar a su habilidad con proyectiles ninguno de los bonos que otorgue el resultado del combate. Lógicamente, por bien que se defienda de un ataque a distancia, no mejorará su capacidad de alcanzar a un objetivo.

El alcance de las armas

Cada arma de proyectiles tiene un alcance efectivo natural, que es la distancia que recorre manteniendo toda su potencia y, por encima de la cual, pierde tanta fuerza que no resulta ya tan peligrosa. Este punto suele encontrarse normalmente en la mitad del alcance máximo del arma, es decir, del momento en que el proyectil se detiene completamente. Cuando un proyectil sale fuera de su alcance efectivo, reduce a la mitad el daño que produce y sufre un penalizador de -30 a su habilidad de ataque (ver la **Tabla 34**).

El alcance efectivo de cada arma se modifica por la Fuerza de su portador. Cuanto más fuerte sea un personaje, a mayor distancia podrá llegar. Para descubrir el modificador que se aplica por el valor de dicho atributo, puedes consultar la **Tabla 46**. Las armas que tienen su propio bono de Fuerza, como las ballestas, utilizan esta característica en defecto de la de su portador. Pero no todas las armas de disparo están preparadas para soportar la presión de potencias sobrehumanas. Es decir, no importa lo fuerte que sea un personaje, un arco nunca podrá ser tensado por encima de su capacidad máxima o se romperá. Está en manos del Director de Juego permitir sólo que objetos con calidad +5 o superior puedan aprovechar los beneficios de una fuerza Inhumana.

TABLA 46: ALCANCE POR FUERZA

Fuerza	Distancia	Calidad del arma
3	-30 metros	
4	-10 metros	
5 / 6	Ninguno	
7	+10 metros	
8	+20 metros	
9	+30 metros	
10	+50 metros	
11	+100 metros	+5
12	+250 metros	+10
13	+500 metros	+10
14	+1 kilómetro	+15
15	+5 kilómetros	+15
16+	+10 kilómetros	+20

Un arco largo, que tiene un alcance efectivo de 60 metros, puede llegar como máximo hasta 120. Si su portador tuviese una Fuerza 8, su alcance efectivo aumentaría hasta 80 y el máximo hasta 160.

LAS OPCIONES DEL COMBATE A DISTANCIA

Del mismo modo que hay opciones en la lucha cuerpo a cuerpo, también existen diversas posibilidades para el combate a distancia. De nuevo, es decisión del Director de Juego utilizar o no estas reglas hasta que se haya habituado al sistema básico.

La iniciativa con proyectiles: los disparos paralelos

En los proyectiles, la iniciativa funciona de la misma manera que en el combate cuerpo a cuerpo, es decir, un personaje sólo puede realizar un ataque si le toca actuar. Sin embargo, en el caso de que la diferencia en el turno entre dos individuos sea inferior a 25, si uno de ellos recibe un ataque de proyectiles por parte del otro, puede aún realizar a su vez un disparo o un lanzamiento a distancia. La razón por la que se emplea esta regla es que los proyectiles no alcanzan su objetivo inmediatamente, y puede ocurrir que dos personas disparen en un periodo de tiempo tan similar, que ambos ataquen paralelamente. Un sujeto que realiza un disparo simultáneo lo ejecuta antes de defenderse, y no tiene necesariamente que apuntar al mismo individuo que le ha agredido a él. Ambos pueden parar o esquivar con completa normalidad.

Esta regla no puede aplicarse en el caso de que se realice un disparo a bocajarro, ni tampoco en contra de ataques físicos.

Preparado para disparar

Normalmente las armas de proyectiles tienen un turno negativo, para representar que son difíciles de cargar y disparar con velocidad. Aun así, si el personaje está preparado para hacerlo, como cuando alguien ya tiene su arco tenso

apuntando sobre un blanco, el turno del arma es equivalente al de las acciones desarmadas: es decir, de +20.



Los modificadores al ataque con proyectiles

Junto con las situaciones que se enumeran en la lucha cuerpo a cuerpo, los ataques de proyectiles aplican una serie de modificadores especiales. En la **Tabla 47** veremos los posibles bonificadores y penalizadores que debe aplicar un personaje a su habilidad con proyectiles.

- **Desplazarse a más de una cuarta parte del Tipo de movimiento:**

Se entiende como Tipo de movimiento la capacidad de desplazamiento actual del personaje.

- **Correr al máximo del Tipo de movimiento:** Representa la velocidad máxima a la que el personaje es capaz de desplazarse.

- **Escasa visibilidad:** A pesar de situarlo perfectamente, por alguna causa el personaje no puede ver con claridad a su objetivo, aunque no de un modo tan grave como en la ceguera parcial. Un buen ejemplo es un blanco oculto por una densa niebla.

- **El blanco tiene cobertura:** Alguien tiene cobertura cuando se encuentra tras un objeto sólido, y sólo sale durante escasos segundos para asomarse o realizar una acción.

- **Cambiar de blanco:** En el caso de que un personaje esté apuntando a un blanco, pero se vea obligado a cambiar a otro en un mismo asalto, aplicará este negativo. También se utiliza si quien dispara tiene la capacidad de atacar más de una vez por asalto, y lo hace sobre varios objetivos a la vez. Este penalizador no es acumulativo.

- **El movimiento del blanco:** Estos modificadores se aplican dependiendo de la velocidad a la que se desplaza el objetivo.

- **Por haber esquivado o atacado en el mismo asalto:** Se usa si el personaje ya se ha visto obligado a defenderse en ese asalto.

- **Por atacar a un objetivo fuera del alcance efectivo del arma:** Como ya se indicó anteriormente (ver **Tabla 34**), cuando un proyectil sale fuera de su alcance efectivo pierde precisión, por lo que sufre este penalizador por la distancia.

- **Blanco grande:** Si el objetivo mide más de 2 metros y medio, el personaje podrá aplicar este bonificador a su habilidad de disparo. No funciona contra criaturas con acumulación de daño.

- **Apuntar:** Apuntar a un blanco requiere tenerlo a la vista durante todo el tiempo, por lo que si este se aparta de la visión del personaje aunque sea durante un segundo, se pierde todo posible bonificador y se ha de empezar a apuntar de nuevo. Hacerlo durante más de nueve segundos, es decir, tres asaltos enteros, no reporta ningún bonificador adicional.

- **A bocajarro:** El objetivo se encuentra a menos de un metro del personaje. Si este se halla trabado en combate cuerpo a cuerpo con un arma de disparo, cualquier ataque que realice se entenderá como a bocajarro.

Tabla 47: MODIFICADORES A LOS PROYECTILES

Situación	Modificadores
Desplazarse a más de una cuarta parte del Tipo de movimiento	-10
Correr al máximo del Tipo de movimiento	-50
Escasa visibilidad	-20
El blanco tiene cobertura	-40
Cambiar de blanco	-10
Si el blanco se mueve a más de velocidad 8	-20
Si el blanco se mueve a velocidad 10	-40
Si el blanco se mueve a una velocidad superior a 10	-60
Por haber defendido en el mismo asalto	-40
Atacar por encima del alcance efectivo del arma	-30
Blanco grande	+30
Apuntar un turno	+10
Apuntar dos turnos	+20
Apuntar tres turnos	+30
Por disparar a bocajarro	+30

Dificultades de disparo

Existe la posibilidad de que un proyectil ni siquiera alcance a su blanco, incluso si el Resultado del Asalto es favorable a su favor. Puede ser que la distancia a la que se encuentra sea demasiado grande y el ataque simplemente falle. Para descubrirlo, existe una Tabla de dificultades (**Tabla 48**), que indica si la habilidad de disparo del personaje le ha permitido alcanzar su objetivo o no. Si el resultado final supera la dificultad que en ella se requiere, se considera que ha logrado impactarlo. El Director de Juego puede utilizar estas cantidades como referencia para el impacto de blancos que no están en combate.

Celia y Lemures disparan con sus arcos sobre un jinete que se acerca a ellos. Su blanco se encuentra aún a 100 metros de distancia de la pareja, es decir, a largo alcance y, por tanto, deberán superar una dificultad de 140 (Muy Difícil) con su ataque final. Tras aplicar los modificadores pertinentes, Celia lanza los dados pero, tras aplicar los penalizadores pertinentes, sólo obtiene un 132, por lo que no acierta y su flecha se pierde: el jinete ni siquiera tiene que defenderse de la flecha. Lemures, sin embargo, obtiene un ataque final de 183, lo que representa que sí ha alcanzado a su adversario y que este tiene que defenderse del ataque con normalidad.

Tabla 48: DIFICULTADES DE DISPARO

Situación	Dificultad
A bocajarro: Menos de 1 m.	Fácil
Corto alcance: 2 a 10 m.	Media
Medio alcance: 11 a 50 m.	Difícil
Largo alcance: 51 a 150 m.	Muy Difícil
Muy largo alcance: 151 a 500 m.	Absurdo
Distancias extremas: De 500 m. a 1 Km.	Casi Imposible
Inclasificable: Más de 1 Km.	Imposible

La defensa contra proyectiles

Es mucho más difícil tratar de protegerse de un proyectil que de un arma física, y por esta causa existen elevados penalizadores a la defensa. Sólo cuando alguien ha obtenido la maestría en parada o esquivo, se le considerará un artista marcial capacitado para apartarse fácilmente de la trayectoria de una flecha, o incluso cortarla en pleno vuelo.

En el caso de las armas de disparo, como arcos o ballestas, un personaje aplica un penalizador de -80 a su habilidad de parada y de -30 a la de esquivo. Si alcanza la maestría, el penalizador a la parada se reducirá a -20, mientras que el de esquivo desaparecerá completamente.

Si la defensa se realiza contra un arma arrojada como dagas o hachas, es mucho más fácil evitarlas, ya que estas alcanzan menor velocidad. En semejantes casos, no se aplicará ningún penalizador a la habilidad de esquivo del defensor, y sólo un -50 a la de parada, que desaparecerá cuando se alcance la maestría.

Naturalmente, estos penalizadores son acumulables con cualquier otro modificador que deba aplicarse a la defensa. Para mayor sencillez, puede consultarse la **Tabla 49**. Los escudos ahí reflejados son armas naturales (escudo corporal, medio y rodela), no las barreras de carácter sobrenatural, que no sufren ningún penalizador.

Ninguno de estos modificadores se aplican contra un ataque a distancia (lanzado o disparado) que se realice a bocajarro. Simplemente, el defensor puede apartar el arma directamente o moverse fuera de la trayectoria como si recibiera un ataque cuerpo a cuerpo.

Tabla 49: DEFENSA CONTRA PROYECTILES

Situación	Contra disparos	Contra lanzamientos
Parada	-80	-50
Esquivo	-30	NA
Parada con maestría	-20	NA
Esquivo con maestría	NA	NA
Parada con un escudo	-30	NA
Parada con maestría y escudo	NA	NA

Lluvia de proyectiles

En algunas circunstancias, es posible que un personaje deba defenderse de los disparos realizados por un gran número de antagonistas. En estos casos se considera que una amplia zona de terreno queda cubierta por las saetas, así que en lugar de calcular cada ataque por separado, puede entenderse como una lluvia de proyectiles. De este modo, el agredido sólo necesita realizar una única tirada de defensa contra toda la masa, aunque sufriendo por ello ciertas desventajas.

Para que sea posible aplicar esta regla, el personaje debe de enfrentarse a más de diez contrincantes, y entre ellos no ha de haber una diferencia de habilidad ofensiva superior a 60. En el caso de que sí la haya, el DJ puede agrupar en distintas andanadas a los atacantes.

Para calcular el Ataque Final del grupo, se toma como referencia al más hábil de ellos y, en lugar de lanzar los dados, se suma directamente 150 a su habilidad. Dependiendo además del número de atacantes, un defensor que esquive puede recibir también el penalizador de Ataque en área que se describe en la sección **Las habilidades sobrenaturales en combate**, siempre y cuando la zona cubierta por los proyectiles exceda su velocidad de desplazamiento.

A causa de la considerable cantidad de ataques, el daño base de la andanada de proyectiles es el cuádruple del que produce cada disparo por separado.

Índice de recarga y cadencia de fuego

Al contrario de lo que ocurre en el combate cuerpo a cuerpo, las armas de proyectiles necesitan un tiempo para volver a estar listas y disparar de nuevo. El periodo requerido para prepararlas se llama índice de recarga. Por ejemplo el arco, que tiene un índice de recarga de 1, puede disparar una flecha cada asalto de combate, mientras que una ballesta, cuyo índice es de 2, se usa un asalto sí y otro no. Ese turno perdido representa el tiempo que el personaje emplea en recargar.

Como en los ataques físicos, quienes tengan una elevada habilidad podrán tratar de reducir el tiempo de recarga, e incluso disparar más de una vez por asalto. Por cada 100 puntos de habilidad de ataque o de Trucos de manos que posea un personaje (sólo se cuenta la más elevada de las dos), será capaz de reducir un asalto el tiempo de recarga de su arma, aplicando un -30 acumulable a todos sus disparos. Si, como en el caso del arco, el tiempo de recarga se reduce por debajo de 1, es posible realizar más de un ataque por asalto con los penalizadores pertinentes.

Veamos otro ejemplo. Imaginemos que Celia tiene una habilidad de disparo con ballesta de 120, arma que posee un índice de recarga de 2. Normalmente, sólo puede atacar una vez cada dos asaltos, pero gracias a su pericia es capaz de reducir un asalto el tiempo de recarga del arma. De este modo, dispara todos los turnos una saeta con un penalizador de -30. Si utilizara un arco, que tiene un índice de recarga de 1, dispararía dos flechas por asalto con -30 a ambas.

Para lanzar varios proyectiles arrojados, utilizaremos una regla distinta. Cada arma que puede ser arrojada tiene una cadencia de fuego a la que llamaremos CF, que nos indica la facilidad con la que se lanza y el número de proyectiles que nuestra habilidad nos permite tirar por asalto. Si un arma tiene una CF de 40, podremos arrojar una unidad por cada 40 puntos de habilidad de ataque o de Trucos de manos que el sujeto posea (sólo se cuenta la más elevada de las dos). Es decir, si tenemos 120, podremos atacar tres veces por asalto. Cada proyectil adicional aplica un penalizador de -10 a la habilidad final del personaje, en todos los ataques que haga durante ese asalto.

El índice de recarga y la cadencia de fuego están recogidos en la **Tabla 34**. Los objetos que no están listados en la Tabla de proyectiles tienen una CF de 80 si son medios o pequeños, y de 120 los grandes. Un personaje puede lanzar como mínimo una cosa por asalto, sin importar cual sea su cadencia de fuego o su habilidad.

Asumimos el control de un personaje con una habilidad de 170 y la Tabla de Lanzamiento. Tenemos a nuestra disposición varios estiletes (CF 30) y un hacha de mano (CF 80). Si queremos lanzar el hacha y tantos estiletes como nos sea posible, nuestra habilidad nos permite arrojar hasta tres estiletes junto a esta ($80+30+30+30=170$). Sin embargo, dado que hemos usado un total de 4 proyectiles, reduciremos 30 puntos nuestra habilidad de ataque en cada uno y, por ello, todos serán lanzados con 140.

LOS CRÍTICOS

Es una consecuencia inevitable del combate que un personaje sufra daños. Sin embargo, no todos los golpes que recibe restan simplemente una cantidad a sus puntos de vida. Cuando alguien sufre una única herida que le hace perder la mitad de sus PV actuales, recibe un crítico. Por ejemplo, un individuo con 180 PV, ante un único impacto que le causa 90 o más puntos de daño, habrá recibido un crítico. Ahora, con su vida reducida a 90, sólo necesita sufrir 45 o más para recibir otro. Como se puede deducir, resultará más fácil producirles críticos a quienes estén ya muy dañados.

Al sufrir un crítico, existe la posibilidad de que el ataque cause heridas muy serias, como rotura de huesos o incluso amputaciones. Para descubrir cuál ha sido el resultado, hay que calcular el nivel del crítico. El agresor lanza un D100 sin la posibilidad de obtener Tirada Abierta y lo suma al daño producido por su ataque: el resultado es el nivel del crítico. Si la cifra es mayor de 200, cualquier exceso por encima de dicha cantidad debe de reducirse a la mitad (por ejemplo, un resultado final de 260 bajaría hasta 230, y uno de 310, a 255). A continuación, el personaje que lo ha sufrido deberá superar un control de Resistencia Física contra el nivel del crítico (es decir, lanzando un D100 y añadiendo el resultado a su RF). Si lo pasa, el crítico queda anulado y no causará más efecto que el daño producido por el ataque. Si por el contrario la cifra es inferior, los efectos los determinará el nivel de fracaso de la Resistencia.

Los efectos de los críticos

A continuación explicaremos los distintos efectos que son capaces de producir los críticos, que pueden consultarse en la **Tabla 50**.

En primer lugar, cuando un personaje recibe un crítico, sufre de manera automática un penalizador a toda acción equivalente a su nivel de fracaso. Si la cifra es 50 o inferior, el ataque ha sido un doloroso impacto, pero no dejará más traumas que una contusión o una buena cicatriz. El negativo a la acción es por causa del dolor y no por impedimentos físicos, así que disminuye a un ritmo de 5 puntos cada asalto hasta desaparecer completamente. No es necesario determinar la localización, pues no produce efectos adicionales.



Silvia recibe un crítico mortal en el cuello

TABLA 50: CRÍTICOS DE COMBATE

Nivel de Crítico	Localiz.	Efecto
1 a 50	No	Se recibe un negativo a toda acción equivalente al Nivel del Crítico. El penalizador se recupera a un ritmo de 5 puntos por asalto.
51 a 100	Sí	Se recibe un negativo a toda acción equivalente al Nivel del Crítico. El penalizador se recupera a un ritmo de 5 puntos por asalto hasta la mitad de su valor. Hay que localizar el punto donde se sufre el impacto.
101 a 150	Sí	Se recibe un negativo a toda acción equivalente al Nivel del Crítico. El penalizador se recupera a un ritmo de 5 puntos por asalto hasta la mitad de su valor. Si la localización indica un miembro, este queda destrozado o amputado de manera irrecuperable. Si alcanza la cabeza o el corazón, el personaje muere.
Más de 150	Sí	Igual que el anterior, sólo que el personaje queda además inconsciente automáticamente, y muere en un número de minutos equivalente a su Constitución si no recibe atención médica.

TABLA 51: LOCALIZACIÓN GENERAL

Localización	Resultado
Torso	1-50
Costillas	1-10
Hombro	11-20
Estómago	21-30
Riñones	31-35
Pecho	36-48
Corazón	49-50
Brazo derecho	51-60
Antebrazo superior	51-54
Antebrazo inferior	55-58
Mano	59-60
Brazo izquierdo	61-70
Antebrazo superior	61-64
Antebrazo inferior	65-68
Mano	69-70
Pierna derecha	71-80
Muslo	71-74
Pantorrilla	75-78
Pie	79-80
Pierna izquierda	81-90
Muslo	81-84
Pantorrilla	85-88
Pie	89-90
Cabeza	91-00

Si la diferencia es mayor de 50, el daño sufrido será un grave deterioro físico, como huesos rotos o miembros dislocados. La mitad del penalizador se basa en el dolor, que seguirá disminuyendo a un ritmo de 5 puntos por asalto, pero la otra mitad es provocada por el deterioro físico, y perdurará hasta que el personaje no se recupere del crítico. Si el ataque no ha sido apuntado, para determinar el lugar del impacto usa la **Tabla 51**. Incluso en el caso de que el crítico sea causado por un Ataque en área, aunque el daño sea general se seguirá decidiendo una única parte del cuerpo como la más afectada, aunque en lugar de tomar zonas específicas dentro de cada grupo, se toman los valores generales (es decir, un 54 sería brazo derecho, y no antebrazo superior). Si alcanza en la cabeza, el personaje quedará inconsciente automáticamente.

Con resultados superiores a 100, el ataque ha conseguido destrozarse parte del cuerpo o de la extremidad alcanzada. Como antes, la mitad del penalizador será producido por el dolor, que seguirá disminuyendo normalmente, y la otra se debe al quebrantamiento físico. De nuevo hace falta determinar la parte más afectada de no ser un ataque apuntado usando la **Tabla 51** del mismo modo que se hace en el caso anterior. Si la localización resulta ser un brazo o una pierna, el miembro quedará automáticamente inservible, ya sea por aplastamiento, daño masivo o amputación. En el caso de tratarse de un golpe dirigido al corazón o a la cabeza (o en su defecto, de un punto vulnerable en los seres no humanos), el personaje morirá de manera automática.

Por último, si el resultado es superior a 150, el efecto será el mismo que en el caso anterior, salvo que el individuo quedará inconsciente automáticamente sin importar dónde reciba el impacto, y morirá en un número de minutos equivalente a su característica de Constitución, en el caso de que no obtenga atención médica con un nivel de dificultad Muy Difícil.

Salvo si el nivel de Regeneración del personaje indica algo distinto, los penalizadores a la acción continuos se recuperan a un ritmo de 5 puntos por semana. Naturalmente, los miembros destrozados o amputados no pueden recobrase salvo por medios sobrenaturales.

Como siempre, quedará a la completa discreción del Director de Juego decidir la cinematografía de los críticos de la manera que considere apropiada por la situación. En el caso de que se combata con criaturas de fisonomía distinta a la humana, también debe determinar la localización de los impactos.

Puntos vulnerables

Existen ciertos sitios del cuerpo en los que resulta mucho más fácil producir un crítico. Estos lugares son las zonas más sensibles al daño, que llamaremos puntos vulnerables. Si un personaje recibe un golpe dirigido a un punto vulnerable, basta con que el ataque le haga perder una décima parte de sus puntos de vida para obligarle a realizar un control de crítico.

Cualquier ser humano tiene como puntos débiles su cabeza y su corazón, aunque en animales y criaturas sobrenaturales no se cumplen necesariamente las mismas reglas. De hecho, algunas entidades ni siquiera tienen debilidades, y la única forma de producirles un crítico es quitarles la mitad de sus puntos de vida.

Con sus 160 PV y en perfecto estado de salud, Krauser necesita perder de un solo golpe 80 puntos para recibir un crítico. Sin embargo, lo recibirá si el ataque es apuntado a su cabeza y le produce más de 16 de daño, al ser un punto vulnerable.

LAS TIRADAS ABIERTAS Y LAS PIFIAS EN COMBATE

Todas las tiradas de D100 que se realizan en los combates emplean las reglas de Tirada Abierta y Pifia explicadas en la introducción (la única excepción aparece en el cálculo del Nivel de Crítico, donde no se admite ninguna de las dos). Veamos a continuación su papel.

La Pifia en defensa

Cuando un personaje obtenga una Pifia en cualquiera de sus tiradas de defensa, significa que ha realizado una maniobra errónea, beneficiando así a su adversario. Deberá calcular el Nivel de Pifia y restar la cantidad directamente de su habilidad de defensa. Si el resultado es además superior a 80, el Director de Juego podrá decidir si sufre alguna otra consecuencia, como tropezar, perder su arma...

La Pifia en el ataque

Obtener una Pifia en una tirada de ataque representa, de manera automática, que el golpe ha errado. Si se encuentra trabado en combate cuerpo a cuerpo, el personaje dará una oportunidad a su contrincante de realizar una contra. Si este es capaz de aprovecharla (es decir, aún le queda la posibilidad de realizar ataques), podrá sumar el nivel de fracaso a su habilidad en el ataque. Sea cual sea el resultado, la Pifia niega al personaje la capacidad de realizar más acciones activas durante ese asalto. Si el Nivel de Pifia es superior a 80, el Director de Juego decidirá otras posibles consecuencias, como golpear a un compañero, perder el arma...

La Pifia en el turno

Obtener una Pifia en turno significa que, por cualquier razón, el personaje no estaba preparado para los acontecimientos que suceden, así que actuará automáticamente en último lugar. Al no ser estrictamente una habilidad, no es necesario calcular el Nivel de Pifia. Para averiguar si otros individuos han logrado sorpresa sobre el personaje, se aplicará a su turno el penalizador recogido en la **Tabla 52**.

TABLA 52: LA PIFIA EN TURNO

Resultado	Penalizador al turno
01	-125
02	-100
03	-75

LA ACUMULACIÓN DE DAÑO EN COMBATE

Los animales de gran tamaño y algunas criaturas sobrenaturales emplean una modalidad de defensa especial, llamada acumulación de daño. Estos seres no utilizan ni su habilidad de parada ni de esquivar para protegerse, sino su enorme capacidad de resistir físicamente los impactos. Por ello, quienes acumulan daño tienen una serie de reglas ligeramente diferentes en combate.

En primer lugar, aunque reciban ataques o sufran daño, estas criaturas no pierden su capacidad de realizar acciones activas, así que siempre tienen la oportunidad de devolver el golpe. Tampoco se benefician de las ventajas y los bonos del contraataque, debiendo esperar a que les corresponda actuar en el asalto.

Lamentablemente, exceptuando su aguante estas criaturas no poseen ninguna capacidad defensiva. Cuando son víctima de un ataque no tiran ningún dado para defenderse, sino que directamente el agresor resta la Absorción del ser a su tirada de ataque.



Las criaturas con acumulación son capaces de resistir daños masivos

Si un ser con acumulación recibe un ataque con sorpresa disminuye a la mitad el valor de su Absorción y, actuando como si fuese un cuerpo inanimado, recibirá el impacto de lleno. Si la sorpresa ha sido provocada por no saber dónde se encuentra su adversario (como un golpe inesperado por la espalda), tampoco es capaz de realizar una devolución ese asalto en contra de dicho individuo. Los seres con acumulación que tengan la capacidad de crear escudos mágicos o psíquicos, podrán usarlos aplicando un penalizador de -80 a su habilidad de Proyección, pero cuando su defensa es superada, sí perderán su acción. Los negativos provocados por las situaciones de la **Tabla 43** u otros penalizadores, sí se aplican a su habilidad ofensiva.

Los críticos también funcionan de un modo especial en ellos. Si bien seguirá siendo necesario hacerles perder la mitad de sus puntos de vida con un solo ataque, el nivel del crítico se reduce automáticamente a la mitad, incluso sin superar 200. Cuando el efecto final es superior a 50, el daño impedirá al ser actuar en ese asalto.

Si una criatura con acumulación recibe un Ataque con un área que cubra por lo menos la mitad de su cuerpo, recibirá el doble de daño de lo que indique el Resultado del Asalto. Aunque las áreas de mayor tamaño suelen ser producidas por medios sobrenaturales (bolas de fuego, cúpulas destructoras...), también se doblaría el daño si se utiliza un ataque en área con un arma lo suficientemente grande como para cubrir la mitad del ser.

LAS HABILIDADES SOBRENATURALES EN COMBATE

En muchas ocasiones, los personajes utilizarán habilidades sobrenaturales en combate o se enfrentarán a ellas. Aunque su uso se explica en los siguientes capítulos, ahora veremos cómo pueden integrarse en el sistema de combate de Ánima.

La magia en combate

La magia y las habilidades de carácter místico pueden llegar a ser muy efectivas en combate. Cuando se enfrenta a un peligro, un hechicero tiene a su disposición multitud de conjuros de Ataque y Defensa entre los que escoger. Para poder lanzar un conjuro activo al brujo debe corresponderle actuar, por lo que incluso si consigue un contraataque utilizando un escudo como defensa, no podrá usar su Acción Respuesta para ejecutar un sortilegio.

Los hechiceros utilizan su Proyección Mágica como habilidad de combate para lanzar conjuros de Ataque y Defensa. El Resultado del Asalto se calcula de la misma forma que en cualquier lucha, aunque por su naturaleza especial, la Proyección no se rige por los mismos modificadores que el combate normal o los de distancia. Los hechiceros son capaces de proyectar muchos conjuros sin ver afectada su habilidad, así que pueden utilizar su poder repetidamente durante un mismo asalto sin sufrir penalizadores por acciones o ataques adicionales. Al lanzar sortilegios ofensivos, los brujos también ignoran varios de los modificadores de las situaciones especiales de combate de la **Tabla 43**, con la única excepción de ceguera parcial o total. La magia tampoco usa ninguno de los modificadores de la **Tabla 47**. Sólo en el caso de los conjuros de tipo Ataque, el personaje sufrirá los penalizadores por apuntar a partes específicas del cuerpo de su adversario.

Es importante tener en cuenta que la Proyección Mágica no mide la "puntería" del mago, por lo que no obtendrá bonos por apuntar. Tampoco pueden utilizarse los bonificadores conseguidos en los contraataques para mejorar su Proyección Mágica, incluso si se encuentra en combate cuerpo a cuerpo. Los hechizos de ataque directo, como descargas de luz o bolas de fuego, son considerados como proyectiles disparados, a la hora de calcular los negativos de aquellos que traten de pararlos o esquivarlos.

Los penalizadores a la acción sí que modifican la Proyección Mágica del brujo.

Un hechicero es capaz de lanzar tantos conjuros como quiera durante un asalto con la misma habilidad, al igual que puede detener varios ataques sin penalizadores. Si, por ejemplo, alguien tiene una Proyección Mágica de 120, podrá atacar tantas veces como se lo permita su ACT y detener agresiones con sus escudos, con una habilidad inmodificable de 120.

Lanzar conjuros combatiendo

Dado que el lanzamiento de conjuros cuenta como una acción más, es posible para un personaje atacar y lanzar conjuros al mismo tiempo. Sin embargo, dado que usar un hechizo es una maniobra activa, el personaje aplicará un penalizador al resto de lo que haga como si ya hubiera ejecutado una acción (es decir, un -25). Aunque la habilidad de Proyección Mágica no se verá afectada, un mago que necesita gesticular debe reducir su ACT a la mitad si quiere lanzar conjuros mientras lucha.

Serenade está trabado en un combate contra Lemures, gana el turno y decide lanzar dos conjuros ofensivos sobre su adversario. Serenade reduce a la mitad su ACT en ese asalto al declarar que va a realizar más acciones además de sus conjuros, aunque dado que había estado acumulando Zeon en los turnos anteriores, tiene suficiente para lograr ejecutar los dos hechizos. Lemures consigue esquivar parcialmente ambos sortilegios y, aunque no consigue contraatacar, tampoco recibe daños. Como nadie ha interrumpido su acción, sigue correspondiéndole actuar a Serenade, que ataca físicamente a Lemures, con un -25 a su habilidad ofensiva.

Las habilidades psíquicas en combate

A pesar de las enormes diferencias en sus fundamentos, las habilidades psíquicas tienen un gran parecido a las místicas en lo que respecta a su efectividad en combate. Los sujetos dotados de poderes mentales usan su habilidad de Proyección Psíquica para dirigir sus disciplinas. Del mismo modo que la Proyección Mágica de los brujos, esta habilidad se ve únicamente modificada por la **ceguera parcial y total** de la **Tabla 43**.

Un personaje puede atacar y utilizar sus poderes en el mismo asalto, pero aplicará un -25 a su potencial psíquico por cada acción activa adicional que realice previamente en el asalto. Si quiere además atacar en un asalto en el que usa sus poderes, deberá restar también un -25 a su habilidad ofensiva. En ninguno de los dos casos el personaje aplicará negativos a su Proyección Psíquica por realizar acciones adicionales.

Los penalizadores a toda acción sí modifican la Proyección Psíquica del personaje.

Los escudos mágicos y psíquicos

El principal medio de defensa que utilizan los hechiceros y los psíquicos es su capacidad de crear escudos mágicos y mentales. A pesar de que cada uno de ellos posee una naturaleza distinta, todos tienen la misma finalidad: evitar que el sujeto sea alcanzado por un ataque.

Antes de empezar, hay que tener en cuenta que la mayoría de los escudos no son simplemente esferas que rodean por completo a quienes los utilizan. Por ejemplo, un hechicero trata de proyectar su magia enfocándola en los puntos donde recibe los impactos, ya que incluso si existe una pantalla entre él y su adversario, un ataque lo suficientemente potente o rápido puede llegar a traspasarla.

Los escudos mágicos utilizan la Proyección Mágica del brujo como método de defensa, lanzando un D100 y sumando el resultado para calcular su habilidad final contra cada ataque. Los mentalistas actúan de la misma manera, aunque emplean su Proyección Psíquica. Es decir, a todos los efectos funciona igual que la habilidad de parada o esquivo de los luchadores, aunque usando la habilidad de Proyección pertinente en cada caso.

Dado que se basa en una habilidad de carácter sobrenatural, quienes utilicen escudos no reciben penalizadores por defensas adicionales de la **Tabla 44**, ni los de proyectiles de la **Tabla 49**. Los únicos modificadores que se aplicarán a la habilidad del creador del escudo serán **sorpresa, amenazado y ceguera parcial o total** de la **Tabla 43**.

Aunque los bonificadores a los contraataques que se consigan empleando escudos como defensa no se aplican a la Proyección Mágica ni a la psíquica, actúan normalmente si se aprovechan para realizar otras acciones, como atacar físicamente.

Lamentablemente, los escudos no duran eternamente. Cuando un personaje consigue detener un ataque usando un escudo sobrenatural de la naturaleza que sea, este puede llegar a sufrir daños e incluso romperse. Un escudo que consiga una defensa con éxito, recibe el daño base que produce la agresión, que se resta inmediatamente de su resistencia total. Por tanto, los personajes con elevada habilidad tienen la posibilidad de quebrar los escudos más rápidamente, realizando continuos ataques adicionales.

Pongamos por ejemplo un escudo lanzado por Serenade, capaz de resistir 300 puntos de daño. El elemental oscuro se defiende de Lemures, quien le ataca empleando una espada larga de daño base 60. Aunque Serenade para el golpe al obtener una defensa final superior a la habilidad de su adversario, los espadazos de Lemures mellan la resistencia del escudo considerablemente. El impacto reduce automáticamente 60 puntos el aguante de la barrera, a la que sólo le quedarán 240 de resistencia.

Si un ataque causa un daño lo suficientemente elevado como para romper el escudo, penetra a través de él hasta alcanzar a su verdadero blanco. El personaje agredido sufre automáticamente el impacto sin la posibilidad de defenderse, pero reduciendo el daño base a la cifra que ha conseguido traspasar la barrera.

Al escudo de Serenade le quedan ya sólo 40 puntos de resistencia, y recibe un nuevo ataque de Lemures. El impacto del joven vuelve a ser detenido por la barrera mágica, pero consigue quebrar el escudo y Serenade sufre el ataque con la habilidad plena del espadachín, aunque el daño final ha quedado reducido a 20.

Dado que un personaje sólo puede usar una clase de defensa contra un determinado ataque, no se puede en ningún caso combinar el uso de un escudo con una parada o una esquivo.

Cubrir a terceros

Aunque un personaje dotado de habilidades sobrenaturales no puede protegerse con un escudo y defenderse físicamente a la vez, sí puede utilizar un escudo para defender a un personaje distinto de su creador. Dicha acción no es pasiva, así que quien lo use debe haberlo colocado con anterioridad al ataque sobre el sujeto que desea proteger, o bien haber reservado su iniciativa en previsión. Si se utiliza esta segunda opción, debe declarar su intención antes de que se realice ninguna tirada. El personaje aplicará un penalizador de -40 a su Proyección cuando utilice sus barreras defensivas con esta finalidad.

Si el escudo no consigue detener el impacto, el ataque seguirá su curso normalmente y el agredido podrá seguir defendiéndose.

Los ataques sobrenaturales

A pesar de su gran variedad, las características de los ataques sobrenaturales pueden clasificarse en tres grandes grupos: ataques basados en energía, ataques en área y los que afectan a la esencia de personas o cosas. Cada uno de ellos actúa de una manera especial, que requiere un tipo de defensa distinta en cada caso.

Es posible que un solo ataque sobrenatural reúna dos o más características comunes. De hecho, es normal que los ataques de esencia estén basados en energía y afecten en área. Si esto ocurriera, el defensor sufrirá todas sus consecuencias conjuntamente. Recuerda que cualquiera de ellos es considerado equivalente a un proyectil disparado a todos los efectos, por lo que el defensor sufre los penalizadores recogidos en la **Tabla 49**.

• **Ataques intangibles y basados en energía:** Los ataques basados en energía son aquellos que no tienen una sustancia física. Puesto que el poder que los forma no es algo realmente “tangible”, un individuo normal no es capaz de pararlos. Lógicamente, si un personaje no puede tocar de algún modo dicha energía, tendrá serias dificultades para detener un ataque de estas características. Su habilidad de parada no le será de ninguna utilidad, puesto que no puede interponer nada entre él y el ataque. En estos casos, lo natural es que trate de esquivarlo, ya que su parada se reduce automáticamente a cero. Los ataques basados en energía pueden esquivarse sin ningún penalizador añadido, salvo el que produce los proyectiles disparados.

Ten en cuenta que existe una gran diferencia entre los ataques basados en energía y los que son capaces de dañar energía. Muchos seres sobrenaturales intangibles o con protecciones especiales no pueden ser afectados por ataques incapaces de dañar energía. Por tanto, para poder golpearlos, un personaje necesitará tener un arma mágica o una habilidad del Ki que le permita impactar en cuerpos sobrenaturales. Sin embargo, aunque dichos ataques serán capaces de dañarlos, siguen siendo objetos físicos que pueden ser detenidos por armas normales sin ningún tipo de penalizador. Por “ataques basados en energía” nos referimos a descargas mágicas intangibles o efectos similares, que atravesarán cualquier cuerpo hasta alcanzar su objetivo.

Algunas armas mágicas tienen un crítico secundario basado en Energía (o en su defecto en Calor, Frío o Electricidad), pero siguen conservando un carácter físico. En dicho caso, incluso si es posible atacar en la TA de Energía con el arma, sus golpes podrán detenerse con normalidad.



No todas las armas son capaces de dañar a seres inmateriales

Mención especial merecen los ataques de electricidad, frío o fuego, ya que de un modo más limitado, un personaje también puede tener serias dificultades para detenerlos. Si alguien intenta parar un ataque de estas características, como una descarga ígnea, aplica un penalizador de -120 a su habilidad si no tiene la capacidad de parar energía. De nuevo, no hay penalizadores añadidos por esquivarlos.

• **Parar energía y otros ataques sobrenaturales:** Para que un personaje pueda parar energía, necesita ciertos requerimientos especiales. Normalmente, cuando obtiene un arma de carácter sobrenatural con la capacidad de dañar energía, significa que tiene un objeto con el que es capaz de detener también lo sobrenatural. Con dicha arma puede cortar en el aire las fibras de la magia, las energías de las matrices psíquicas o incluso detener una bola de fuego. Otra de las opciones que permite detener ataques basados en energía, viene dada por las habilidades del Ki. La Extrusión de presencia y la Extensión del aura también dan la capacidad de detener dichos ataques sin penalizadores. En el caso de los escudos mágicos y los psíquicos, cada uno de ellos indica si es capaz de detener o no energía.

• **Los ataques con área:** Los Ataques en área tienen unos efectos demoledores. Son aquellos capaces de abarcar grandes zonas de terreno y de alcanzar por igual a varios blancos a la vez. Dado que afectan a un amplio territorio, parar estos ataques de manera convencional no resulta posible, por lo que el defensor deberá poseer la capacidad de parar energía para protegerse, o aplicará un penalizador de -120 a su habilidad de parada.

Para esquivar un Ataque en área se utilizan reglas muy diferentes. Si se quiere saber si un personaje que esquiva puede o no evitar el ataque, hay que determinar si es capaz de salir en ese mismo asalto de su área de acción. Se sobrentiende que, quien esquiva, trata de escapar tan rápido como puede del lugar en el que se efectúa el ataque, por lo que su capacidad de movimiento será fundamental para determinar el resultado. Si su velocidad máxima le permite salir de la zona afectada en un solo asalto de combate, el personaje podrá tratar de esquivarlo sin ningún penalizador adicional a su habilidad. Si por el contrario no es lo suficientemente rápido, sufrirá un penalizador de -80 a su defensa. Para que un personaje que esquive pueda eliminar su penalizador contra un Ataque en área, debe de tener espacio suficiente para salir de la zona afectada. Si, por ejemplo, su índice de movimiento le permitiese escapar del área de un ataque de quince metros en una habitación cerrada de menor tamaño, aplicaría igualmente el -80 . Cualquier escudo sobrenatural puede detener un Ataque en área sin ningún tipo de penalizador.

• **Ataques de esencia:** Estos ataques son aquellos que afectan directamente a la esencia de personas o cosas, es decir, los que obligan a realizar una Resistencia de algún tipo (RM, RP...). Comúnmente, no pueden ser percibidos por personas normales, simplemente porque actúan a un nivel distinto al del campo visual del ser humano. Es completamente imposible ver cómo un psíquico está tratando de leer tu mente, o cómo un mago se dispone a dormirte con un conjuro. Por ello, si alguien trata de defenderse de un ataque de esencia sin poder verlo, aplicará el modificador de **ceguera total** a su habilidad. Si tampoco lo espera, puede recibir también un -90 por sorpresa.

Este penalizador sólo se produce si el ataque afecta únicamente a la esencia. Si, por ejemplo, un personaje es asaltado por una criatura capaz de paralizar por su mero contacto si no se supera una RM, el ser no provoca ningún penalizador, puesto que es perfectamente posible verlo atacar.

En caso de que el ataque sea de origen místico, es necesario que el personaje tenga la capacidad de percibir la magia para poder evitar este penalizador, o de ver matrices si es psíquico.

• **Repetir los controles de Resistencias:** Si un personaje es afectado por una habilidad sobrenatural en combate que, posteriormente, le obliga a repetir un control de Resistencia cada cierto número de asaltos, los efectúa al principio del turno, antes de que ningún otro personaje pueda actuar por rápido que sea.

EL SUBTERFUGIO EN COMBATE

Los maestros en el arte de la ocultación pueden usar de un modo extremadamente efectivo en combate, beneficiándose de ataques por sorpresa o desaparecer de la vista en mitad de un combate. En esta sección veremos como usar apropiadamente dichas habilidades en una lucha.

Ataques Asesinos

Cualquier personaje puede tratar de realizar un ataque asesino contra un blanco que no sea consciente de su presencia. Para ello, primero requiere realizar un control de Sigilo enfrentado a la habilidad de Advertir de su rival y, de tener éxito, puede acercarse hasta su objetivo sin ser notado. Una vez a distancia de combate cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque aplican los bonificadores de Espalda y Sorpresa (ver **Tabla 43**), obteniendo un bono combinado de $+170$ a su habilidad. Naturalmente, esta clase de ataques pueden tener muchas otras finalidades que la de matar a un adversario; es posible que quien lo realiza simplemente quiera engatillar a su objetivo o dejarlo inconsciente.

Alguien que no está trabado en combate y no se espera en lo más mínimo recibir un ataque por sorpresa puede usar magia, mentalismo y técnicas de Ki para defenderse de un ataque asesino, pero ve reducidos a la mitad su ACT, sus acumulaciones de Ki, y su Potencial Psíquico. Naturalmente, esto no ocurre si, pese a que el ataque ha sido inesperado, el defensor se encontraba preparado para cualquier eventualidad.

El personaje puede también declarar que quiere realizar un ataque sigiloso; en caso de que logre acabar con su objetivo o dejarle inconsciente, quienes están alrededor no se habrán dado cuenta de lo sucedido salvo si están mirando directamente al agredido. Para hacerlo, el atacante debe restringir su habilidad máxima de ataque al valor de su habilidad de sigilo. Es decir, si el personaje tuviera 140 de habilidad de ataque pero sólo 80 en sigilo, debería atacar con 80 para que el ataque fuera sigiloso.

Ocultarse Luchando

Un personaje excepcionalmente hábil en subterfugio puede tratar de ocultarse a plena vista de sus enemigos. Naturalmente, para lograrlo se mueve rápidamente por el entorno, aprovechado cuanto le rodea para desaparecer. Si quiere hacerlo, el personaje deberá al menos haber obtenido maestría en la habilidad secundaria Escondarse. A continuación, debe de tener la iniciativa, y no haber perdido la capacidad de realizar acciones activas. En ese momento, debe realizar un control enfrentando de Escondarse contra el Advertir de sus adversarios aplicando un negativo de -200 a su habilidad si sólo hay un enemigo, o -250 si hay más de un objetivo del que se quiera esconder. De tener éxito, se considera que se ha retirado automáticamente de cualquier combate en el que estuviera trabado "esfumándose" en el aire.

Por supuesto, nada le impide usar algún tipo de distracción que pueda facilitarse su labor, como una bomba de humo u otro elemento similar. De hacerlo así, los negativos a su habilidad de esconderse quedan reducidos a la mitad (-100 y -125 respectivamente).

Durante el turno en el que desaparece y el siguiente el personaje es incapaz de actuar, ya que se considera que esta ocultandose. Si actúa durante ese tiempo, revela automáticamente su posición.

CAPÍTULO 10

LOS DOMINIOS DEL KI

Es increíble la fuerza que el alma puede infundir al cuerpo.

-W. von Humboldt-

En este capítulo vamos a ver las habilidades especiales que pueden desarrollar algunos individuos utilizando su energía interna, al igual que nos adentraremos en el uso de Técnicas de combate especiales.

CAPÍTULO X: LOS DOMINIOS DEL KI



Las habilidades del Ki permiten realizar proezas sobrecogedoras

EL ORIGEN DEL KI

El Ki es una fuerza que está presente en cualquier forma de vida. Cuando el alma penetra en un ser vivo en el momento de su nacimiento, impregna todo su ser y se hace uno con él. Aunque todas las cosas tienen espíritu, sólo los seres que están propiamente vivos funden completamente su esencia en cuerpo y alma. Si una piedra se rompe en dos, su alma se divide en dos partes. Si el cuerpo de un ser vivo muere, su espíritu se separa del cuerpo.

Cuando un alma se afianza en sus carcasas terrenales impregna toda su esencia, creando la energía física a la que llamamos Ki. Dicha fuerza depende exclusivamente de la fusión entre cuerpo y espíritu, y de esta manera recorre internamente a todos

los seres vivos. Esto no significa que sólo los seres orgánicos puedan utilizar el Ki, puesto que otras criaturas elementales sin una forma física material también son capaces de desarrollar estas habilidades. Para poder hacer uso de ellas, basta sencillamente con que un alma se funda realmente con una carcasa a la que pueda llamar cuerpo. Algunos explican la energía física de las personas como una fuente de calor viva. Por eso, los seres que han perdido su alma pero permanecen en este mundo, como los no muertos, desprenden un intenso frío espiritual.

Aunque el Ki está presente en cualquier ser vivo, no todo el mundo llega realmente a ser consciente de ello. Sólo los pocos que son capaces de percibir su propia energía y la despiertan, controlan estas increíbles capacidades. Al hacerlo rompen la fina línea entre la carne y el alma, por lo que pueden emplear sus poderes espirituales mientras permanecen aún en sus cuerpos. El término "Dominio" proviene de la capacidad que tienen esas personas para controlar su energía y sacar el máximo provecho de ella, realizando acciones físicas que ningún otro mortal podría lograr.

El Conocimiento Marcial

El Conocimiento Marcial, al que llamaremos CM a partir de ahora, es la capacidad de aprendizaje que tienen los personajes para despertar sus dominios del Ki. Los puntos de CM son distintos de los Puntos de Desarrollo, ya que únicamente sirven para adquirir conocimientos de los Dominios. Con el CM se pueden aprender habilidades del Ki y Técnicas especiales, no comprar puntos de Ki o de acumulación adicionales.

Los personajes adquieren puntos de CM por el simple hecho de pertenecer a una categoría. Cada categoría posee una cantidad de CM en primer nivel, y consiguen nuevos cada vez que suben de nivel. También pueden obtenerse con la ventaja de Maestro marcial, o dominando algunas artes marciales.

Los puntos de Ki y la acumulación

Los puntos de Ki miden el potencial de la energía interna del personaje. Cuantos más posea, habrá conseguido despertar una mayor cantidad de poder. Estos puntos dependen de algunas de las características primarias: Fuerza, Destreza, Agilidad, Constitución, Poder y Voluntad. Para calcular cuánto Ki tiene un personaje, debemos fijarnos en el valor de sus características. Cada punto que el personaje tenga en uno de esos seis atributos que no supere el 10, proporciona uno de Ki. Por tanto, si posee Fuerza 7, tiene 7 puntos de Ki gracias su Fuerza. Aquellos que sobrepasen el 10, otorgan el doble de puntos; alguien con Destreza 13 tendría 16 de Ki. Para saber cuántos puntos de Ki tiene en total un personaje, se ha de sumar los puntos que haya obtenido en todas sus características. A esa suma se la llama reserva de Ki.

En segundo lugar hablaremos de la acumulación, que es la capacidad que tiene un sujeto para concentrar y usar a mayor velocidad sus puntos de Ki. Su valor base también depende de los atributos, del modo que se indica en la **Tabla 53**.

Gastando PD (y NO puntos de CM) pueden adquirirse nuevos puntos de Ki y de acumulación. Cada categoría tiene distintos costes para aumentar estas habilidades. Cada vez que adquieras puntos de Ki, estos van a la reserva general del personaje, mientras que si adquieres Acumulaciones, debes declarar a que atributo las sumas. El Ki gastado se recupera a un ritmo de 6 puntos por hora, aunque si el personaje se concentra o medita es posible doblar esta cantidad.

TABLA 53: ACUMULACIÓN DE KI

Característica	Acumulación base
1 a 9	1
10 a 12	2
13 a 15	3
+16	4

Veamos cuánta acumulación y Ki posee Celia. Atendiendo a sus características, sus puntos deberían ser: Ki de Fuerza 5, Ki de Destreza 9, Ki de Agilidad 10, Ki de Constitución 5, Ki de Poder 6 y Ki de Voluntad 4, lo que hace un total de 39 puntos de Ki. En cuanto a su acumulación inicial, sería: Fuerza 1, Destreza 1, Agilidad 2, Constitución 1, Poder 1 y Voluntad 1.

Ilustrado por © Sansya 2001

Un personaje es capaz de utilizar en un asalto tanto Ki como le permita su acumulación. Puede concentrar Ki de todas sus características a la vez o tan sólo de aquellas que elija. Sin embargo, si su acumulación en un solo turno no le basta para realizar la acción deseada, puede mantener los puntos que ya tiene y seguir reuniendo más durante los asaltos posteriores. Si, por ejemplo, la acumulación del personaje en una determinada característica es de 2, puede utilizar en un asalto 2 puntos de Ki o mantenerlos para el siguiente (2 en el primero, 4 en el segundo, 6 en el tercero...).

Acumular Ki es una acción pasiva, pero si un personaje realiza cualquier otra maniobra en ese asalto, incluso pasiva, al finalizar el asalto su concentración se reduce a la mitad redondeada hacia arriba. Un individuo puede acumular tantos puntos como quiera aunque se ve obligado a seguir haciéndolo todos los asaltos o, de lo contrario, se arriesga a perderlos. Si quien está concentrando Ki deja de hacerlo durante un turno, tendrá que usar inmediatamente lo que tiene acumulado o los puntos retornarán a su reserva, obligándole a comenzar de nuevo.

Cuando alguien tiene acumulados más de 20 puntos de Ki en total, su aura se vuelve visible para cualquiera y causa ligeras alteraciones en su entorno (viento, temblores o fenómenos similares). Legendariamente, el aura de cada ser vivo es de un color distinto, como reflejo de su propia alma.

Lemures tiene unas acumulaciones de Fuerza 1, Destreza 3, Agilidad 4, Constitución 1, Poder 2 y Voluntad 1. Si pasa concentrándose dos asaltos, tendrá acumulados 2 puntos de Fuerza, 6 de Destreza, 8 de Agilidad, 2 de Constitución, 4 de Poder y 2 de Voluntad. Desgraciadamente, si realiza cualquier otra acción, su acumulación se reducirá a la mitad redondeada hacia arriba de la siguiente manera: Fuerza 1, Destreza 2, Agilidad 2, Constitución 1, Poder 1 y Voluntad 1.

LAS HABILIDADES DEL KI

Las habilidades del Ki son una serie de capacidades especiales que pueden desarrollar los personajes, utilizando sus puntos de Conocimiento Marcial. Cuando alguien domina una de ellas, esta le permite realizar acciones especiales que ningún otro ser humano es capaz de ejecutar. Cada una tiene un coste en puntos de CM, que es necesario invertir para adquirirla. Las habilidades del Ki se desarrollan siguiendo una lógica en su conocimiento y por tanto es posible que, para aprender a utilizar algunas, un individuo tenga que dominar anteriormente otras.

A continuación podéis ver un listado detallado de todas ellas, en las que aparecen sus requerimientos, su coste de Conocimiento Marcial y las capacidades especiales que confieren.

USO DEL KI

El uso del Ki es la habilidad básica necesaria para desarrollar las demás. Permite al personaje despertar su energía interna y utilizarla inconscientemente.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento marcial: 40

CONTROL DEL KI

Esta habilidad otorga un control absoluto de la energía interna. El personaje es completamente consciente de su poder anímico y puede acumular su Ki. Una vez que la tiene, puede utilizar Técnicas de Dominio.

Requisitos: Uso del Ki.

Conocimiento marcial: 30

DETECCIÓN DEL KI

El personaje es capaz de detectar las energías de los seres que se encuentren a su alrededor. De este modo es consciente de que hay algo que desprende energía cerca, aunque no puede determinar la forma, el tamaño o la intensidad de la fuente. La Detección del Ki penetra sin ningún problema a través de objetos sólidos y espacios cerrados, pero no le es posible traspasar lugares sellados con energía. Esta capacidad se considera a todos los efectos como una habilidad secundaria especial. Se calcula sacando la media entre el CM total del personaje y su habilidad en Advertir. Para conocer los límites de su alcance, consulta el **Recuadro VIII**.

Requisitos: Control del Ki.

Conocimiento marcial: 20

Celia tiene un CM de 120 y una habilidad de Advertir de 60. Para calcular cuál sería su Detección del Ki, suma ambos valores y los divide por la mitad, lo que le proporciona una habilidad final de 90.

RECUADRO VIII: DETECCIÓN DEL KI

A continuación aparece una relación del alcance de esta habilidad, según la dificultad conseguida:

Rutinario: Puede detectarse sólo la energía de los individuos que estén en contacto físico con el personaje.

Fácil: Se detecta la energía de cualquiera que se encuentre a menos de un metro del personaje.

Media: El radio de la detección se incrementa hasta 5 metros de distancia.

Difícil: Como los anteriores, pero hasta 10 metros de distancia.

Muy Difícil: Hasta 20 metros de distancia.

Absurdo: Hasta 50 metros de distancia.

Casi Imposible: Hasta 100 metros de distancia.

Imposible: Hasta 250 metros de distancia.

Inhumano: Alcanza hasta un kilómetro de distancia. Requiere Inhumanidad.

Zen: Con esta dificultad, el personaje puede detectar presencias que se encuentren hasta cientos de kilómetros de distancia. Requiere Zen.

ERUDICIÓN

La Erudición permite a quien realice una detección determinar la potencia y la forma de las energías que percibe. Utilizando Erudición, es posible descubrir si alguien está concentrando Ki o si un adversario es especialmente fuerte. También permite reconocer el tipo de energía de un individuo en concreto, si se le busca específicamente. Podría, por ejemplo, saber en qué celda se encuentra uno de sus compañeros sin la necesidad de abrir la puerta.

Requisitos: Detección del Ki.

Conocimiento marcial: 10

ELIMINACIÓN DE PESO

Mediante el control de su energía, un personaje puede afectar su masa corporal e ignorar parcialmente los efectos de la gravedad. Usando esta habilidad, simula que temporalmente elimina parte de su peso, lo que le permite realizar acciones virtualmente imposibles, como correr por las paredes o incluso por encima del agua, por lo que Durante un asalto completo, el personaje puede correr por cualquier tipo de superficie hasta el máximo de su desplazamiento. Si, por ejemplo, es capaz de correr 22 metros por asalto trata de cruzar un río corriendo con esta habilidad, podrá pasar los 22 primeros metros por encima del agua, pero acabará hundiéndose si con ello no ha conseguido cruzarlo completamente. Invirtiendo un punto de Ki genérico en cada asalto, puede prolongar los efectos de esta habilidad. Es importante puntualizar que en realidad su peso sigue siendo el mismo a todos los demás efectos, como el viento, los golpes...

Requisitos: Uso del Ki.

Conocimiento marcial: 10

LEVITACIÓN

Permite usar la energía física para elevarse por el aire y moverse libremente. Cada nivel de Tipo de vuelo que adquiera le cuesta al personaje un punto de Ki genérico. El máximo Tipo de vuelo que puede alcanzar es una cuarta parte de su Tipo de movimiento, redondeado hacia arriba. Para mantenerse en el aire, el personaje debe de invertir un punto de Ki adicional por minuto.

Requisitos: Eliminación de peso.

Conocimiento marcial: 20

Alguien con Agilidad de 8 puede levitar hasta un Tipo de vuelo 2 gastando para ello dos puntos de Ki de cualquier característica. Posteriormente, por cada minuto adicional que quiera seguir levitando, deberá gastar un nuevo punto de Ki para mantenerse en el aire.

MOVIMIENTO DE OBJETOS

Con esta habilidad, un sujeto es capaz de exteriorizar su energía y emplearla como una prolongación de su propio cuerpo, con la que tocar y mover cosas a distancia. El objeto debe de encontrarse a la vista o el personaje ha de tener una idea muy concreta de dónde se encuentra. El uso de esta habilidad cuesta un punto de Ki cada asalto por cada 5 kilos de peso.

Requisitos: Levitación.

Conocimiento marcial: 10

VUELO

Representa que el personaje tiene ya un completo control de su masa, pudiendo moverse libremente por el aire de la misma forma que lo haría por el suelo. Esta habilidad permite alcanzar un Tipo de vuelo equivalente a su Movimiento, en lugar de estar limitado a una cuarta parte como en la Levitación. Debe gastarse un punto de Ki genérico por cada Tipo de vuelo que se quiera alcanzar, y el mantenimiento sigue siendo un punto por minuto.

Requisitos: Levitación.
Conocimiento marcial: 20

EXTRUSIÓN DE PRESENCIA

Permite concentrar el Ki alrededor de uno mismo, como un aura invisible. De este modo, es capaz de tocar físicamente energía pura y elementos intangibles, como fuego, seres espectrales o incluso la magia. Cuando luce con su cuerpo, el personaje puede dañar a seres que sólo sean afectados por ataques sobrenaturales, hasta un valor equivalente al doble de su presencia. Es decir, alguien con presencia 50 sería capaz de dañar a criaturas como si empleara un arma mística de 100. Esta habilidad también permite defenderse de efectos sobrenaturales con su habilidad de parada, deshilachando en el aire las fibras mágicas o incluso partiendo una bola de fuego en dos.

Requisitos: Uso del Ki.
Conocimiento marcial: 10

ARMADURA DE ENERGÍA

Permite al personaje emplear su aura como armadura espiritual contra efectos esotéricos y ataques basados en energía pura. A todos los efectos, concede una TA 2 natural contra energía. Aunque cuenta como una armadura, no se aplican penalizadores al turno por emplear capas de protección adicionales.

Requisitos: Extrusión de presencia.
Conocimiento marcial: 10

EXTENSIÓN DEL AURA AL ARMA

Como su nombre indica, permite desplegar energía hasta cualquier artefacto empuñado, como una extensión del propio individuo. El personaje canaliza su esencia a través del arma, por lo que esta puede usar sus Resistencias en lugar de las del objeto. Esta habilidad permite extender los poderes que otorga "extrusión de presencia" al arma esgrimida, pudiendo dañar energía como si se tratase de un artefacto místico. Estos objetos también sirven para detener ataques sobrenaturales y efectos similares. Como consecuencia, al extender el aura sobre un arma aumenta 10 puntos el daño base que esta produce, añade 10 puntos a su Resistencia y 5 a su rotura. Esta última habilidad también puede extenderse a la armadura. Si dos individuos combaten usando armas con energía, el choque de sus filos causará destellos visibles por cualquiera.

Requisitos: Extrusión de presencia.
Conocimiento marcial: 10

DESTRUCCIÓN POR KI

Con esta habilidad, un individuo puede proyectar su energía física para destruir algo que se encuentre en contacto con él. Para emplearla, debe gastar un punto de Ki genérico, con lo que provoca que el cuerpo afectado deba superar un control de RF contra la presencia base del personaje que usa la Destrucción. Si se utiliza contra un ser vivo, causa un daño equivalente al nivel de fracaso de la Resistencia. Si se trata de un objeto inorgánico, si no la supera por más de 40 puntos, queda destruido inmediatamente o baja un grado de calidad. Cada punto de Ki adicional que se invierta en la habilidad, suma 5 puntos a la Resistencia a superar, hasta un máximo del doble de la presencia de quien la desencadena. Un luchador puede utilizar su habilidad de ataque para tratar de alcanzar físicamente a su enemigo. Naturalmente, esta capacidad puede dañar seres a los que sólo afecta la energía. Dado que Destrucción por Ki se considera un ataque, no puede mantenerse. En cada asalto que se desee utilizar, deberán invertirse de nuevo puntos de Ki.

Requisitos: Extrusión de presencia.
Coste: 20 CM

Lemures, un personaje de nivel 5 (presencia 50), quiere utilizar esta habilidad para destrozarse a un enemigo que está frente a él. Gasta un punto de Ki para poner en funcionamiento el ataque, lo que obligaría a su antagonista a realizar una RF contra 50. Sin embargo, sabiendo que esa tirada es muy baja, Lemures se gasta 5 puntos adicionales para aumentar 25 la dificultad de la RF. Afortunadamente, impacta a su adversario y este fracasa la Resistencia por 35 puntos, cantidad que restará inmediatamente de sus puntos de vida.

TRANSMISIÓN DEL KI

Esta habilidad permite a un personaje transmitir o absorber Ki de otros sujetos. Si dos individuos con esta habilidad se encuentran, pueden intercambiar libremente puntos. Naturalmente, el Ki se intercambia entre las mismas características de las que provienen. El índice de la transmisión por asalto es la acumulación de los personajes.

Requisitos: Uso del Ki.
Conocimiento marcial: 10

CURACIÓN POR KI

Permite curar dos puntos de vida por cada uno de Ki genérico que se gaste. El personaje puede sanarse a sí mismo o a cualquier otro individuo con el que esté en contacto. Esta habilidad no puede reparar completamente el daño, por lo que sólo permite recuperar la mitad del que se ha sufrido.

Requisitos: Transmisión del Ki.
Conocimiento marcial: 10

USO DE LA ENERGÍA NECESARIA

El personaje aprende a controlar de tal manera su energía interna que sólo utiliza la cantidad requerida en cada una de sus maniobras. Ello le permite correr o esforzarse durante horas sin sufrir apenas los efectos del cansancio. Por ello, esta habilidad multiplica por diez el tiempo que un personaje puede estar realizando trabajo físico, corriendo o haciendo cualquier actividad pesada, sin perder puntos de Cansancio. Por ejemplo, un personaje que fuera corriendo a su máximo Tipo de movimiento, perdería un punto de Cansancio cada cincuenta asaltos en lugar de cada cinco.

Esta habilidad también permite forzar hasta el límite las maniobras corporales, aumentando la cantidad de puntos de Cansancio máximos que se pueden gastar en un solo asalto. El personaje es capaz de quemar sus reservas con muy pocos movimientos, pero a cambio logra cosas de otro modo imposibles para él. En lugar de dos puntos de Cansancio por asalto, esta habilidad permite gastar hasta cinco, pudiendo sumar un +75 a una única acción o diversos bonos de +15 a varias a la vez.

Requisitos: Uso del Ki.
Conocimiento marcial: 10



Exteriorizando su energía interna, Árias crea una poderosa armadura mística y es capaz incluso de dañar seres intangibles. Por desgracia, de poco va a servirle contra el poder de un Señor de las Tinieblas

OCULTACIÓN DEL KI

El personaje oculta los rastros de su energía, haciéndola invisible a las habilidades Detección y Erudición del Ki. Técnicamente, provoca un vacío espiritual que dificulta su localización. Al igual que Detección del Ki, se calcula como una habilidad secundaria especial: se saca la media entre el CM total y su habilidad en Ocultarse. Cuando alguien con Detección del Ki trata de localizar a un personaje que esconde su energía, ambos deberán hacer un control enfrentado: la cantidad obtenida en la ocultación se resta del valor final de la detección. Si un individuo acumula Ki, resta 10 a esta habilidad por cada punto que esté empleando. Otra posible utilidad de la Ocultación del Ki es la de falsear la percepción de la energía que proporciona Erudición. Ganando el control enfrentado, un individuo puede enviar información errónea, simulando lo que no es.

Esta capacidad también proporciona cierta ventaja contra las detecciones sobrenaturales. Si un personaje está escondiendo su Ki y alguien trata de localizarlo mediante un conjuro o una habilidad psíquica, puede sumar la mitad del valor de su Ocultación del Ki a la Resistencia que deba superar.

Requisitos: Uso de la energía necesaria.
Coste: 10 CM

Lemures trata de ocultarse de un enemigo que intenta encontrar su energía. Ambos se encuentran a diez metros de distancia y hacen sus respectivas tiradas: Lemures obtiene un resultado final de 130 en su Ocultación del Ki, mientras que su adversario consigue un 175 en Detección. Tras la resta pertinente, el resultado final es de 45, lo que equivale a una dificultad de nivel Fácil. Consultando el Recuadro VIII descubrimos que, si Lemures se encontrara a menos de cinco metros de su adversario, hubiera sido detectado; pero dado que está a diez, permanece oculto. Además, como tiene una habilidad de Ocultación del Ki de 100, suma un bono de +50 a cualquier Resistencia contra detecciones sobrenaturales que deba realizar.

FALSA MUERTE

Capacita al personaje para entrar en un estado de coma, muy parecido a la muerte. Mientras permanezca en él no podrá moverse, pero será consciente de cualquier acontecimiento que ocurra a su alrededor. Quien examine el cuerpo pensará que está realmente muerto, ya que no respira, ni le late el corazón o desprende algún tipo de energía física. Para descubrir que no es un difunto, debe superarse un control contra una dificultad de Imposible en la habilidad Medicina. Es necesario un turno completo para recuperar el control del cuerpo al finalizar el estado de Falsa muerte, durante el cual, aunque seguirá sin moverse, sus funciones físicas volverán a la normalidad.

Requisitos: Ocultación del Ki.
Coste: 10 CM

ELIMINACIÓN DE NECESIDADES

El sujeto que desarrolle esta habilidad ha alcanzado la capacidad de eliminar sus necesidades físicas, por lo que sólo necesita comer, beber o dormir una décima parte de lo que lo requiere una persona normal.

Requisitos: Uso de la energía necesaria.
Coste: 10 CM

ELIMINACIÓN DE PENALIZADORES

El personaje disminuye a la mitad los penalizadores que sufra a causa del cansancio o por críticos. Esta habilidad no tiene efectos si los negativos son producidos por amputaciones u otros daños similares, ni tampoco ante aquellos que sean provocados por medios mágicos o psíquicos.

Requisitos: Uso de la energía necesaria.
Coste: 20 CM

RECUPERACIÓN

El personaje puede emplear su Ki para recuperarse del agotamiento físico. El índice de recuperación es de un punto de Cansancio por cada 5 de Ki genéricos que se gasten. Sólo puede recobrar un punto por turno.

Requisitos: Eliminación de penalizadores.
Coste: 20 CM

AUMENTO DE CARACTERÍSTICAS

Usando su energía interna, un individuo es capaz de aumentar sus atributos físicos hasta tres grados por encima de su valor original. Debe invertir tantos puntos de Ki como la cifra que vaya a alcanzar con la característica, por lo que cuanto más la incremente, mayor será el coste. El gasto debe ser del atributo

que se pretende subir. Posteriormente, el personaje pierde un punto de Ki por asalto para mantener activa esta habilidad.

Requisitos: Uso de la energía necesaria.
Coste: 20 CM

Dado que Celia tiene una Agilidad 10, puede aumentar hasta 13 el valor de su característica con esta habilidad. Para hacerlo, debe invertir 13 puntos de Ki de Agilidad y, posteriormente, gastar un punto más por asalto para mantenerla.

INHUMANIDAD

Esta habilidad permite al personaje realizar acciones físicas imposibles para otros seres humanos. Con ella, es posible alcanzar el nivel Inhumano en la Tabla de dificultades y sacarle el máximo provecho a las capacidades que le permitan sus características.

Requisitos: Uso del Ki.
Coste: 30 CM

ZEN

El Zen es el estado de perfección completa entre cuerpo y alma. A efectos de juego, actúa igual que la Inhumanidad, salvo que capacita al personaje para alcanzar la dificultad de Zen en sus controles y habilidades.

Requisitos: Inhumanidad.
Coste: 50 CM

El aprendizaje

Tened en cuenta que el mero hecho de que un personaje posea los puntos de Conocimiento Marcial necesarios para desarrollar una habilidad del Ki, no hace que pueda aprenderla y utilizarla inmediatamente. Se supone que estas habilidades requieren por parte del personaje que las desarrolla una enorme dedicación y práctica, por lo que nadie puede de un día a otro dominar varias de ellas sin ninguna razón. La mayor parte de las veces, los personajes ni siquiera son capaces de aprenderlas por sí mismos, y normalmente precisan que algún maestro les enseñe a usarlas.

Es posible que el Director permita a los jugadores desarrollarlas por sí mismos o es posible que no. En cualquier caso, lo más recomendable es hacer que el personaje deba de invertir tiempo en su entrenamiento para adquirirlas. La regla general es que si alguien no tiene maestro y sólo dispone de unas horas al día para entrenar, podría gastar un punto de Conocimiento Marcial por semana una vez que, de algún modo, hubiese desarrollado la habilidad Uso de la energía. Así pues, tardaría veinte semanas en dominar una habilidad que requiera un CM de 20. Si no hace otra cosa que entrenar sus habilidades o tiene un maestro, la cantidad de puntos gastados puede aumentar hasta uno al día. Estas cifras son sólo meras indicaciones. Está en manos del Director modificar el tiempo que requieren los dominios del Ki. Es incluso posible que no desee dotar de habilidades Inhumanas a los personajes, o esperar hasta que estos alcancen cierto nivel.

LAS TÉCNICAS DE DOMINIO

Los personajes que controlen su energía interna tienen a su disposición algo más que las habilidades del Ki. Invertiendo puntos de Conocimiento Marcial, pueden desarrollar otras capacidades especiales a las que llamaremos Técnicas. Estas artes tienen funciones muy diversas, desde potenciar la habilidad de ataque y defensa hasta transportar al personaje a grandes distancias.

Las Técnicas permiten a los individuos que las utilizan emplear su energía interna para ejecutar acciones sorprendentes. Por ejemplo, una Técnica puede ser ejecutada para proyectar un ataque a distancia o multiplicar su velocidad, y realizar así varias acciones sin penalizadores en un solo asalto. Es importante tener en cuenta que cada Técnica es visualmente distinta a las demás, incluso si tienen los mismos efectos. Un ataque que permita a un luchador impactar a un enemigo a distancia puede consistir en, desde efectuar un simple tajo en el aire, hasta lanzar el arma como un torbellino de energía. Ambos ataques tienen la misma finalidad, pero su apariencia varía según el estilo que quiera darle cada individuo. Es el propio jugador o el Director de Juego quien debe encargarse de desarrollar su forma en cada caso.

El uso de una Técnica es un acto pasivo, pero está ligado a la acción que pretende potenciar. Si la Técnica es un ataque, es necesario que el personaje tenga la oportunidad de atacar; si es una defensa, basta simplemente con ser capaz de realizar un control de parada o esquivar. Aquellas que otorgan habilidades especiales, como teletransportes o armas de energía, requieren siempre que el personaje pueda realizar una acción activa. Para usar una Técnica

es necesario declararla antes de realizar ninguna tirada de dados. En el caso de que modifique una habilidad enfrentada, como la defensa o el ataque, hay que declararla antes de que alguno de los contendientes lance los dados. Si modifica el turno, debe hacerse antes de que se calcule la iniciativa, incluso si al final no se ejecuta. Las Técnicas consumen puntos de Ki. Cada vez que un personaje utiliza una de ellas, debe de gastar el Ki de su reserva.

Ejecución de Técnicas

Para usar una Técnica, el personaje debe tener concentrado el Ki suficiente. Como vimos antes, cualquier individuo puede empezar a acumular Ki hasta que consiga la cantidad requerida. No obstante, en cuanto ejecute una Técnica o deje de acumular, cualquier cuantía de puntos sobrantes que tuviese preparada volverá a su reserva, y deberá empezar a concentrarse de nuevo para usar otra.

Existe un segundo método que un personaje puede emplear para prepararlas. Si antes de comenzar a acumular declara que quiere usar una Técnica en concreto, una vez que tenga listos los puntos de Ki que necesita no esta obligado a lanzarla de inmediato, pudiendo dejarla en espera del momento apropiado. Cada turno que aguante sin usarla le cuesta una cantidad de puntos de Ki genéricos, cuyo valor depende del nivel de la Técnica: las de primer nivel requieren un punto por asalto, dos las de segundo y tres las arcanas. Nada impide a un personaje que tiene preparada una Técnica empezar a acumular otras, siendo incluso posible tener listas varias a la vez.

Aunque la acumulación en ambos métodos se reduce a la mitad al final del asalto en el caso de que el personaje realice cualquier acción, si esta es tan elevada que le permite realizar la Técnica en un solo turno podrá usarla sin problemas; por muchas acciones adicionales que efectúe, un personaje siempre tiene su acumulación plena hasta el final del asalto. Su concentración tampoco se reduce por utilizar la acción a la que va unida la Técnica. Por tanto, si es una Técnica ofensiva, realizar un ataque con ella no supone ninguna penalización.

Lemures tiene una acumulación de 3 en Destreza y 4 en Agilidad. Si conoce una Técnica con un coste de Destreza 3 y Agilidad 4 que potencia su ataque, podrá ejecutarla en un sólo turno sin importar que realice otras acciones, ya que su acumulación basta para hacerlo en un solo asalto. Naturalmente, cada vez que la use perderá 7 puntos de Ki (los 3 que ha acumulado de Destreza y los 4 de Agilidad).

Pueden realizarse tantas Técnicas como permita el Ki concentrado, pero sus efectos no se suman ni superponen en ningún caso: Si un personaje desencadena dos en un solo ataque, deberá optar por los beneficios que otorga sólo una de ellas, no sumarlos ni elegir los más favorables en cada ocasión. Eso no impide en absoluto usar dos Técnicas ofensivas distintas en un solo turno, siempre y cuando cada una dependa de un ataque diferente. Por ejemplo, un luchador puede declarar que va a realizar dos ataques ese turno (con el penalizador a su habilidad pertinente) y desencadenar, en cada uno de ellos, una Técnica distinta.

LA CREACIÓN DE TÉCNICAS

A continuación vamos a explicar cómo se desarrollan las Técnicas que pueden utilizar los personajes. Hay varios elementos que deben tenerse en cuenta a la hora de crearlas, como su nivel, sus efectos y sus desventajas. No obstante, ya que su creación es algo especialmente complejo, al final de este capítulo se incluyen varias tablas ya compuestas para facilitar la labor de elección a quienes no deseen realizar las suyas propias. Es aconsejable que los jugadores y Directores de Juego utilicen dichas Técnicas hasta que se hayan acostumbrado a crearlas.

Los Niveles de las Técnicas

El poder de las Técnicas está limitado por su nivel. Existen tres grados distintos: Básicas (nivel 1), Mayores (nivel 2) y Arcanas (nivel 3). El nivel de la Técnica indica la cantidad de puntos de CM que se puede gastar en ella, a qué habilidades se tienen acceso y el número de desventajas que puede tener. Estas limitaciones están recogidas en la **Tabla 54**. Para desarrollar una Técnica de segundo nivel es necesario que el personaje conozca antes dos de primero, y para tener una arcana el personaje debe conocer antes dos de segundo.

TABLA 54: LOS NIVELES DE LAS TÉCNICAS

Nivel	CM Máximo	CM Mínimo	Desventajas
1	50	20	1
2	100	40	2
3	200	60	3

RECUADRO IX: LA CREACIÓN DE LAS TÉCNICAS PASO A PASO

Paso 1: Selecciona el nivel de la Técnica.

Simplemente elige el nivel de la Técnica para saber cuántos puntos de CM puedes gastarte en ella.

Paso 2: Decide su efecto principal.

Elige el efecto principal de la Técnica. Recuerda que su coste en puntos de Ki es el que se encuentra en la casilla *Primario*.

Paso 3: Elige sus efectos secundarios.

La Técnica no tiene por qué tener efectos secundarios. De cualquier modo, puedes elegir tantos como creas que te permitirá tu CM. El coste en puntos de Ki de los efectos secundarios debe de mirarse en la casilla *Secundario*.

Paso 4: Calcula el CM de la Técnica.

Una vez que ya has seleccionado los efectos, suma el coste de cada uno para averiguar el CM final necesario para desarrollarla. Si el coste no se encuentra entre los puntos que te permite el nivel de la Técnica, desecha algunos o elige una desventaja que lo reduzca.

Paso 5: Calcula el coste de acumulación de los efectos.

Mira el coste de Ki de los efectos que has elegido y en qué características se basan. Si has elegido cuatro efectos, tendrás cuatro costes distintos de diversas características. Si dos efectos se basan en la misma característica, suma su coste.

Paso 6: Modifica los costes de acumulación entre atributos.

Este es el paso más complicado. Ahora que ya sabes lo que cuesta cada efecto en puntos de Ki, puedes modificar su valor entre las características opcionales. Puedes coger todos o sólo parte de los puntos de Ki que cuesta acumular la Técnica y repartirlos entre tantas características opcionales como quieras. Cada una tiene un valor añadido que debes sumar al coste de acumulación si quieres invertir puntos en ella. Si deseas repartir una cantidad entre distintas características opcionales, debes sumar siempre el valor añadido del cambio de cada característica.

Si el coste en puntos de Ki de un efecto es de 10 puntos de Destreza, pero tiene como características opcionales Agilidad +1 y Poder +2, podemos repartir esos 10 puntos entre esos atributos. Primero debemos sumar el +1 y el +2 del cambio al valor total de puntos de Ki, lo que aumenta el coste final a 13. Una vez hecho esto, ya podemos pasar libremente cualquier cantidad entre un atributo y otro para conseguir la combinación que más nos convenga, como por ejemplo: Destreza 5, Agilidad 6 y Poder 2.

Una vez que hemos dado todos los pasos necesarios, tenemos ya una nueva Técnica a nuestra disposición. Pero veamos un ejemplo para comprenderlo mejor:

Vamos a realizar una Técnica de primer nivel con los siguientes efectos: Ataque a distancia de 100 metros y +50 al daño. Consideramos que el efecto principal es el ataque a distancia, y el bono al daño el secundario. La suma de ambos en CM es de 35 puntos (20 del ataque a distancia y 15 del daño añadido). Consultamos ahora las listas de efectos para ver cuánto cuesta el ataque a 100 metros, y descubrimos que vale 5 puntos de Poder. Ya que no nos interesa que el coste de Poder sea tan elevado, cambiamos 3 de estos puntos y los pasamos a Voluntad, que como tiene un coste aumentado de +1, se convierten en 4. De este modo, el coste para realizar el ataque a distancia es de 2 puntos de Poder y 4 de Voluntad. El segundo efecto, el de +50 al daño, lo consultamos entre los costes de efectos secundarios y descubrimos que vale 6 puntos de Fuerza. Ya que esta cifra sí nos interesa mantenerla en ese atributo, no pasamos puntos a ningún otro para no incrementar aún más su coste. Por tanto, el coste final de la Técnica será de 2 puntos de Poder, 4 de Voluntad y 6 de Fuerza.

La creación de Técnicas de Dominio

Lo primero que hay que hacer es seleccionar el nivel de la Técnica que se quiere crear. Como ya se ha visto, el nivel indica los puntos de Conocimiento Marcial que se pueden gastar, uno de los aspectos fundamentales de su creación. Una vez que sabemos cuánto CM vamos a invertir como tope, decidiremos cuáles serán los efectos que produzca.

Todas las Técnicas tienen siempre un único efecto primario, que puede o no estar acompañado de varios secundarios. Los efectos primarios son el objetivo fundamental de la Técnica, mientras que los secundarios son diversas habilidades añadidas, de menor importancia. Cada efecto tiene un coste en puntos de CM y en puntos de Ki concretos. El coste en puntos de CM no varía si el efecto es primario o secundario, pero el valor en puntos de Ki es muy distinto. Los efectos principales tienen siempre un coste en puntos de Ki menor que el de los secundarios, ya que son la verdadera esencia de la Técnica y donde mayor esfuerzo pone quien la desarrolla.

Los costes en puntos de Ki están siempre basados en una característica concreta. Es decir, si queremos potenciar nuestra habilidad de ataque debemos concentrar Ki usando nuestra acumulación de Destreza, mientras que si queremos potenciar el daño, lo haremos con Fuerza. Naturalmente, no importa de que característica se acumule, los puntos de Ki al final siempre se toman de la reserva de puntos del personaje. Sin embargo, es posible que a la hora de desarrollar una Técnica al personaje no le convenga apoyarla en las características originarias de los efectos, o simplemente quiera utilizar Ki de más de una. Por tanto, existen distintos atributos opcionales entre los que basar las Técnicas, aunque al hacerlo se incrementa el coste de puntos de Ki del efecto. Cada característica opcional tiene un valor añadido que debe sumarse al coste en puntos de Ki del efecto, si se pasan puntos a ella.

Finalmente, hay que tener en cuenta algunos últimos detalles como las desventajas, que reducen el CM que cuesta aprender la Técnica, o los mantenimientos, que aumentan el coste de las Técnicas pero les permite mantenerse durante varios asaltos.

Es posible que, explicado de este modo, pueda resultar difícil para un jugador inexperto entender el desarrollo de las Técnicas de Dominio, por lo que en el **Recuadro IX** veremos detenidamente todos los pasos necesarios para realizarlas.

Los mantenimientos en las Técnicas

Aunque normalmente las Técnicas son instantáneas, es posible desarrollar algunas que tengan una duración prolongada. De hecho, algunas de ellas son capaces de seguir activas durante varios asaltos. Para hacerlo, el personaje debe declarar en el momento de desarrollarla que esta es su intención. Cualquier Técnica de Dominio que se mantenga tiene, automáticamente, un coste adicional de 10 puntos de CM si es de primer nivel, 20 si es de segundo y 30 si es arcana. Además, como puede verse en las tablas de efectos, hay un valor añadido en puntos de Ki que es necesario pagar para ello. Es posible mantener sólo parte de los efectos de una Técnica y dejar que otros se extingan.

Para conservar durante los asaltos posteriores las habilidades de las Técnicas, se deben gastar tantos puntos de Ki como el valor añadido que el mantenimiento ha sumado al coste. Por lo tanto, si conseguir que pueda mantenerse cuesta 8 puntos adicionales, cada asalto posterior habrá que gastar a su vez 8 puntos más. Este pago es completamente innato, sin que el personaje tenga que acumular para ello.

Pretendemos que una Técnica que permite al personaje atacar a una distancia de 20 metros pueda mantenerse. Dado que este es el efecto principal, cuesta sólo 3 puntos de Ki y 10 de CM. A continuación sumamos 10 puntos más al CM, por lo que su valor final será de 20 puntos, y después añadimos el mantenimiento al coste de puntos de Ki, que al ser sólo de 2, el valor final del efecto será de 5 puntos de Ki. En los asaltos posteriores, poder seguir atacando a una distancia de 20 metros costará 2 punto de Ki.

Opciones

Algunos de los efectos que se exponen a continuación tienen distintas ventajas opcionales entre las que elegir. Aunque no es necesario hacerlo, cuando se adquiere un efecto puede adoptarse también cualquier ventaja opcional que se desee, pero con ello aumenta el CM de la Técnica y su coste en puntos de Ki. Es posible elegir tantas ventajas como se desee. Al igual que las Técnicas, las opciones tienen un coste añadido en el caso de que se pretendan mantener.

Imaginemos que elegimos, para una Técnica, un efecto de dos ataques adicionales que vale 30 de CM, y 12 puntos de Ki. Sin embargo, también queremos desarrollar una de las ventajas opcionales de ese efecto, Ataque Continuo, que tiene un coste de +30 puntos de CM y de +10 al Ki. Al desarrollar esta ventaja, el coste final del efecto aumenta a 60 puntos de CM y 22 de acumulación.

EFECTOS

A continuación se enumeran los distintos efectos que pueden tener las Técnicas. Pero primero hay varios elementos que deben de tenerse en consideración a la hora de crearlas:

- **Efectos:** Son las habilidades que confiere la Técnica a quien la utilice.
- **Primario:** Es el coste de puntos de Ki que se requiere, si es el efecto principal de la Técnica.
- **Secundario:** Es el coste de puntos de Ki que se requiere, si es un efecto secundario de la Técnica.
- **CM:** Es la cantidad de puntos de CM que cuesta aprender o desarrollar la Técnica.
- **Nivel:** Es el nivel de dificultad del efecto. Hay tres niveles, Básico, Mayor y Arcano. Las Técnicas básicas no tienen ninguna indicación, las mayores están marcadas con un 2 y las arcanas con un 3. Sólo pueden elegirse estos efectos si la Técnica es del nivel requerido o superior. Es decir, un efecto indicado con un 2 es sólo para Técnicas Mayores o Arcanas.
- **Característica primaria:** Es la característica base del efecto.
- **Características opcionales:** Son las características entre las que se puede intercambiar el coste en puntos de Ki del efecto. Cada una tiene un valor añadido, que indica lo que se debe pagar de más por modificar puntos a ese atributo en concreto
- **Elemento:** Son los elementos afines al efecto.
- **Mantenimiento:** Es el coste de mantener las Técnicas durante varios asaltos. Esta cifra tiene una doble aplicación: muestra cuánto aumenta el coste del efecto y lo que debe pagarse posteriormente por asalto.

Efectos ofensivos

Son aquellos que proporcionan al personaje mejoras en su habilidad de ataque. Se utilizan habitualmente con las Técnicas más agresivas.

HABILIDAD DE ATAQUE

Este efecto añade un bono a la habilidad de ataque. Al lanzar los dados, el personaje suma la cantidad que aparece como "Bono al ataque" a su tirada.

Bono al ataque	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	2	
+40	4	6	10	3	
+50	5	8	15	4	
+75	8	11	20	6	
+90	12	15	25	8	
+100	14	18	30	10	
+125	18	22	35	12	2
+150	22	26	40	14	2
+175	26	32	45	16	3
+200	30	36	50	18	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire, Fuego, Oscuridad
Car. opcionales: Agilidad +2, Poder +2, Voluntad +3, Fuerza +2

HABILIDAD DE CONTRAATAQUE

Este efecto añade un bono a la habilidad de ataque del personaje cuando realice un contraataque. Los bonos sólo pueden aplicarse si se consigue una defensa con éxito que permita realizar una contra.

Bono al ataque	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	2	
+40	3	5	10	3	
+50	4	6	10	4	
+75	6	9	15	6	
+90	9	12	20	8	
+100	12	15	25	10	
+125	14	18	30	12	2
+150	18	22	35	14	2
+175	22	26	40	16	3
+200	26	32	45	18	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire, Agua, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +2, Poder +2, Voluntad +3, Fuerza +2

Efectos defensivos

Son los que aumentan las habilidades defensivas del personaje, ya sea su parada o esquiva. Se utiliza con las Técnicas que tienen como principal objetivo detener los ataques del adversario.

HABILIDAD DE PARADA

Este efecto añade un bonificador a la habilidad de parada del personaje que utiliza la Técnica. Al lanzar los dados, suma la cantidad que aparece como "Bono a parada" a su tirada.

Bono a parada	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	1	
+40	4	6	10	2	
+50	5	8	15	3	
+75	8	11	20	4	
+90	12	15	25	5	
+100	14	18	30	8	
+125	18	22	35	10	2
+150	22	26	40	12	2
+175	26	32	45	14	3
+200	30	36	50	16	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Luz, Agua, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +2, Poder +2, Voluntad +3, Fuerza +2

HABILIDAD DE PARADA LIMITADA

Este efecto añade un bono a la habilidad de parada del personaje pero no le permite realizar contraataques, incluso si el Resultado del Asalto lo indica. No obstante, nada le impide atacar normalmente cuando le corresponda por iniciativa.

Bono a parada	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	1	
+40	3	5	10	1	
+50	4	6	10	2	
+75	6	9	15	3	
+90	8	11	20	4	
+100	10	13	25	6	
+125	12	15	30	8	2
+150	16	20	35	10	2
+175	20	24	40	12	3
+200	24	29	45	14	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Luz, Agua, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +2, Poder +2, Voluntad +3, Fuerza +2

HABILIDAD DE ESQUIVA

Este efecto añade un bonificador a la habilidad de esquiva del personaje. Al lanzar los dados, suma la cantidad que aparece como "Bono a esquiva" a su tirada. Por ejemplo, alguien que tenga una habilidad de esquiva de 140 puntos y ejecute una Técnica que le proporciona un +40, se defenderá de uno de los ataques que reciba ese asalto con un 180 más lo que obtenga con los dados.

Bono a esquiva	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	1	
+40	4	6	10	2	
+50	5	8	15	3	
+75	8	11	20	4	
+90	12	15	25	5	
+100	14	18	30	8	
+125	18	22	35	10	2
+150	22	26	40	12	2
+175	26	32	45	14	3
+200	30	36	50	16	3

Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Luz, Aire, Agua
Car. opcionales: Destreza +2, Poder +2, Voluntad +3, Constitución +2

HABILIDAD DE ESQUIVA LIMITADA

Este efecto añade un bono a la habilidad de esquiva del personaje pero no le permite realizar contraataques, incluso si el Resultado del Asalto así lo indica.

Bono a esquiva	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	1	
+40	3	5	10	1	
+50	4	6	10	2	
+75	6	9	15	3	
+90	8	11	20	4	
+100	10	13	25	6	
+125	12	15	30	8	2
+150	16	20	35	10	2
+175	20	24	40	12	3
+200	24	29	45	14	3

Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Luz, Aire, Oscuridad
Car. opcionales: Destreza +2, Poder +2, Voluntad +3, Constitución +2

Efectos destructivos

Son aquellos efectos que permiten aumentar el daño que producen los ataques, provocando terribles consecuencias sobre los adversarios.

MULTIPLICADOR AL DAÑO

Este efecto permite multiplicar el daño final que causa un ataque. Por ejemplo, si un personaje ataca con una espada que provoca un daño final de 60 puntos con una Técnica que lo multiplica por dos, hará 120 de daño con ella.

Multiplicador	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
x2	10	15	25	4	
x3	15	20	40	8	2
x4	20	30	80	12	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Destreza +3, Poder +1, Voluntad +1, Constitución +2

AUMENTO DE DAÑO

Incrementa el daño que produce un ataque. Ten en cuenta que el bono NO se suma al porcentaje que indique el resultado del ataque, sino a su daño base. De este modo, si por ejemplo el daño de un personaje con su arma es de 60 puntos, y usa una Técnica que le proporciona un +50, su base antes de hacer la tirada de ataque será de 110.

Bono al daño	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	1	
+40	3	5	10	1	
+50	4	6	15	2	
+75	6	9	20	3	
+90	8	11	25	4	
+100	10	13	30	5	
+125	14	18	35	6	2
+150	16	20	40	8	2
+175	18	22	45	10	3
+200	20	24	50	12	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Destreza +3, Poder +2, Voluntad +1, Constitución +1

Ventaja opcional: Sacrificio

Esta ventaja permite al personaje incrementar aún más el daño base de su ataque, realizando algún sacrificio añadido a la Técnica, como puntos de vida o características.

Opción	Coste	CM	Mant
Sacrificio vital	+4	15	3
Sacrificio vital doble	+10	50	4
Sacrificio de salud	+2	10	2
Sacrificio de características	+2	10	2

- **Sacrificio vital:** Es posible aumentar el daño base del ataque en una cantidad equivalente a los puntos de vida que se sacrifiquen en el momento de realizarla. Por ejemplo, si un personaje gasta 50 PV, añade un bono de +50 al daño base de la Técnica. Si es usado por una criatura con acumulación de daño, la cantidad debe incrementarse por el multiplicador de vida.

- **Sacrificio vital doble:** Igual que la anterior, sólo que el daño se aumenta en una cantidad equivalente al doble de los puntos sacrificados.

- **Sacrificio de salud:** Permite aumentar el daño base del ataque en una cantidad equivalente al doble de los puntos de vida máximos que el personaje sacrifique. Una vez gastados, estos puntos de vida no pueden recuperarse nunca más.

- **Sacrificio de características:** Aumenta el daño base del ataque 50 puntos por cada punto de las características primarias que se sacrifique. Sólo es posible hacerlo con puntos de características que se emplean para acumular Ki, por lo que tanto Inteligencia como Percepción quedan excluidas. Por ejemplo, si un personaje emplea 2 puntos de Constitución en el ataque, añadiría un bono de +100 al daño base de la Técnica. Los atributos sacrificados se consideran perdidos y no pueden recuperarse.



Una Técnica que incrementa el daño del atacante

Efectos de acción

Este tipo de efectos permiten realizar diversas acciones adicionales en un mismo asalto, sin aplicar penalizadores.

ATAQUE ADICIONAL

Permite realizar un ataque adicional sin recibir ningún tipo de penalizador. Cualquier otro efecto que tenga la Técnica se aplica en todos los ataques. Por ejemplo, si adquiere un +1 ataque, podrá ejecutar dos en un solo asalto aplicando su habilidad plena.

Ataques	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+1	6	9	20	3	
+2	12	15	30	6	
+3	18	22	40	9	
+4	24	29	50	12	2
+5	30	36	60	15	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire, Agua

Car. opcionales: Agilidad +2, Poder +3, Voluntad +3, Constitución +1

Si una Técnica que otorga un bonificador de 50 a su habilidad de ataque y 50 a su daño tiene también dos ataques adicionales, el personaje podrá realizar 3 ataques con un bono de +50 a su habilidad y a su daño en todos ellos.

Ventaja opcional: Ataque continuo

Con esta ventaja el personaje podrá realizar la serie de golpes sin sufrir ningún tipo de interrupción, negando la posibilidad a su contrincante de contraatacarle hasta que haya terminado todos sus ataques. Sin embargo, si el Resultado del Asalto permite a su adversario contraatacar en el último impacto, este podrá hacerlo sin ningún problema. De cualquier modo, el hecho de que el defensor no pueda realizar contraataques no le impide en absoluto que intente retirarse del combate cuerpo a cuerpo.

Opción	Coste	CM	Mant
Ataque continuo	+10	30	5

Ventaja opcional: Bono de Cansancio añadido

Permite al personaje sumar el bonificador que le otorgue emplear puntos de Cansancio, a todos los ataques que realice con la Técnica de combate. Si, por ejemplo, emplea dos puntos de Cansancio para conseguir un +30 a su ataque, este bono se sumará también a todos los ataques adicionales que ejecute.

Opción	Coste	CM	Mant
Constitución añadida	+8	30	2

ATAQUE ADICIONAL LIMITADO

Mediante esta habilidad, el personaje podrá realizar varios ataques adicionales sin recibir ningún tipo de penalizador. No obstante, no podrá añadir ningún otro efecto a estos ataques adicionales, aunque sí lo haga en el principal.

Ataques	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+1	3	5	5	1	
+2	6	9	10	2	
+3	9	12	15	3	
+4	12	15	20	4	
+5	15	19	30	6	
+6	18	22	40	8	2
+8	22	26	50	10	2
+10	26	32	60	12	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire, Agua, Oscuridad

Car. opcionales: Agilidad +2, Poder +3, Voluntad +3, Constitución +1

Si una Técnica que otorga al personaje un bonificador de 50 a su habilidad de ataque y 50 a su daño, adquiere también dos ataques adicionales limitados, el personaje podrá realizar ese asalto 3 ataques, pero sólo uno de ellos tendrá los bonos de +50 a su habilidad y a su daño.

Ventaja opcional: Ataque continuo

Actúa exactamente igual que el ataque continuo de los ataques adicionales normales.

Opción	Coste	CM	Mant
Ataque continuo	+10	30	5

DEFENSA ADICIONAL

Este efecto permite al personaje defenderse varias veces durante un asalto, sin recibir penalizadores por paradas o esquivas adicionales. Por ejemplo, si un luchador usa una Técnica que le proporciona tres defensas especiales, parará los tres primeros golpes de los que sea blanco con su habilidad plena sin aplicar los modificadores de la **Tabla 44**, mientras que contra el cuarto impacto recibirá un -30 (como si fuera realmente el segundo ataque), un -50 contra el quinto...

Defensas	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+1	1	2	5	1	
+2	2	4	5	2	
+3	3	5	10	3	
+4	4	6	15	4	
+6	5	8	20	6	
+8	6	9	25	8	
+10	7	10	30	10	2
Ilimitadas	8	11	35	12	3

Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Luz

Car. opcionales: Destreza +1, Poder +3, Voluntad +3, Constitución +1

Ventaja opcional: Bono de Cansancio añadido

Esta ventaja actúa exactamente igual que lo hace en los ataques adicionales, o sea, que permite aplicar el bono de Cansancio a todas las defensas adicionales que realice el personaje empleando la Técnica.

Opción	Coste	CM	Mant
Cansancio añadido	+6	20	2

ACCIÓN ADICIONAL

Este efecto permite realizar varias acciones activas durante un mismo asalto, sin recibir penalizadores por ello. Podría, por ejemplo, moverse a su máximo Tipo de movimiento, hacer un control de Robo y una maniobra de Acrobacias sin sufrir ningún negativo.

Acciones	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+1	1	2	5	1	
+2	2	4	5	2	
+3	3	5	10	3	
+4	4	6	15	4	
+5	5	8	20	6	
+6	6	9	25	8	
+8	7	10	30	10	2
+10	8	11	35	12	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire
Car. opcionales: Agilidad +1, Poder +3, Voluntad +3, Constitución +1

Ventaja opcional: Bono de Cansancio añadido

Esta ventaja actúa exactamente igual que lo hace en los ataques y en las defensas adicionales.

Opción	Coste	CM	Mant
Cansancio añadido	+6	20	1

Efectos de reacción

Estos efectos aumentan la capacidad de respuesta de un individuo, o lo que es lo mismo, incrementan su velocidad de reacción ante una situación crítica.

INCREMENTAR TURNO

Aumenta el turno del personaje durante ese asalto. Al lanzar los dados, puede sumar la cantidad que aparece como "Bono al turno" a su tirada de iniciativa. Las Técnicas que posean esta ventaja deben declararse antes de calcular las iniciativas del asalto.

Bono al turno	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+25	1	2	5	1	
+50	2	4	10	1	
+75	4	6	15	2	
+100	6	9	20	3	
+125	8	11	25	4	2
+150	10	13	30	5	2
+175	12	15	35	6	3
+200	14	18	40	7	3

Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Aire
Car. opcionales: Destreza +1, Poder +3, Voluntad +3, Constitución +2

Efectos esotéricos

Estos efectos son los que producen estados especiales sobre un adversario, desde paralizarlo a dejarle en coma.

ESTADOS

Esta habilidad ata algún tipo de efecto sobrenatural a una Técnica ofensiva del personaje. Si su adversario recibe daño proveniente de este ataque, por mínimo que sea, deberá superar automáticamente un control de RF o, en caso de fallarlo, se verá sometido al efecto esotérico correspondiente. Las consecuencias de este ataque se activan automáticamente al finalizar el turno.

En la siguiente tabla se indica la dificultad del control de Resistencia del efecto, pero el estado al que somete a su rival debe de elegirse posteriormente entre las ventajas. Naturalmente, es necesario elegir al menos un Efecto para hacer que esta habilidad sea capaz de producir consecuencias.

RF a superar	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
40	1	2	5	1	
60	2	4	5	1	
80	3	5	10	2	
100	5	8	15	3	
120	6	9	20	4	
140	8	11	20	5	2
180	10	13	30	6	2
200	14	18	50	8	3
240	18	22	80	10	3

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Oscuridad, Luz
Car. opcionales: Voluntad +1, Fuerza +4, Destreza +4, Constitución +4

Ventaja opcional: Estado añadido

La elección de un efecto añadido es necesaria para hacer funcionar la Técnica. Pueden comprarse tantos estados como se quiera, que se tirarán de manera separada como dos RF distintas. Cada elección adicional aumenta dos puntos el coste añadido de Ki de la ventaja; es decir, si se adquiere Penalizador a la acción y después Ceguera, el coste en Ki de esta última será de +7 en lugar de +5.

Opción	Coste	CM	Nv
Penalizador a la acción	+2	5	
Reducción de RF	+2	10	
Ceguera	+5	15	
Reducción de características	+2	10	
Paralización parcial	+6	10	
Daño	+5	10	
Inconsciencia	+8	15	
Coma	+10	30	2
Paralización total	+8	20	2
Drenaje de vida	+8	15	2
Control	+10	40	3
Muerte	+12	50	3

- **Ceguera, Inconsciencia y Daño:** Todos estos efectos se aplican del modo general descrito en el **Capítulo I4: Estados, efectos y accidentes.**
- **Penalización a toda acción:** Esta habilidad causa un negativo a toda acción, equivalente a la cifra por la que no se superó la tirada. Los penalizadores se recuperan a un ritmo de 5 puntos por hora.
- **Reducción de RF:** Reduce la RF del afectado en una cantidad equivalente al nivel de fracaso del control. Los penalizadores se recuperan a un ritmo de 5 puntos por hora.
- **Reducción de características:** Es necesario elegir qué atributo en concreto se va a rebajar con esta habilidad. El índice de reducción será de un punto por cada 10 que haya de diferencia con la RF requerida. El afectado se recuperará a un ritmo de un punto por hora.
- **Coma:** El afectado queda inmediatamente inconsciente durante una hora por cada punto de diferencia por el que no se haya superado la RF requerida. No es posible despertar de este estado de ningún otro modo. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo nivel.
- **Paralización parcial:** El afectado queda sometido a paralización parcial durante un número de turnos equivalente al nivel de fracaso.
- **Paralización total:** Igual que el anterior, pero queda sometido a paralización completa. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo nivel.
- **Drenaje de vida:** Esta habilidad causa un daño adicional a los puntos de vida del afectado equivalente al nivel de fracaso del control, pero permitiendo además al atacante absorberlos para recuperarse de sus propias heridas. Nótese que los puntos drenados serán sólo aquellos que provengan del fracaso del control, y no de la totalidad del ataque. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo nivel.
- **Controlar:** El afectado queda bajo el completo dominio del atacante durante una hora por cada 10 puntos de diferencia por el que no se haya superado la RF requerida. Si se le ordena realizar un acto completamente opuesto a su condición, tendrá derecho a una nueva Resistencia contra la misma dificultad, pero esta vez utilizando su RP. Sólo puede elegirse para Técnicas arcanas.
- **Muerte:** Como puede fácilmente deducirse, esta habilidad mata de manera automática al sujeto que falle el control. Sólo puede elegirse para Técnicas arcanas.

Efectos especiales

En esta sección se clasifican el resto de efectos especiales que no están integrados en una categoría individual, desde realizar ataques a distancia hasta crear poderosos escudos protectores de energía.

MANIOBRAS DE COMBATE Y APUNTAR

Este efecto permite al personaje realizar ataques apuntados y otras acciones de combate, como Desarmar o Engatillar, disminuyendo el penalizador de la maniobra. La cantidad en la que se reduce el negativo está indicada en la primera columna.

Precisión	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
-10	1	2	5	1	
-25	2	4	5	1	
-50	3	5	10	2	
-75	4	6	10	2	2
-100	6	9	15	3	2
-120	8	11	20	3	3

Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire
Car. opcionales: Agilidad +1, Poder +2, Voluntad +2, Constitución +2

AUMENTAR ARMADURA

Este efecto permite al personaje aumentar su Tipo de Armadura durante todo un asalto. Puede combinarse con cualquier otra armadura como capa adicional, pero no causa penalizadores especiales al turno. La protección funciona contra todos los tipos de ataque.

T.A.	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
1	1	2	5	1	
2	2	4	5	1	
3	4	6	10	2	
4	6	9	15	2	
5	8	11	20	3	2
6	10	13	25	3	2
7	12	15	30	4	2
8	14	18	40	5	3

Car. primaria: Constitución **Elementos afines:** Tierra, Agua, Luz
Car. opcionales: Poder +1, Voluntad +2, Fuerza +2, Agilidad +3

DESTRUIR ARMADURA

Este efecto resta Tipos de Armadura a la protección del defensor. La cantidad que disminuye está indicada como Reducción.

Reducción	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
-1 TA	1	2	5	1	
-2 TA	2	4	5	1	
-3 TA	3	5	10	2	
-4 TA	4	6	10	2	
-5 TA	5	8	15	3	2
-6 TA	6	9	20	3	2
-7 TA	8	11	25	4	2
-8 TA	10	13	30	5	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Oscuridad, Fuego
Car. opcionales: Poder +1, Voluntad +2, Destreza +2, Constitución +2

AUMENTAR ROTURA

Este efecto suma una cantidad a la rotura del arma del personaje.

Rotura	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+5	1	2	5	1	
+10	2	4	10	1	
+15	4	6	15	2	
+20	6	9	20	3	
+25	8	11	25	4	2
+30	12	15	30	5	2
+35	14	18	35	6	2
+40	18	22	40	8	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Tierra, Fuego
Car. opcionales: Voluntad +1, Poder +2, Destreza +4, Constitución +2

AUMENTAR ENTEREZA

Este efecto suma una cantidad a la dureza del arma o armadura del personaje, haciéndolas más resistentes a los golpes.

Entereza	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	1	2	5	1	
+15	2	4	5	1	
+20	3	5	10	2	
+25	4	6	10	2	
+30	5	8	15	3	2
+35	6	9	20	3	2
+40	7	10	25	4	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Tierra, Fuego
Car. opcionales: Voluntad +1, Poder +2, Destreza +4, Constitución +2

ATAQUE A DISTANCIA

Esta habilidad permite al personaje proyectar su ataque a distancia. El alcance de la Técnica esta determinado por la longitud que se adquiera en el efecto. El atacante puede utilizar cualquier habilidad de ataque que posea para proyectarla, lo que incluye Proyección Mágica o Psíquica. Cualquier Técnica, ejecutada a distancia, cuenta como un proyectil disparado a la hora de calcular los penalizadores a la defensa.

Para determinar el daño base de una Técnica proyectada a distancia, puedes elegir entre el que produce el arma empuñada o usar, en su lugar, una cantidad equivalente al doble de la presencia base de su usuario más su bono de Poder. En ese caso, un personaje de tercer nivel produciría un daño de 80, más lo que le otorgue su atributo.

Distancia	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
5 metros	1	2	5	1	
10 metros	2	4	10	1	
20 metros	3	5	10	2	
50 metros	4	6	15	3	
100 metros	5	8	20	4	
250 metros	6	9	25	5	2
500 metros	8	11	30	6	2
1 kilómetro	10	13	35	8	2
5 kilómetros	14	18	40	10	3
10 kilómetros	18	22	45	12	3
100 kilómetros	22	26	50	14	3

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Aire, Agua, Fuego
Car. opcionales: Voluntad +1, Destreza +2, Agilidad +3, Constitución +4

ATAQUE CON ÁREA

El ataque se realiza en área, afectando por igual a todas las personas que se encuentren en su interior. Sólo se realiza una única tirada ofensiva, pero la Técnica impacta a cualquiera que esté en su radio de acción. El radio del ataque está delimitado por lo indicado en la primera columna. No es posible elegir blanco dentro de ella.

Como en el caso anterior, puedes elegir entre el daño natural del arma, o el doble de la presencia base del personaje más su bono de Poder.

Radio	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
1 metro	1	2	5	1	
5 metros	2	4	10	1	
10 metros	3	5	15	2	
25 metros	4	6	20	3	
50 metros	6	9	25	4	2
100 metros	8	11	30	5	2
500 metros	10	13	40	6	2
1 kilómetro	12	15	50	8	3
5 kilómetros	16	20	60	10	3

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Oscuridad, Luz, Fuego
Car. opcionales: Voluntad +1, Destreza +2, Agilidad +3, Constitución +3

Ventaja opcional: Elección de blanco

Esta ventaja permite discriminar los blancos que recibirán el ataque dentro del área, eligiendo quiénes serán atacados. No es posible deseleccionar objetivos de los que no se tiene constancia, como aquellos que estén ocultos para el personaje.

Opción	Coste	CM	Mant
Elección de blanco	+2	10	1

TRANSPORTE AUTOMÁTICO

El personaje puede transportarse automáticamente hasta la distancia indicada en la primera columna de este efecto. Aunque el movimiento es automático, esta Técnica no permite atravesar cuerpos sólidos, salvo si quien lo ejecuta es a su vez inmaterial. Si un personaje une esta habilidad a un efecto de ataque, es capaz de golpear hasta la distancia a la que se transporta. Si la une a una defensa con éxito, puede retirarse automáticamente del combate.

Distancia	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
10 metros	2	4	5	1	
20 metros	3	5	10	2	
50 metros	4	6	10	3	
100 metros	5	8	15	4	
250 metros	6	9	20	5	
500 metros	8	11	25	6	2
1 kilómetro	10	13	30	7	2
5 kilómetros	14	18	35	8	2
10 kilómetros	18	22	40	10	3
100 kilómetros	22	26	50	12	3

Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Aire, Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Fuerza +2, Poder +3, Destreza +2, Constitución +2

POTENCIAR CRÍTICO

En el caso de que el ataque produzca un crítico, este efecto permite al luchador sumar un bonificador a su tirada para calcular su nivel.

Crítico	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	2	
+40	4	6	10	3	
+50	5	8	15	4	
+75	8	11	20	6	
+90	12	15	25	8	
+100	14	18	30	10	
+125	18	22	35	12	2
+150	22	26	40	14	2
+175	26	32	45	16	3
+200	30	36	50	18	3

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Fuerza +1, Voluntad +1, Destreza +2, Constitución +2

Ventaja opcional: Crítico automático

Esta ventaja permite que la Técnica cause un crítico automático por el simple hecho de que provoque daño, sin importar la cantidad de puntos de vida que pierda su contrincante. En el caso de los seres con acumulación, el crítico no es automático, pero todo el cuerpo de la criatura se considera un punto vulnerable.

Opción	Coste	CM	Mant
Crítico automático	+8	30	+4

ARMAS FÍSICAS DE KI

Este efecto crea un arma física empleando Ki. La calidad depende de los puntos invertidos, tal y como se indica en la primera columna de la tabla. No pueden crearse proyectiles, aunque sí un arma capaz de lanzarlos. Atacan en la TA natural del artefacto imitado. Naturalmente, el arma desaparece después de que la Técnica finalice.

Calidad	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
+0	2	4	5	1	
+5	4	6	5	1	
+10	6	9	10	2	
+15	8	11	15	3	2
+20	10	13	20	4	3

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Oscuridad, Tierra
Car. opcionales: Voluntad +1, Constitución +1, Fuerza +2, Destreza +3

Ventaja opcional: Proyectiles

Si se crean armas de proyectiles, también se forma munición ilimitada con la misma calidad.

Opción	Coste	CM	Mant
Proyectiles	+2	10	1

APRESAMIENTO

Al efectuar el ataque, el personaje puede Presar a su adversario. Se utilizan exactamente las mismas reglas que en la maniobra de Presa, aunque el atacante no sufre ningún penalizador a su habilidad. En lugar de utilizar su Destreza o su Fuerza, el luchador emplea la característica indicada en la primera columna de este efecto.

Presa	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
4	2	4	5	1	
6	3	5	10	2	
8	4	6	10	3	
10	5	8	15	4	
12	6	9	20	5	
14	8	11	25	6	2
16	10	13	30	7	2
18	14	18	35	8	3
20	18	22	40	10	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Tierra
Car. opcionales: Destreza +1, Voluntad +2, Constitución +2, Poder +2

PROYECCIÓN

El personaje produce un impacto, con la Fuerza indicada en la primera columna, sobre su adversario. Si este no supera un control con su propia Fuerza contra la de la Técnica, es enviado a una distancia proporcional a la cantidad por la que falló el control enfrentado.

Proyección	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
4	1	2	5	1	
6	2	4	5	2	
8	3	5	10	3	
10	4	6	10	4	
12	5	8	15	5	
14	6	9	20	6	2
16	8	11	25	7	2
18	10	13	30	8	3
20	12	15	35	10	3

Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Tierra, Fuego
Car. opcionales: Poder +1, Voluntad +1, Constitución +2, Destreza +3

ESCUDO DE ENERGÍA

Permite al personaje crear un escudo de energía con el que defenderse hasta el final del asalto. La pantalla utiliza la habilidad de parada o esquiva del personaje como habilidad de defensa, empleando las mismas reglas que los escudos mágicos y los psíquicos. Su Resistencia está indicada en la columna marcada con PV, y todas tienen una Barrera de daño 40.

PV	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
100	2	4	5	1	
200	3	5	5	1	
300	4	6	10	2	
400	5	8	15	3	
500	8	11	20	4	
800	12	15	25	5	2
1.000	14	18	30	8	2
1.250	18	22	35	10	2
1.500	22	26	40	12	3
2.000	26	32	45	14	3

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Agua
Car. opcionales: Voluntad +1, Constitución +2, Fuerza +2, Destreza +3

INTANGIBILIDAD

El personaje y sus pertenencias se vuelven intangibles durante el asalto. Podrá atravesar objetos sólidos e ignorar ataques convencionales, mientras ninguno de ellos esté basado en Energía.

Efecto	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
Intangibilidad	3	5	10	2	

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Oscuridad, Agua
Car. opcionales: Voluntad +1, Constitución +3, Fuerza +3, Destreza +3

ESPEJISMO

El personaje crea imitaciones ilusorias de sí mismo, sobre las que mantiene un perfecto control. Dichas imágenes pueden realizar cualquier acción que su señor desee, incluso atacar de manera individual. Por supuesto, no son reales, y cualquiera capaz de detectar energía o ver a través de las ilusiones, es capaz de descubrir inmediatamente su inexistencia. El número de seres creados está indicado en la columna "Espejismos".

Espejismos	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
1	1	2	5	1	
2	2	4	5	2	
4	4	6	10	3	
6	6	9	10	4	
10	8	11	15	6	2
15	10	13	20	8	2
20	12	15	25	10	2
25	14	18	30	12	3

Car. primaria: Voluntad **Elementos afines:** Agua, Oscuridad
Car. opcionales: Poder +1, Agilidad +2, Destreza +3, Constitución +3

Ventaja opcional: Indetección

Esta ventaja permite ocultar la falsedad de las copias, ante aquellos que traten de detectarlas mediante habilidades del Ki. Si quieren hacerlo, deberán superar con su habilidad de detección la dificultad indicada por la ventaja.

Opción	Coste	CM	Nv
Media	+1	5	
Difícil	+2	10	
Muy Difícil	+3	10	
Absurdo	+4	15	
Casi Imposible	+5	15	
Imposible	+6	20	2
Inhumano	+7	25	2
Zen	+8	30	3

REFLECTAR EL ATAQUE

Este efecto confiere a un sujeto la capacidad de devolver el ataque contra su lanzador, si consigue una defensa con éxito. La devolución se realiza con la misma habilidad final del agresor, empleando el resultado de su tirada. Esta devolución se considera un contraataque, por lo que, aunque el personaje puede sumar el bono de la contra al ataque reflejado, no es capaz de realizar una segunda devolución tras haber ejecutado la Técnica. No se reflejan los efectos esotéricos que estén unidos al ataque.

Efecto	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
Reflectar	12	15	30	8	2

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Oscuridad, Agua
Car. opcionales: Voluntad +1, Fuerza +2, Agilidad +3, Destreza +3

Ventaja opcional: Elección del blanco

Esta ventaja permite redirigir el ataque reflejado hacia cualquier otro blanco dentro de su radio de acción.

Opción	Coste	CM	Mant.
Elección del blanco	+2	10	+2

Ventaja opcional: Reflejar habilidades esotéricas

Además del daño, el ataque reflejado mantiene todas las habilidades especiales que posea, incluso de carácter psíquico o mágico.

Opción	Coste	CM	Mant.
Reflejar habilidades esotéricas	+4	20	+1

ATAQUE CAPAZ DE DAÑAR ENERGÍA

El ataque es capaz de dañar energía, sin importar la presencia que se requiera para afectar a su adversario.

Ataque	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
Energía	1	2	5	1	

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Fuego, Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Voluntad +1, Constitución +2, Fuerza +3, Destreza +3

ATAQUE ELEMENTAL

El ataque tiene propiedades elementales, por lo que produce efectos incrementados contra criaturas que sean especialmente vulnerables a ellos. Es necesario elegir en qué elemento en concreto se basará. Si es fuego, puede atacar en la TA de Calor; si es aire, puede hacerlo en Electricidad, o en Frío si es de agua. Los ataques de piedra pueden optar entre impactar como un golpe Contundente, Penetrante o de Filo.

Ataque	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
Elemental	2	4	5	1	

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Variable
Car. opcionales: Voluntad +1, Constitución +2, Fuerza +3, Destreza +3



Eld, una potente Técnica de fuego

ATAQUE SOBRENATURAL

El impacto es de carácter sobrenatural, por lo que ataca en la TA de Energía. El golpe es por naturaleza inmaterial, por lo que sólo puede pararse si el defensor tiene la capacidad de detener ataques de Energía.

Ataque	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
Energía	5	8	10	1	

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Voluntad +1, Constitución +2, Fuerza +3, Destreza +3

ACUMULACIÓN

El personaje puede actuar, durante ese asalto, como una criatura con acumulación de daño. Tiene un Tipo de Armadura natural 4, que se añade a cualquier otra protección como una capa adicional. Esta ventaja suma además una cantidad a sus puntos de vida, que perderá antes de restar cualquier daño a los suyos propios.

+PV	Primario	Secundario	CM	Mant.	Nv
100	2	4	5	1	
200	3	5	5	1	
300	4	6	10	2	
400	5	8	15	3	
600	8	11	20	4	
800	12	15	25	5	
1.000	14	18	30	8	2
1.200	18	22	35	10	2
1.400	22	26	40	12	3

Car. primaria: Constitución **Elementos afines:** Tierra
Car. opcionales: Voluntad +1, Fuerza +3, Poder +3, Destreza +3

DESVENTAJAS

Las desventajas disminuyen el coste en puntos de CM de las Técnicas. Las de primer nivel pueden tener una desventaja, dos las de segundo y hasta tres las arcanas. Por muchas desventajas que se elija, no es posible disminuir más de la mitad el CM originario de la Técnica. A continuación, podéis ver una lista con algunas desventajas.

La Técnica que realizamos antes tenía un coste de CM de 30 puntos. Como ese valor nos parece excesivo, buscamos una desventaja y, tras observar la lista, elegimos que sea una Técnica elemental afín a dos elementos (aire y fuego), por lo que restamos 10 puntos a su valor de CM. Dado que el valor de CM de la Técnica es de 30 puntos, nunca podría reducirse su valor por debajo de 15.

ATADURA ELEMENTAL

Esta desventaja obliga a la Técnica a elegir únicamente los efectos afines a un elemento determinado. Adicionalmente, esta desventaja también obliga al personaje que la use a reelegirla, cuando desarrolle una Técnica de un nivel superior basada en ella. Es decir, si la elige para una de primer nivel, todas las de segundo y tercer nivel deberán tener también esta desventaja.

Opción	Reducción de CM
Hacia un elemento	-15
Hacia dos afines	-10

- **Hacia un elemento:** Los efectos deben de elegirse entre los afines a un solo elemento.
- **Hacia dos afines:** Como la anterior, sólo que pueden elegirse efectos de dos elementos afines. Naturalmente, no pueden adoptarse conjuntamente.

DAÑO REDUCIDO

Esta desventaja reduce o anula el daño de una Técnica. Únicamente puede utilizarse con aquellas que tengan carácter ofensivo.

Opción	Reducción de CM
Ningún daño	-20
Mitad de daño	-10

- **Ningún daño:** Conlleva que el ataque no causa daño alguno, sin importar lo que indique el resultado. De todos modos, los efectos esotéricos de la Técnica sí surtirán eficacia con normalidad, siempre que el impacto hubiera podido causar daño.
- **Mitad de daño:** Igual que la anterior, sólo que el daño final que se produce queda reducido a la mitad. Ambas desventajas no pueden combinarse.

REQUERIMIENTOS ESPECIALES

Es necesario cumplir ciertos requerimientos para poder realizar la Técnica.

Opción	Reducción de CM
Intensidad mayor	-15
Intensidad simple	-10
Condición determinada	-5 a -25

- **Intensidad simple:** Para que sea posible emplear la Técnica es necesario que, quien la emplee, tenga a su alcance un mínimo de 2 Intensidades de un elemento determinado, sin el cual le será imposible su uso.
- **Intensidad mayor:** Igual que la anterior, aunque se requieren 8 o más Intensidades de un elemento determinado. No pueden combinarse ambas.
- **Condición determinada:** Implica que la Técnica sólo podrá realizarse dentro de unas condiciones especiales. Será el propio jugador, en combinación con el DJ, quienes decidan sus limitaciones establecidas y la reducción de CM aplicable. Algunos ejemplos de condiciones simples serían ir necesariamente sobre una montura o que sólo se pudieran emplear de noche, mientras que una compleja sería que sólo funcionara en contra de un individuo determinado.

PREDETERMINACIÓN

Si se trata de una Técnica predeterminada, el personaje debe declarar previamente que va a acumular Ki para usarla. En cuanto tenga la capacidad de lanzarla, deberá ejecutarla de manera inmediata. Sólo es posible seleccionar esta desventaja para Técnicas de segundo y tercer nivel.

Opción	Reducción de CM
Predeterminación	-20

TABLAS DE TÉCNICAS

A continuación podéis ver diversas tablas de Técnicas ya compuestas, para facilitar su elección a los personajes y haceros una idea de cómo hacer las vuestras propias.

Celéritas

Celéritas es un arte que se basa principalmente en la velocidad. Controlando la energía del cuerpo para potenciar sus sentidos, un practicante de este estilo es capaz de reaccionar a la velocidad del pensamiento, adelantándose a las acciones de cualquiera de sus contrincantes. Todas las técnicas de Celéritas están enfocadas al ataque: es un arte que no requiere defensa alguna, solo avanza y somete.

Excisum Aeris

Esta Técnica permite al personaje hacer estallar todo su Ki en un momento, proyectando un golpe a tal velocidad que el mismo aire se deforma y avanza hasta impactar con su enemigo. Este ataque utiliza el daño base del arma empleada por su ejecutor.

CM requerido: 25 **Nivel:** 1

AGI 4
DES 4
POD 2

Efectos: Ataque a distancia: 50 metros, +50 al turno.

Velocitas Ventus

Aumentando inhumanamente su velocidad, el personaje se traslada tan rápido que su cuerpo parece dividirse. De este modo, es capaz incluso de atacar cuatro veces en ese asalto, sumando además un bono a su turno.

CM requerido: 25 **Nivel:** 1

AGI 7
DES 7
POD 4

Efectos: +3 ataques limitados, +50 al turno.

Excisum Magister

El luchador concentra toda su energía para ejecutar un solo movimiento; un ataque a tal velocidad que atraviesa a su antagonista antes de que sus heridas empiecen a sangrar. Esta técnica incrementa tanto su turno base como su habilidad ofensiva.

CM requerido: 45 **Nivel:** 2

AGI 8
DES 8
POD 5

Efectos: +75 a la habilidad de ataque, +125 al turno.

Magnus Exactor

Como una tormenta de golpes, el personaje empieza a moverse a toda velocidad, destrozando cualquier cosa que encuentre a su paso en diez metros de radio. Aparentemente, quienes sufren este ataque sólo pueden ver cómo alguien aparece delante de ellos y arremete en su contra, para después desaparecer. Emplea el daño base del arma que utiliza el personaje que lo ejecuta.

CM requerido: 45 **Nivel:** 2

AGI 7
DES 7
POD 3

Efectos: Ataque en área: 10 metros de radio, +150 al turno.

Summun

La Técnica arcana de Celéritas es un espectáculo sobrecogedor. El personaje extiende sus brazos y desaparece momentáneamente. En ese instante, comienza a manifestarse alrededor de su adversario, haciendo continuas pasadas de un lado a otro de su cuerpo y destrozándolo completamente en el proceso. Esta Técnica permite al personaje ejecutar nueve ataques en el mismo asalto, el primero de los cuales suele ir acompañado de sorpresa a causa de su velocidad de reacción.

CM requerido: 85 **Nivel:** 3

AGI 15
DES 17
POD 8

Efectos: +8 ataques adicionales limitados, +175 al turno.

Ignis

Ignis es la esencia del fuego, un estilo que permite a sus usuarios producir potentes llamaradas gracias al Ki. Sus ataques son excepcionalmente destructivos, y resulta prácticamente imposible contenerlos. Se trata de un estilo de procedencia no humana, que ha sido empleado por muchos Duk'zarist. Toda la tabla de Ignis sufre la desventaja Atadura elemental hacia el fuego.

Feuer

Concentrando el Ki en su arma, el luchador es capaz de rodearla completamente con una potente aura de fuego, con lo que aumenta 25 puntos su daño base y le permite atacar en la TA de Calor como crítico primario. Feuer puede mantenerse invirtiendo un punto de Ki de Voluntad y otro de Poder, en cada asalto. Esta Técnica es, además, clave para realizar posteriormente otros ataques de mayor poder.

CM requerido: 20 **Nivel:** 1

VOL 5 **Mant** 1

POD 1

FUE 3 **Mant** 1

Efectos: +25 al daño, Ataque elemental: Calor, Técnica mantenida.

Le Feu

Esta Técnica desencadena una potente bola de fuego, que avanza hasta impactar con un objetivo que no se encuentre a más de 20 metros. Le Feu no utiliza el daño del arma del personaje, sino que emplea como base el doble de su presencia más el bono de Poder.

CM requerido: 20 **Nivel:** 1

VOL 5

DES 3

POD 3

FUE 1

Efectos: +40 al ataque, Ataque a distancia: 20 metros.

Horecka

Esta Técnica se ejecuta introduciendo aún más energía en el interior del arma, lo que desencadena un verdadero infierno que engulle todo lo que hay en un área de 50 metros de radio alrededor del personaje, en una inmensa explosión. El fuego es tan intenso que dobla el daño base que de por sí produce el arma. Horecka requiere que el luchador mantenga activa la Técnica de primer nivel Feuer.

CM requerido: 40 **Nivel:** 2

VOL 10

DES 6

POD 6

FUE 2

Efectos: x2 al daño, Ataque en área: 50 metros de radio.

Requisitos: Mantener activo Feuer

Vatra

Como un ave de fuego, el personaje se lanza sobre su antagonista envuelto en llamas, consumiéndolo física y espiritualmente. Este ataque aumenta el daño, la habilidad y el crítico resultante (en el caso de que se produzca). Vatra requiere que el luchador mantenga activa la Técnica de primer nivel Feuer.

CM requerido: 40 **Nivel:** 2

VOL 11

DES 6

POD 6

FUE 1

CON 3

Efectos: +75 al ataque, +75 al daño, +40 al crítico.

Requisitos: Mantener activo Feuer

Eld

Esta aterradora Técnica tiene efectos devastadores, tanto para quien la recibe como para aquel que la ejecuta. Para emplearla, el personaje sacrifica una parte de su energía vital, quedando malherido en el proceso. Además de aumentar su habilidad de ataque, incrementa el daño base en una cantidad equivalente al doble de los puntos de vida que gaste al desencadenarla. Eld requiere que el luchador mantenga activa la Técnica de primer nivel Feuer.

CM requerido: 60 **Nivel:** 3

VOL 19

DES 10

FUE 10

Efectos: +150 al ataque, Sacrificio vital doble.

Requisitos: Mantener activo Feuer

El Dragón

Los orígenes de este arte son anteriores al Imperio. Desarrollada originariamente por un sacerdote guerrero de Lannet, se dice que sus secretos le fueron enseñados por una de las grandes bestias. Todas sus técnicas resultan tan variadas como potentes, a imagen y semejanza de las habilidades de la criatura en la que se inspiran. Cada vez que su usuario ejecuta una de ellas, durante unos instantes su cuerpo se cubre con diversos tatuajes en alusión al poder del dragón.

Las escamas

El dragón está preparado para enfrentarse a multitud de enemigos, por lo que puede escudarse de varios impactos sin sufrir penalizadores. Esta técnica permite al usuario defenderse de siete ataques sin menoscabar su habilidad.

CM requerido: 20 **Nivel:** 1

DES 3

CON 3

AGI 1

Efectos: +6 defensas adicionales.

Las garras

Pocas cosas son tan letales como las garras del dragón. Al ejecutar esta Técnica, el personaje realiza dos ataques con un bono de 40 puntos a su daño base en ambos.

CM requerido: 30 **Nivel:** 1

DES 4

CON 4

AGI 4

FUE 2

Efectos: +1 ataque adicional, +40 al daño.

El colmillo

El comillo del dragón es preciso y afilado, capaz de atravesar cualquier barrera o protección. Este ataque disminuye en seis puntos el tipo de armadura del defensor, al mismo tiempo que aumenta la habilidad ofensiva y reduce los penalizadores de su usuario al realizar golpes apuntados.

CM requerido: 45 **Nivel:** 2

DES 5

CON 8

AGI 6

FUE 3

Efectos: -6 a la TA defensora, -50 a los golpes apuntados, +50 a la habilidad de ataque.

La cola

Un simple movimiento de la cola del dragón puede hacer volar ejércitos enteros. Esta Técnica permite al luchador realizar un potente ataque en un área de 25 metros de radio, empleando el daño base del arma que utilice e incrementando su habilidad ofensiva. Cualquier individuo que reciba el impacto deberá realizar, además, un control enfrentado contra una característica equivalente a Fuerza 16, o saldrá despedido por su descomunal potencia.

CM requerido: 55 **Nivel:** 2

DES 6

CON 8

AGI 6

FUE 2

Efectos: +40 a la habilidad de ataque, Ataque en área: 25 metros de radio, Proyección de Fuerza 16.

El aliento del Dragón

El último y más grande de los poderes del dragón es su aliento. Esta Técnica desencadena una potente descarga de pura energía, que avanza desde el cuerpo del luchador hasta una distancia máxima de un kilómetro, donde estalla destruyéndolo todo en cien metros de radio. El aliento del dragón no utiliza el daño del arma del personaje, sino que emplea como base el doble de su presencia más el bono de Poder, cantidad que después se debe multiplicar por dos. El aliento del dragón es una técnica predeterminada, por lo que quien pretenda usarla, debe declarar de antemano su intención.

CM requerido: 80 **Nivel:** 3

DES 10

CON 10

AGI 10

POD 6

FUE 15

Efectos: Ataque a distancia: un kilómetro, Ataque en área: 100 metros de radio, Capaz de dañar energía, x2 al daño.

Desventaja: Predeterminación

CAPÍTULO 11

LA MAGIA

*Un día soñé que mi alma salía de su cuerpo
Puede volar y miré en el interior del corazón de los hombres
Lo único que fui incapaz de hacer fue no despertar.*

-Montaigne-

La magia es un elemento fundamental en cualquier sistema de rol, y también lo es en *Ánima*. Su poder nutre a los hechiceros y les permite alterar la misma esencia de la realidad. Es el principio en el que se fundamentan los seres sobrenaturales y los objetos místicos. En este capítulo veremos las bases sobre las que se sustenta la magia, la ejecución de los conjuros y cómo los personajes pueden usarlos a su favor.



LA TEORÍA MÁGICA

La magia influye en todo lo vivo y lo muerto, en todo lo real e irreal, puede serlo todo o no ser nada, pero siempre estuvo y estará ahí, con nosotros. Está formada por la energía espiritual del mundo. Su propia naturaleza se encuentra ligada al flujo de almas, aunque sería más correcto decir que es una faceta de él: nace de los espíritus al igual que la propia realidad. En cierto modo es la sombra de la existencia, una fuerza que no responde a las reglas de la física ni de la lógica, pero que altera el mundo a su antojo.

El poder de la magia no es uniforme. Al mezclarse con las almas, se nutre de su esencia y toma distintos matices según los elementos o las emociones con los que se ponga en contacto. De este modo, se divide en diversas tipologías cuando pasa a través de un brujo o se encuentra en un lugar cargado de fuertes sentimientos. Los conjuros oscuros por ejemplo, que se sustentan de las emociones negativas, toman su poder de la magia que ha estado en contacto con ira, rabia u odio.

No todas las personas son capaces de controlar el poder de las almas. Hacerlo no resulta fácil ni siquiera para los propios espíritus sobrenaturales. Sin embargo, algunos sujetos nacen con la capacidad de sentir la magia, dejarla fluir por su cuerpo y encauzar su energía mediante conjuros. Estos individuos son brujos, aquellos que han nacido con el don de alterar la realidad a su antojo. Los brujos son una luz en las tinieblas para la magia, núcleos en torno a los cuales se acumula su poder. Actúan como portales para que esta se manifieste en el mundo físico: la magia se reúne a su alrededor, penetra en ellos y crece en sus almas hasta que se exterioriza mediante un conjuro.

En realidad, los hechizos no son nada más que una manera de controlar la existencia y alterar sus reglas. Los brujos utilizan su energía sobrenatural para tejer sortilegios que se enmarañan en la propia esencia de la realidad. Las gesticulaciones y los versos son palabras que los magos susurran al alma del mundo para canalizar mejor sus energías, pero no son necesarios para alterar la realidad. A un brujo le basta su propia voluntad para manejar la magia y lanzar un conjuro, aunque al utilizar los rituales puede aumentar considerablemente su poder. Cada hechicero conoce sus propias fórmulas para modificar la existencia. Un mago crea sus sortilegios utilizando los conocimientos y medios que tiene a su alcance, porque la ejecución de la magia puede ser muy diferente de una persona a otra.

El Don

El Don es el principio por el que se manifiesta la magia. Es el nombre que recibe la capacidad que poseen algunas personas de manejar las fuerzas místicas. Los nacidos con semejante bendición (o maldición) son los brujos. Sus almas poseen no sólo la capacidad de atraer y sentir las energías místicas, sino también la de dominar su poder y alterar la realidad. Las causas por las que únicamente unos pocos poseen el Don son desconocidas. Algunas entidades mantienen la teoría de que todo ser vivo tiene la capacidad de controlar la magia, y que el Don es meramente la etapa en la que el alma ha conseguido despertar su verdadero poder. Aun así, existe una verdadera diferencia entre la esencia de aquellos que nacen con el Don y el resto de los seres vivos.

Normalmente, los brujos ni siquiera son conscientes de que poseen el Don. A lo largo de su vida usan inconscientemente la magia y tienen sensaciones diferentes a las de los demás, pero no consiguen nunca dominar su poder. Durante sus infancias, estos niños sufren serios problemas, ya que manejan fuerzas incomprensibles para ellos y que no siempre son capaces de controlar. Sólo aquellos brujos que acaban teniendo acceso a conocimientos arcanos o a un aprendizaje apropiado, se convierten realmente en hechiceros.

El Don es una habilidad excepcionalmente rara. En *Gaia*, sólo uno de cada diez mil humanos lo tiene, aunque la proporción de quienes llegan a convertirse en auténticos hechiceros en la sombra es minúscula.

LOS PODERES MÍSTICOS

A continuación veremos cómo funciona la magia y se lanzan los conjuros.

El ACT y el Zeon

El ACT y el Zeon son la base del sistema de magia de Alma. El Zeon es la energía mística que controlan los hechiceros. Es la cantidad de poder del que disponen, los “puntos de magia” que pueden invertir en la realización de conjuros. La propia palabra Zeon significa “Maravillas de Dios”, aunque es sólo uno de tantos nombres que recibe, como Maná o Erzvayu. ACT es la abreviación de “ACumulación por Turno”, y representa la velocidad con la que un hechicero puede disponer de su poder. Cuanto más elevada sea su acumulación, el brujo podrá concentrar más rápido sus energías y realizar conjuros más poderosos en menos tiempo. Todas las personas tienen ACT y Zeon, aunque sólo quienes posean el Don son capaces de desarrollarlos.

Empezaremos hablando del Zeon. Como hemos dicho, es en cierta manera la “vida mágica” del personaje. El Zeon base se calcula de la misma forma que los puntos de vida, pero en este caso utilizando la característica de Poder en lugar de la de Constitución. De nuevo, para mayor comodidad, estos cálculos están ya realizados en la **Tabla 55**. Los jugadores podrán invertir PD de sus habilidades sobrenaturales para aumentar sus puntos de Zeon máximos. Como puede verse en los costes, al contrario que en otras habilidades, los puntos de Zeon se adquieren en grupos de 5 puntos. Así pues, si un hechicero, a quien le cuesta el Zeon a 1, gasta 10 PD para adquirir más, incrementará su máximo en 100 puntos. Algunas categorías del arquetipo Místico consiguen además un bonificador innato por nivel al Zeon que se añade a su total. A la suma final de estos puntos se le llama Reserva de Zeon, que es la cantidad máxima que pueden contener los brujos.

TABLA 55: EL ZEON BASE

Poder	Zeon base	Poder	Zeon base
1	5	11	150
2	20	12	160
3	40	13	175
4	55	14	185
5	70	15	200
6	85	16	215
7	95	17	225
8	110	18	240
9	120	19	250
10	135	20	265

El ACT también se basa en la característica de Poder. Dependiendo de ella, un personaje tendrá un ACT base u otro como aparece reflejado en la **Tabla 56**. A continuación, debemos aplicarle el número de múltiplos de magia que tenga, que es la cifra por la que tiene que multiplicarse el ACT base para averiguar cuántos puntos de Zeon puede acumular por asalto. Todos los personajes empiezan con un solo múltiplo, pero pueden adquirir más invirtiendo PD.

TABLA 56: EL ACT BASE

Poder	ACT base	Poder	ACT base
1 a 4	0	15	20
5 a 7	5	16 a 17	25
8 a 11	10	18 a 19	30
12 a 14	15	20	35

Éxodo tiene un Poder de 7, por lo que su ACT base es 5 puntos. Además del múltiplo con el que empieza, invierte 100 PD (recordemos que es un warlock) para conseguir dos adicionales, por lo que tiene un total de tres múltiplos de ACT. Por tanto, su ACT Final es de 15 puntos (5 de su base por sus 3 múltiplos). Si en algún momento posterior Éxodo consiguiera aumentar su Poder a 8 y cambiar su ACT base a 10, su acumulación final aumentaría hasta 30 (10 de su base por sus 3 múltiplos).

Siempre hay que tratar de mantener un equilibrio entre ambas habilidades. Un hechicero con mucha acumulación mágica pero poco Zeon podrá lanzar conjuros muy poderosos rápidamente, pero el número de veces que lo hará será escaso. Por el contrario, si posee un ACT muy bajo necesitará varios asaltos incluso para realizar el conjuro más simple, siendo incapaz de responder a tiempo ante una situación urgente. La recomendación habitual para los jugadores es que sus personajes desarrollen por media diez veces su ACT en puntos de Zeon (es decir, un personaje con un ACT de 50 puntos debería tener como mínimo 500 puntos de Zeon), aunque sólo es una sugerencia orientativa.

La recuperación de magia

Cuando un hechicero utiliza sus conjuros gasta puntos de Zeon. Sin embargo, la pérdida no es permanente. Con el paso del tiempo, tiene la capacidad de recuperar la magia invertida y volver a llenar su reserva de Zeon. El alma del brujo atrae la magia ambiental y la regenera dependiendo de su potencial. Cuanto más poder pueda concentrar, mayor será su capacidad para recuperar su energía perdida. Por tanto, un personaje regenera cada día su ACT Final en puntos de Zeon.

Si lo desea, un brujo puede tomar puntos de Zeon de otro hechicero, de un contenedor de magia o de una criatura mágica que se lo ceda de manera voluntaria. Ambos brujos deben estar en contacto y uno de ellos deja fluir su poder místico al otro. El índice de transmisión por asalto es equivalente al ACT Final del que otorga la magia. Dado que los personajes sin el Don no pueden disponer de su poder mágico, tampoco son capaces de ceder puntos de magia a los individuos que sí lo posean.

Si el ACT de Éxodo es de 30, cada día puede recuperar 30 puntos de Zeon que haya gastado.

La ejecución de los conjuros

Los personajes con el Don pueden lanzar los conjuros que conozcan cuando lo deseen. Como se verá en la explicación de los hechizos, cada uno de ellos tiene un coste base que representa la cantidad de puntos de Zeon que se necesita invertir para ejecutarlos. La acumulación del personaje puede ser lo suficientemente elevada para usarlo en un solo asalto, o es posible que necesite concentrar sus energías durante varios turnos. Dado que diferentes conjuros tienen diferentes costes, los magos pueden realizar algunos hechizos en un asalto y necesitar muchos con otros.

Con un ACT de 30, Éxodo intenta lanzar un conjuro de Crear Luz. Ya que el coste de ese hechizo es de 20 puntos, es capaz de lanzarlo en un solo asalto. Si después tratase de lanzar otro más poderoso como Armadura de Luz, con un coste base de 60, necesitaría dos asaltos enteros de acumulación para utilizarlo (cuatro en el caso de que se viera obligado a acumular a mitad, como veremos a continuación).

La acumulación de magia es una acción pasiva, pero si el personaje ejecuta en el mismo asalto cualquier otra acción que no sea lanzar un conjuro, deberá reducir su ACT a la mitad. Para poder utilizar plenamente su acumulación, un hechicero debe de poder realizar ensalmos y gesticular con las manos. En caso de que el brujo pierda la capacidad de hablar, mover los brazos o ambas a la vez, reducirá su acumulación a la mitad. No obstante, eso significa que salvo si el personaje posee alguna de las desventajas de obligación semántica u oral, siempre podrá usar su ACT a mitad para preparar y lanzar sus conjuros, incluso estando completamente maniatado y amordazado.

El lanzamiento de un conjuro puede ser una acción tanto activa como pasiva, dependiendo de la propia naturaleza del hechizo. Los conjuros activos requieren que el personaje posea la iniciativa del asalto, mientras que los pasivos pueden utilizarse siempre que sea necesario. Un brujo no está limitado a lanzar un solo conjuro por asalto. Si los puntos que tiene acumulados se lo permiten, el mago puede ejecutar varios a la vez sin ningún penalizador a la acción o a su ACT. El uso de poderes mágicos en combate utiliza el mismo turno que el de las acciones desarmadas, es decir, de +20.

Existen dos posibles métodos para lanzar conjuros: concentrar magia pura para desencadenarla después libremente, o preparar un único conjuro determinado.

- **Acumular magia pura:** Cuando un personaje comienza a acumular puntos de Zeon no está obligado a declarar qué conjuro está preparando, sino que simplemente concentra su magia y lanza después el hechizo (o hechizos) que considere más oportuno. Sin embargo, no puede dejar de acumular Zeon y mantener el poder concentrado a la espera de un momento apropiado: si para de acumular durante un solo turno, todos los puntos que tenga concentrados volverán a su reserva de Zeon, perdiendo 10 de ellos en el proceso.

Como se ha explicado, un mago puede utilizar tantos conjuros en un asalto como le permitan los puntos que tenga acumulados hasta ese momento. Sin embargo, al finalizar el asalto en el que ha lanzado al menos un sortilegio, en el turno siguiente dejará de tener acumulada la cantidad de puntos de Zeon que no haya utilizado, perdiendo también 10 en el proceso.

Éxodo se prepara para lanzar varios hechizos y se pasa cinco asaltos acumulando magia. Recordando que su ACT Final es 30, en el quinto asalto tiene ya 150 puntos de Zeon preparados. En ese momento utiliza un conjuro de Crear Luz que le cuesta 20 puntos, un Escudo de Luz de 50 y un Imbuir Calma de 40. La suma total de los tres hechizos es de 110 puntos, por lo que le quedan aún 40 por gastar. Si no quiere usarlos para lanzar ningún otro sortilegio en ese asalto, no podrá mantenerlos acumulados para el siguiente y volverán a su reserva de Zeon, perdiendo 10 puntos en el proceso. Por tanto, si quiere lanzar otro conjuro posteriormente, deberá comenzar a acumular de nuevo en el siguiente turno desde cero.

• **Preparar un conjuro determinado:** Si lo desea, el brujo puede declarar que quiere ejecutar un conjuro concreto en lugar de concentrar magia pura. En dicho caso, emplea su acumulación para preparar únicamente ese hechizo, y no puede posteriormente usar esos puntos de Zeon para lanzar ningún otro. El mago debe comunicar cuál será dicho sortilegio y a qué grado va a formularlo. No obstante, al contrario que en el método anterior, una vez que tiene listo el hechizo no está obligado a lanzarlo de inmediato, y es capaz de sostenerlo tantos asaltos como el valor de su característica de Poder. Al finalizar este tiempo de espera, debe decidir si lo ejecuta o recupera su magia, aunque en el segundo caso, perderá 10 puntos de Zeon debido a la tensión y al gasto que supone. Mientras tiene un sortilegio preparado, el hechicero puede comenzar a preparar otro conjuro o acumular magia pura.

Algunos magos tienen a veces bonos a su ACT al usar ciertas vías. Dichos bonificadores sólo pueden aplicarse cuando se preparan para lanzar un conjuro concreto, y no si acumulan magia pura.

Ahora Éxodo se prepara para usar un conjuro de Descarga de luz en grado intermedio (90 de Zeon). Con su ACT 30, tardará tres asaltos en tener listo el hechizo, pero en lugar de estar obligado a lanzarlo de inmediato, puede aguantar ocho turnos (recordemos que tiene Poder 8) sin ejecutarlo. Durante este tiempo, es capaz de preparar otro hechizo o empezar a acumular magia pura. Si tras los ocho asaltos no ejecuta el conjuro, recuperará sólo 80 de los puntos que tenía acumulados.

Daños mientras se acumula

Si un brujo recibe daños mientras está acumulando magia, existe la posibilidad de que pierda la concentración. Para conservar el Zeon que tiene preparado, debe de pasar un control de Resistir el dolor contra el doble del daño que ha sufrido. Si el control no supera siquiera el valor del daño base sufrido, el personaje no sólo no es capaz de mantener su Zeon concentrado, sino que pierde además los puntos. En el caso del lanzamiento de conjuros determinados, el mago puede aplicar un bono de +40 a su tirada. Las criaturas con acumulación de daño no efectúan este control, salvo si reciben un ataque que les produzca un crítico.

Recibir daños no influye en absoluto en los conjuros mantenidos.

Mientras acumulaba, Éxodo recibe un ataque que le produce 60 puntos de daño. Para evitar perder la magia que tiene preparada, debe superar un control de Resistir el dolor contra 120 (el doble del daño recibido), o los puntos acumulados regresarán a su reserva de magia. Si no es capaz ni de superar un control contra 60 (el daño recibido), perderá lo que tenía concentrado.

La Proyección Mágica

La proyección mágica es la habilidad que poseen los brujos para ejecutar y dirigir sus conjuros sobre la realidad. Miden desde la puntería con que lanzan una bola de fuego, al complejo acto que les permite manifestar sus poderes correctamente sobre el alma de una persona. Cada vez que un personaje pretenda utilizar un conjuro, debe realizar un control de proyección mágica para saber si es capaz de enfocar su poder correctamente o falla en su ejecución.

Los magos pueden utilizar esta habilidad para atacar y defenderse con sus conjuros del mismo modo que los luchadores usan su ataque y su defensa. La proyección mágica no aplica ninguno de los penalizadores de combate ni para atacar ni para defender: un mago puede lanzar, sin negativos, tantos conjuros de ataque o anímicos como le permita el Zeon que tenga acumulado, al igual que la habilidad de sus escudos no se resiente por recibir golpes adicionales. Los únicos penalizadores

que sufren los hechiceros a esta habilidad son los negativos a toda acción y la ceguera, tal como se explica en la sección **Las habilidades Sobrenaturales en Combate** del **Capítulo 9**. Si un mago ejecuta un conjuro con éxito sobre un personaje con el que se encuentra en contacto físico, aplica un bonificador de +40 a su habilidad (inclusive en los de Ataque y los Anímicos).

Puesto que un guardia de ciudad se lanza sobre él y otro le dispara con una ballesta, Éxodo se dispone a recibir dos ataques durante un asalto. Para defenderse, decide crear un Escudo de Luz que estaba preparando desde hacía varios turnos. Primero llega la flecha, que consigue detener sin sufrir penalizadores por recibir un ataque de proyectiles, gracias a que es un escudo de magia. Posteriormente, sufre el espadazo del guardia que está cuerpo a cuerpo con él, contra el que tampoco recibirá el penalizador de segundo ataque.

La Proyección Mágica también indica el alcance máximo de los conjuros. Cualquier sortilegio puede lanzarse hasta la distancia que indique la Proyección Mágica del personaje, salvo aquellos que por su propia descripción tienen como centro al brujo. Esta habilidad también mide la precisión con la que el hechicero alcanza a blancos inanimados. Para hacerse una idea aproximada, consulta el **Recuadro X: Dificultades de la Proyección Mágica**.

RECUADRO X: DIFICULTADES DE LA PROYECCIÓN

Rutinario: Permite utilizar los efectos de los conjuros sobre el propio hechicero o sobre un objeto o persona con la que se esté en contacto.

Fácil: Se utiliza para proyectar los conjuros hasta una distancia máxima de 5 metros.

Media: Se utiliza para proyectar los conjuros hasta una distancia máxima de 25 metros.

Difícil: Se utiliza para proyectar los conjuros hasta una distancia máxima de 100 metros.

Muy Difícil: Se utiliza para proyectar los conjuros hasta una distancia máxima de 250 metros.

Absurdo: Se utiliza para proyectar los conjuros hasta una distancia máxima de 500 metros.

Casi Imposible: Permite utilizar los conjuros incluso sobre blancos que no estén a la vista del hechicero, pero que tenga exactamente localizados de algún modo. Para ello, el brujo debe de tener algún tipo de detección sobrenatural que le señale la ubicación precisa, como un conjuro de Espía de Luz. Alcanza hasta 1 kilómetro.

Imposible: Permite alcanzar blancos que no estén a la vista del personaje y de los que sólo tenga una idea aproximada de su localización. Por ejemplo, al brujo le basta con saber que se encuentra en una casa conocida y que es capaz de localizar, aunque no sepa su ubicación exacta. La distancia no puede ser superior a los 5 kilómetros.

Nuestro brujo pretende lanzar un conjuro de Crear Luz en un salón oscuro, pero no quiere iluminar a su alrededor para no desvelar su posición. Su objetivo es ubicar el centro del conjuro (que tiene un radio base de 5 metros) al final de la habitación, a unos 20 metros de donde se encuentra. A continuación consultamos el Recuadro X y descubrimos que, para llegar hasta allí, se requiere alcanzar un control de dificultad Media (es decir, contra 80) con su Proyección Mágica. Por suerte, consigue su objetivo y descubre al asesino que le esperaba escondido.

Pifia en el lanzamiento de los conjuros

Un resultado de Pifia en el control de proyección mágica al lanzar un conjuro representa que el brujo no ha sido capaz de enfocar correctamente su poder y, a pesar de haber gastado los puntos de Zeon, el hechizo fracasa. En el caso de que el nivel de la Pifia sea superior a 90, el conjuro ha salido fuera del control del hechicero y sus consecuencias serán mucho más negativas, tanto para él como para quienes le rodean. Este efecto queda a elección del Director de Juego, dependiendo del conjuro lanzado y nivel de fracaso.

Si el resultado de Pifia se obtiene con posterioridad al lanzamiento del conjuro para calcular la habilidad de un hechizo mantenido (como en el caso de los escudos mágicos y otras defensas), la tirada de Pifia no lo anula, sino que resta el nivel de fracaso de la habilidad de proyección del hechicero (igual que ocurre en una pifia de combate)

Desequilibrio ofensivo mágico

Mientras el psíquico puede utilizar sus CV para incrementar su precisión, el hechicero tiene la posibilidad de establecer un desequilibrio en su Proyección Mágica. A pesar de tener una única habilidad para atacar y defenderse, un mago puede alterarla y volverse más ofensivo o defensivo según sus propias preferencias personales. En el momento de comenzar a desarrollar su habilidad, un hechicero puede elegir tener un desequilibrio ofensivo positivo o negativo. Si, por ejemplo, elige un desequilibrio positivo de 15 puntos, sumará esa cifra a la habilidad de sus conjuros ofensivos y la restará cuando se defiende. Bajo ninguna circunstancia esta diferencia puede ser superior a 30 puntos. Posteriormente, si el brujo se da cuenta de que ha elegido un desequilibrio que no resulta apropiado para él, puede alterarlo a un ritmo de 10 puntos cada vez que suba de nivel, aunque seguirá manteniendo el límite máximo de 30 puntos.

Sólo es posible establecer desequilibrio ofensivo si un personaje desarrolla su habilidad invirtiendo directamente PD, y no si la consigue mediante una de las Tablas de Armas Místicas. En el caso de que un sujeto adquiriese habilidad de Proyección gracias a una Tabla de armas, únicamente desarrollará habilidad ofensiva o defensiva dependiendo de la tabla que haya adquirido.

Cuando Éxodo comenzó a desarrollar su Proyección Mágica, decidió que prefería enfocar su habilidad hacia la defensa y se impuso un desequilibrio ofensivo negativo de 10 puntos. Por tanto, dado que tenía una habilidad final de 60, atacaba y proyectaba sus conjuros con 50 y defendía con 70. Sin embargo, conforme fue aumentando sus conocimientos, se dio cuenta de que sus conjuros eran cada vez más ofensivos y decidió empezar a modificar su Proyección hacia el ataque. Cada vez que subió de nivel, modificó 10 puntos su desequilibrio ofensivo hasta llegar al límite de +30, lo que le costó cuatro niveles.

Choque de conjuros

Existe la posibilidad de que, durante un combate, dos descargas o conjuros de ataque choquen. Si se da la situación, el resultado puede ser muy diferente dependiendo del poder de los contrincantes y de los conjuros que utilicen. Para lanzar una descarga que intercepte otro conjuro de ataque, un personaje debe conseguir en su iniciativa un disparo paralelo, tal y como se explica en la sección **Las Opciones del Combate a Distancia** del **Capítulo 9**. Si el segundo lanzador declara que quiere interceptar el ataque de su adversario, deberá hacer un control de Proyección Mágica que se acerque por lo menos 50 puntos a la habilidad de su antagonista o que la supere. Si lo consigue, ambas descargas se encuentran y se produce un choque de conjuros. Para resolver el choque, cada personaje debe hacer una tirada de un D100, sumar el resultado al daño base que produce su descarga y después añadirle el bono de su característica de Poder. La diferencia entre ambos resultados se compara en la **Tabla 57: Choque de Descargas**, para obtener el efecto final.

TABLA 57: CHOQUE DE DESCARGAS

Diferencia	Efecto
1 a 50	Ambos se anulan.
51 a 100	El ganador consigue pasar a través del otro, pero su daño base queda reducido a la mitad.
+100	El ataque inferior queda completamente anulado y el vencedor continúa su trayectoria sin ningún penalizador a su daño.

En esta ocasión, Éxodo se enfrenta a Serenade, un poderoso Señor de las Tinieblas. Tiran su turno y ambos consiguen una diferencia que les permite hacer disparos paralelos. Serenade lanza una descarga de oscuridad con un daño base de 120 puntos y Éxodo, desesperado, responde de la misma manera intentando interceptar el ataque de su antagonista, aunque su conjuro sólo produce un daño de 60. A continuación los dos contendientes lanzan su ataque y obtienen un 150 y un 190 respectivamente, por lo que Éxodo es capaz de interceptar la descarga de Serenade. Ambos realizan una tirada de dados: Éxodo saca un 40, que se suma al daño 60 de su conjuro y a los 10 puntos que le proporciona su Poder, por lo que obtiene un resultado de 110. Serenade es más afortunado y saca un 65, que suma a su daño de 100 y el 25 que le proporciona su Poder, dándole un resultado final de 190. Si comparamos ambos resultados, descubrimos que Serenade ha superado a Éxodo en 80, por lo que su conjuro, aunque debilitado y causando sólo la mitad de daño, traspasa el del joven brujo.

En caso de que dos o más atacantes unan sus descargas en contra de un tercero sólo sigue siendo necesario realizar una tirada por cada bando, aunque la segunda descarga con daño más bajo suma la mitad de su valor al resultado de su bando, la tercera descarga una tercera parte, la cuarta una cuarta parte y así consecutivamente.

Esta regla sólo se utiliza con conjuros de ataque que produzcan daño directo, nunca contra hechizos anímicos o de efectos. Sin embargo, puedes también emplearla con cualquier tipo de descarga sobrenatural, ya sea de carácter psíquico, habilidades del Ki o poderes especiales. Sólo los brujos tienen la posibilidad de sumar el bono de Poder a sus sortilegios.

A continuación, Éxodo recibe la ayuda del psíquico Pazusu y cada uno lanza una descarga para interceptar el siguiente ataque de Serenade. El daño de Éxodo más su bono de Poder sigue siendo 70 y la descarga de Pazusu tiene una base de 40 puntos. Por tanto, Éxodo puede sumar 20, la mitad del daño que produce el poder psíquico de Pazusu, al siguiente control de choque.

Magia innata

El control de la magia de algunos hechiceros es tan elevado que pueden manejar las energías sobrenaturales ambientales sin la necesidad de utilizar su propio poder. De este modo, un brujo es capaz de lanzar hechizos sin tener que invertir sus puntos de Zeon. A este tipo de conjuros se les denomina innatos. Dependiendo de su ACT Final, el mago podrá lanzar sortilegios de distinto valor zeónico sin gastar en ello puntos de magia. Los conjuros funcionan con completa normalidad y con el valor zeónico indicado. Para lanzar un conjuro innato, el personaje no puede utilizar ningún otro hechizo durante ese asalto, ni tampoco acumular magia. En caso de que el conjuro innato tenga mantenimiento, el brujo podrá hacer que permanezca activo sin gastar tampoco puntos de magia, pero mientras sea así no podrá lanzar ningún otro conjuro innato. Dado que los hechizos innatos se basan en dominar la magia ambiental, el Director de Juego tiene en sus manos la posibilidad de recortar su valor si existe muy poca en el entorno, o viceversa.

El valor máximo de los conjuros innatos está recogido en la **Tabla 58: Magia Innata**. Los bonos especiales que modifican el ACT del brujo sólo para ciertas vías, se cuentan únicamente para usar aquellos hechizos que pertenezcan a ellas.

TABLA 58: MAGIA INNATA

ACT del hechicero	Zeon
10 a 50	Hasta 10 de Zeon
55 a 70	Hasta 20 de Zeon
75 a 90	Hasta 30 de Zeon
95 a 110	Hasta 40 de Zeon
115 a 130	Hasta 50 de Zeon
135 a 150	Hasta 60 de Zeon
155 a 180	Hasta 70 de Zeon
185 a 200	Hasta 80 de Zeon
+200	Hasta 90 de Zeon

Objetos místicos: contenedores y amplificadores

Entre todos los objetos mágicos existentes, hay dos tipos que son particularmente eficaces para los hechiceros y cuya naturaleza los hace dignos de mención en este capítulo: los contenedores y los amplificadores de magia.

Los contenedores son objetos sobrenaturales que tienen la capacidad de almacenar en su interior magia pura, permitiendo a los magos recuperar sus energías perdidas. En cierta manera, actúan como pilas de magia de las que los brujos pueden absorber Zeon. Un mago puede recuperar o introducir puntos de Zeon en los contenedores del mismo modo que lo hace con otro personaje con el Don, es decir, a un ritmo por asalto equivalente a su ACT. Al no tratarse de un ser vivo, una pila no se recupera por sí misma, aunque un brujo puede volver a introducir magia en ella y prepararla de nuevo para una situación de urgencia. La cantidad de magia que puede residir dentro depende del poder del objeto. La gran mayoría de las pilas tienen una cuantía muy limitada, entre los 50 a los 100 puntos de Zeon, aunque también existen algunas de descomunal capacidad que pueden llegar a soportar incluso más de 500.

Los amplificadores mágicos son objetos con la capacidad de incrementar la velocidad a la que los brujos acumulan la energía mágica con la que ejecutan sus conjuros. Al usar uno, un hechicero canaliza su poder a través del artefacto amplificando el uso de su magia. A efectos de juego, los amplificadores mágicos proporcionan a un personaje un bonificador a su ACT Final comprendido entre 5 y 25. Los amplificadores más comunes aumentan 5 puntos el ACT Final de su poseedor, aunque los más poderosos pueden aumentarlo a 10 y 15 puntos respectivamente. Los amplificadores de 20 y 25 puntos son artefactos casi divinos, de un poder simplemente descomunal. Un personaje sólo puede usar un amplificador a la vez, por lo que aunque tenga varios de ellos no suma los bonos que conceden (eso no significa que no puedan ser utilizados conjuntamente con otros artefactos que beneficien al mago, como por ejemplo, algo que aumentase su característica de Poder). Un amplificador también aumenta la regeneración zeónica del personaje que lo usa.

Joanne, que posee un ACT Final de 30, consigue un brazalete místico de Obsidiana, un amplificador mágico de +10. Por tanto, aumenta hasta 40 su ACT a la hora de lanzar conjuros. Desgraciadamente, encontrar otro amplificador de idénticas características al brazalete no le proporcionaría un +20.

LOS CONJUROS

Los conjuros son el elemento esencial en la magia, ya que representan el verdadero poder de los brujos. El número de conjuros que conoce un personaje indica cuántas habilidades místicas posee, y los efectos que puede provocar. Veamos cómo funcionan.

Las vías y el nivel de magia

Los conjuros se encuentran divididos en vías de magia. Cada vía recoge el conocimiento sobre un aspecto distinto de la existencia y representa una manera de influir en ella. Existen once vías separadas en dos tipos diferentes: menores y mayores. Las mayores son las cinco vías que controlan los aspectos más fundamentales de la realidad: Luz, Oscuridad, Creación, Destrucción y Nigromancia. Las menores son las seis vías que controlan los elementos básicos, las almas y la ilusión: Fuego, Aire, Tierra, Agua, Esencia y Mentira. Las vías tienen un nivel comprendido entre 1 y 100, y por cada dos niveles que posea un personaje, conoce un conjuro. De ese modo, un mago que alcance nivel de vía 50 en Luz, dominaría los primeros 25 hechizos de Luz, hasta el sortilegio Introducirse en los Sueños.

El conocimiento en vía que puede alcanzar un brujo está únicamente delimitado por su nivel de magia, que representa la sabiduría que el mago posee sobre hechicería, e indica cuántos conjuros podrá comprender. Un personaje puede aumentar su nivel en una sola vía o dividirlo entre tantas como quiera. Por poner un ejemplo, un nivel 30 de magia podría emplearse para tener una única vía a 30, o dos a 15.

El nivel de magia depende exclusivamente de la Inteligencia, tal y como indica la **Tabla 59**. De todas formas, esto no significa que un mago tenga siempre automáticamente su valor límite. Normalmente, los personajes con el Don no alcanzan su pleno nivel de conocimiento desde el principio. Lo más recomendable es que el Director de Juego permita a un personaje recién creado desarrollar la mitad de su máximo nivel de magia si pertenece al arquetipo de Místico, o sólo una cuarta parte si se trata de cualquier otro arquetipo mixto.

No todas las vías son afines entre sí. Cada una tiene una antagónica, que representa el poder opuesto a su naturaleza y conocimientos. Por poner algunos ejemplos, la Luz se enfrenta a la Oscuridad y la Creación es contraria a la Destrucción. En el caso de que un personaje desarrolle conocimiento en una vía y posteriormente trate de dominar una opuesta, deberá invertir el doble de nivel de magia para mejorarla.

Éxodo es un hechicero que tiene una Inteligencia 9 y, por lo tanto, su máximo nivel de magia es de 40. De este modo, podría aprender una única vía de magia hasta nivel 40; o una a nivel 15 y otra a 25; o incluso cuatro a 10. No obstante, si alguna de las vías que dominase posteriormente fuera opuesta a una que ya conoce, la nueva le costará el doble, es decir, deberá invertir 20 niveles de magia para tener sólo 10.

TABLA 59: EL NIVEL DE MAGIA

Inteligencia	Nivel de magia máximo
1 a 5	0
6	10
7	20
8	30
9	40
10	50
11	75
12	100
13	150
14	200
15	300
16	400
17	500
18	600
19	700
20	800



Los conjuros de Libre Acceso

Las vías no están completamente prefijadas. Dos brujos que dominen la misma clase de magia a nivel similar, no tienen que tener necesariamente idénticos hechizos gracias a los conjuros de Libre Acceso. Los conjuros de Libre Acceso son sortilegios genéricos que, sin pertenecer a una vía determinada, pueden ser aprendidos por los magos mientras estudian magia. Se basan en la idea de que no todos los magos desarrollan exactamente las mismas bases místicas, y cada uno investiga los hechizos que más apropiados le parecen. Por tanto, la elección de conjuros de Libre Acceso permite a los personajes con habilidades mágicas personalizar sus poderes, evitando que todos los brujos de una determinada vía sean iguales.

Cada vía de magia permite elegir una cantidad distinta de conjuros de Libre Acceso. La mayor diferencia que existe precisamente entre las vías menores y las mayores es el número de hechizos de este tipo a los que pueden acceder. Las vías mayores tienen más sortilegios propios, pero también menor capacidad de elegir conjuros de Libre Acceso. Por el contrario, las vías menores tienen menos hechizos pero muchos más conjuros libres. La cantidad de conjuros de Libre Acceso que posee un mago está establecida por su nivel de magia y la vía que domina. Si al consultar los conjuros de una vía, en lugar de un hechizo aparece la indicación "Libre Acceso", en ese lugar en concreto el personaje tiene la opción de elegir uno de esa lista.

Existen dos limitaciones a la hora de aprenderlos. En primer lugar, el conjuro de Libre Acceso no puede ser de nivel superior al de la opción mágica. Si, por ejemplo, la opción aparece con el texto "Nivel: 1-30", el conjuro de Libre Acceso elegido tendrá que ser como máximo de nivel 30. En segundo lugar, algunos de estos hechizos se encuentran cerrados para ciertas vías, ya que su naturaleza está completamente en contra de la magia que representan. En dicho caso, no pueden elegirse esos sortilegios de Libre Acceso utilizando esa vía determinada.

Como vimos antes, Éxodo tiene un nivel de magia de 40. Suponiendo que lo invierta todo en la vía de Luz, aún le faltan por elegir sus conjuros de Libre Acceso. Consultamos la lista de Luz y descubrimos que, hasta ese nivel, la vía posee cuatro opciones libres, por lo que le corresponde elegir cuatro conjuros de Libre Acceso. Consultando ahora los sortilegios, Éxodo aprende los siguientes hechizos: para la opción de nivel 4, Mover Objetos (nivel de 1 a 10); para la de nivel 14, Zona Resbaladiza (nivel de 1 a 20); para la de nivel 24, Comprensión de Idiomas (nivel de 1 a 30); y por último, para la de nivel 34, Celeridad (nivel de 1 a 40). Como puede comprobarse, ninguno de estos hechizos se encuentra cerrado a la vía de Luz.

Selección de conjuros

Si lo desea, un mago tiene la posibilidad de aprender directamente conjuros en lugar de aumentar su nivel en una vía concreta. El personaje deberá invertir puntos de su nivel de magia para dominar esos hechizos. De este modo, tendrá a su disposición un menor número de sortilegios que si los aprendiera por vía, pero a cambio podrá personalizar mucho más sus poderes. El coste en nivel de magia de los conjuros seleccionados depende de lo elevados que sean, tal y como está indicado a continuación en la **Tabla 60: Selección de conjuros**. Es perfectamente posible combinar ambas opciones, invirtiendo algunos puntos del nivel de magia del personaje en una vía, y otros en conjuros seleccionados.

TABLA 60: SELECCIÓN DE CONJUROS

Nivel del conjuro	Coste en nivel de magia
2 a 10	2
12 a 20	4
22 a 30	6
32 a 40	8
42 a 50	10
52 a 60	12
62 a 70	14
72 a 80	16
82 a 90	18
92 a 100	20

La alta magia y la magia divina

Los conjuros de nivel superior a 80 son considerados especiales. Los poderes que manejan son demasiado elevados para ser controlados por seres terrenales, por lo que la gran mayoría de los magos, sencillamente, no podrán ejecutarlos. Esto no significa que un hechicero no es capaz de comprenderlos, sino que la naturaleza sobrenatural de esa magia es demasiado elevada para que seres mortales los utilicen. Por tanto, el uso de estos sortilegios queda limitado a entidades con suficiente Gnosis como para poder lanzarlos.

Existen dos tipos distintos: la alta magia, que son los conjuros de nivel superior a 80, y la magia divina, los que superan el 90. Para poder utilizar conjuros de alta magia (niveles 82 a 90), el brujo deberá tener como mínimo Gnosis de 25. En el caso de la magia divina (niveles 92 a 100), será necesario poseer más de Gnosis 40. La alta magia y la magia divina sólo se aplican en los conjuros de vías, por lo que estas limitaciones no se utilizan en hechizos de Libre Acceso en el caso de que se aprendan seleccionándolos directamente, como se explica en el apartado anterior.

Aprendizaje mágico

Cuánto tiempo requiere un personaje para aprender un conjuro determinado o avanzar en su nivel de vía es algo muy subjetivo. Cada brujo necesita un período distinto para aprender, dependiendo del nivel del conjuro y su característica de Inteligencia. En lugar de tratarse de una regla fija, es preferible dejar a consideración del Director de Juego el tiempo necesario para dominar nuevos hechizos.

¿Pero de dónde aprenden los brujos sus conjuros? Lo más habitual sería que los hechiceros tengan acceso a textos o tutores místicos en los que basar sus conocimientos. Aprendiendo de estos libros o maestros, tienen una base real en la que apoyarse y asimilar los hechizos. Sin embargo, no es completamente necesario que los personajes

tengan acceso a esos elementos si ya conocen los principios de la magia. Un brujo que conoce los principios sobrenaturales para lanzar hechizos, puede desarrollar sus conjuros por sí solo y avanzar en su vía. Cómo lo hacen depende exclusivamente del hechicero: un brujo de Esencia podría pasarse el día meditando y analizando su propia alma y la naturaleza para avanzar en sus conocimientos, mientras que uno de Aire lo haría experimentando con el viento y el clima. Sin embargo, el Director de Juego debe tener en cuenta que aprender los conjuros por sí mismos debe ser mucho más costoso que si se les enseña. Recuerda que, si el hechicero ya ha invertido todo su nivel de magia, ha llegado también a su límite de comprensión y no puede dominar más conjuros mientras no aumente su Inteligencia.

Uso de los conjuros

Ahora que ya sabemos cómo se eligen los conjuros, vamos aprender a utilizarlos. Como ya se dijo en la explicación del ACT, cada hechizo tiene un coste base que es necesario gastar para poder lanzarlo; es decir, el brujo debe de acumular con su ACT el Zeon suficiente para pagar al menos su valor mínimo o no funcionará. Sin embargo, un sortilegio no tiene por qué lanzarse siempre con el mismo valor mágico, y los brujos tienen la posibilidad de invertir más puntos de magia para potenciar sus efectos. Lo que se pretende de este modo es que un solo hechizo pueda cubrir funciones muy amplias, dependiendo del poder que haya destinado su lanzador a tal fin. En consecuencia, todos los conjuros tienen cuatro grados diferentes; base, intermedio, avanzado y arcano, y cada uno de estos grados posee su propio valor zeónico. Naturalmente, cuanto más elevado sea el grado de un sortilegio, mucho más poderosos serán sus efectos.

Lamentablemente, no todos los hechiceros son capaces de ejecutar cualquier conjuro en grados muy elevados. En realidad existe un límite al grado máximo que puede alcanzar cada sortilegio, dependiendo de la Inteligencia del personaje. Cuanto más brillante sea el brujo, será capaz de formular sus conjuros de un modo más eficaz y alcanzar mayores efectos. En consecuencia, cada hechizo tiene un límite distinto, indicado en la sección Inteligencia Requerida; si el personaje no tiene como mínimo ese nivel de Inteligencia, es incapaz de usar ese grado. Si un brujo posee por ejemplo una Inteligencia 8, podrá usar los conjuros que conozca cuyo requerimiento de Inteligencia no sea mayor que 8. Si se da el caso de que la Inteligencia del personaje no permite alcanzar el grado base de un conjuro que conoce, el brujo sabe como funciona su teoría, pero no es capaz de ejecutarlo correctamente en la práctica.

Recordemos como antes Éxodo intentó lanzar un hechizo de Crear Luz con su ACT 30. Ya que el grado base de ese conjuro es de 20 puntos, es capaz de lanzarlo en un solo asalto, pero logrando únicamente el efecto base de iluminar en un área de 5 metros. Si quisiera, podría emplear dos asaltos enteros en acumular 50 puntos de Zeon para poder usarlo en grado intermedio, incrementando así el área iluminada hasta 25 metros de radio.

A continuación se dispone a lanzar un hechizo de Armadura de Luz tan poderoso como le sea posible. Dado que su atributo de Inteligencia es 9, consultamos las características del conjuro y descubrimos que no puede lanzarlo por encima de grado Intermedio. Nuestro brujo se pasa tres asaltos enteros acumulando sus energías y utiliza el sortilegio gastando 90 puntos de Zeon para ello; el valor de Armadura de Luz en dicho grado.



El mantenimiento de los conjuros

No todos los conjuros tienen un efecto instantáneo y después desaparecen. Muchos hechizos tienen la posibilidad de mantenerse durante periodos de tiempo prolongados, mientras el brujo siga invirtiendo puntos de Zeon para ello. En los propios sortilegios hay una sección que indica cuál puede mantenerse y cuál no. La cantidad de Zeon necesaria para conservarlo activo depende del grado del conjuro. Todos los hechizos que pueden mantenerse tienen cuatro costes específicos según el grado de poder con el que se lanzan. Cada asalto posterior a su lanzamiento, el brujo que tiene el control del conjuro debe gastar esa cantidad para hacer que siga activo. Si por ejemplo, el sortilegio tiene un mantenimiento de 5 puntos en grado base y un mago lo lanza a ese nivel de poder, gasta de manera automática 5 puntos de Zeon por cada asalto que quiera conservarlo.

El pago de los mantenimientos es una acción innata. El brujo encadena los conjuros automáticamente a su esencia, y estos van tomando el Zeon de su reserva de magia sin modificar su ACT. Son los hechizos los que se alimentan directamente del poder de su lanzador, por lo que este es capaz de sostenerlos incluso estando dormido o inconsciente. Para finalizar un conjuro mantenido, el hechicero debe de anularlo conscientemente.

Mientras le quede Zeon suficiente, no hay límite a la cantidad de conjuros que se pueden tener activos.

Si lanzamos un conjuro de Armadura de Luz, podremos mantener el conjuro invirtiendo todos los asaltos 5, 10, 15 o 20 puntos dependiendo del grado con el que se lance.

Existe un segundo tipo de conjuro mantenido, los denominados “diarios”. Esta clase de hechizo también puede prolongarse en el tiempo, pero su coste es tan reducido que, en lugar de gastar puntos de Zeon por asalto, su pago se realiza a lo largo del día. Al iniciar una jornada, el hechicero debe declarar si quiere o no mantener el conjuro activo y, en caso de que así lo haga, no deberá volver a invertir Zeon en él hasta que no hayan transcurrido veinticuatro horas.

Tipos de conjuros

Existen seis tipos de conjuros diferentes. Esta clasificación se ha realizado para simplificar su explicación y hacerlos más fáciles de entender. Sin embargo, esto no significa que cada hechizo esté solamente integrado en una única categoría. En muchos casos pueden ser mixtos, reuniendo por tanto propiedades de dos o más tipos a la vez. A continuación podéis ver una breve descripción de cada tipo y sus características:

- **Ataque:** Estos conjuros producen un ataque sobre un blanco, usando como habilidad de combate la Proyección Mágica del brujo. Todos los hechizos de este tipo son descargas equivalentes a armas de proyectil, que poseen su propio daño base y ejecutan un ataque siguiendo las reglas naturales del combate a distancia. El brujo no utiliza ninguno de los modificadores al ataque con proyectiles de la **Tabla 47**, ni tampoco sufre penalizadores a su Proyección por realizar acciones adicionales. Los conjuros de Ataque son perfectamente visibles, aunque dado su carácter sobrenatural, para poder realizar una parada con éxito contra ellos, es necesario tener la capacidad de parar energía. Cualquiera de estos ataques se considera como un proyectil disparado a la hora de calcular los penalizadores del defensor. Las otras peculiaridades de estos conjuros están reflejadas en la sección **Las Habilidades Sobrenaturales en Combate**, del **Capítulo 9**.

Salvo si el conjuro dice expresamente lo contrario, sólo los ataques que se efectúan en la TA de Energía son capaces de dañar seres inmateriales o inmunes a daños no basados en energía. Una bola de fuego, por mágica que sea, no puede dañar a un espectro, ya que son necesarios ataques mucho más espirituales.

Para calcular la rotura de las descargas hay que dividir por 20 el daño base que producen. Una descarga que, por ejemplo, tuviera un daño base de 60, tendría a todos los efectos rotura 3.

- **Defensa:** Como su nombre indica, son los conjuros que permiten al personaje usar su habilidad de Proyección Mágica como defensa contra todo tipo de ataque. Comúnmente se trata de escudos mágicos, aunque puede darse el caso de que tengan funciones distintas. Los escudos no sufren nunca penalizadores por recibir ataques adicionales y poseen algunas peculiaridades, explicadas en la sección **Las Habilidades Sobrenaturales en Combate**, del **Capítulo 9**. Los escudos son perfectamente visibles en el momento en el que defienden.



La archimaga Selena y su torpe aprendiz Karla, una Nephilim Daimah.

• **Anímico:** Los conjuros anímicos son los que afectan a la esencia de los demás. Obligan al hechicero a realizar un ataque basado en energía con su proyección mágica y conseguir causar un resultado de daño. De conseguirlo, habrá alcanzado a su objetivo y el personaje afectado debe superar la RM del conjuro para evitar sus efectos. Si este supera la Resistencia, se entiende que el hechizo ha fallado y no requiere realizar ningún otro control.

Ya que perturban directamente al alma, los conjuros anímicos son invisibles al ojo humano y quienes traten de defenderse de ellos sufrirán el penalizador de Cegados si no son capaces de ver magia. Como en el caso de los sortilegios de ataque, un personaje puede defenderse de ellos con normalidad, pero es necesario poder tocar energía para ser capaz de realizar una parada con éxito. Además de parar o esquivar, el defensor puede usar su TA de energía para evitar que el brujo consiga un resultado de daño, en cuyo caso, habrá evitado el hechizo y no tendrá que realizar la RM.

En el caso de que un conjuro sea a la vez de ataque y anímico, se considera que es perfectamente visible incluso para aquellos que no pueden ver magia.

• **Efecto:** Los conjuros de efecto son los que producen un resultado automático en el ambiente o sobre el propio brujo. Sus secuelas suelen ser siempre positivas, por lo que no es común que nadie trate de resistirse a ellos. Son hechizos que permiten desde iluminar una habitación a crear un objeto de la nada. Como los conjuros Anímicos, no pueden ser percibidos por personas sin la capacidad de ver la magia, aunque sus resultados sí suelen ser notorios para cualquiera.

• **Automático:** Esta categoría es la más compleja de todas. Al lanzarlos, el brujo no requiere realizar usar su Proyección Mágica sobre un blanco para afectarle, sino meramente que se cumpla una condición determinada. La circunstancia requerida está descrita en el propio hechizo. Por ejemplo, el conjuro Esquema del Miedo necesita que sus blancos lo miren directamente, mientras que en el caso de Perdición, la gente es afectada tan sólo por estar dentro de su área de acción. Habitualmente, estos conjuros suelen ser a la vez Anímicos. En tal caso, el personaje deberá superar automáticamente la RM si cumple la condición que lo desencadena. Pasando el control, en los siguientes cinco asaltos será inmune a sus efectos incluso si vuelve a realizar la acción que lo produce (no apartar la vista del Esquema del Miedo, seguir dentro del área de Perdición...). Si después de estos quince segundos sigue efectuándola, debe volver a realizar la RM aunque ya la hubiera superado.

Es necesario diferenciar estos conjuros de aquellos que simplemente poseen efectos con área. Un conjuro de Ataque o Anímico con área requiere un control de Proyección Mágica y una defensa para evitar ser afectado: en los Automáticos, si un individuo cumple el requerimiento del hechizo, incluso si es sencillamente estar dentro de su radio de acción, sufre de inmediato sus efectos y ha de superar la Resistencia o el control requeridos. De un modo u otro, los sortilegios automáticos siguen exigiendo que el lanzador realice un control de Proyección Mágica, para que el hechizo funcione con éxito y se manifieste en el lugar que este haya designado. Importa poco si son visibles o no, ya que no es posible defenderse de ellos si se cumple su condición.

• **Detección:** En realidad no se trata de una verdadera categoría de conjuro, sino de una versión especializada de los conjuros Automáticos. La única razón por la que se explica como una categoría aparte es que ciertos efectos místicos y la habilidad Ocultación del Ki, otorgan un bono contra ellos y, clasificándolos de este modo, es mucho más fácil saber cuándo se puede aplicar dichos modificadores. Como su nombre indica, son conjuros que permiten obtener información sobre la localización y las características de lugares y personas, si estos no superan la RM del sortilegio. Por su carácter espiritual, las detecciones no son visibles.

Generalidades sobre los conjuros

Aunque cada conjuro tiene sus efectos descritos, existen ciertas reglas generales que no es necesario repetir en cada uno de ellos. También pretendemos resolver aquí cualquier otra duda que haya podido surgir en las explicaciones anteriores, y a la hora de poner en juego los conjuros.

• **Presencia afectable:** Todas las cosas vivas o inanimadas tienen una presencia espiritual que indica la facilidad con que pueden ser influenciadas por las habilidades místicas. En algunos casos, los conjuros afectan hasta una determinada cantidad y, en el caso de que la presencia del individuo u objeto sea superior, el hechizo no puede alcanzarles. Eso significa que el conjuro necesita más poder para influir en un personaje de mayor nivel, incluso si éste desea que funcione sobre él; ya que el espíritu del personaje es más poderoso, requiere por tanto mayor cantidad de magia para afectarle. Si un conjuro afecta hasta una presencia 60 (equivalente a nivel 7), aquellos que tengan mayor nivel serán inmunes a sus efectos, ya sean positivos o negativos. A veces estos hechizos permiten a los brujos repartir la presencia a la que afecta el conjuro entre tantos blancos como desee. Por tanto, puede influir a un único sujeto de gran poder

o a varios de nivel inferior. Por lo general, la presencia del equipo que llevan consigo los personajes no necesita tenerse en consideración, ya que se entiende incluida en el propio conjuro. Esto no significa que un individuo pueda afectar consigo toda la materia inanimada con la que entre en contacto, sino a lo sumo sus armas, ropas y el contenido de su mochila. Los artefactos con presencia superior a 200 quedan excluidos de esta regla.

Un conjuro que afecta hasta una presencia máxima de 100 puntos puede influir a varios individuos si divide su valor; podría usarse sobre un solo sujeto de 100 puntos de presencia, dos de 50, uno de 40 y dos de 30...

• **Dejarse afectar:** No siempre hace falta realizar una RM para saber si un personaje es afectado por un conjuro anímico. Si un individuo declara voluntariamente que permite que la magia le afecte, no tendrá que ejecutar el control de Resistencia.

• **Selección de blancos:** Salvo si el conjuro indica en su descripción que no es posible designar blancos en su interior, el hechicero sólo afecta con ellos a los individuos que desee. En el caso de que no sea consciente de que alguien se encuentre dentro del radio, no podrá excluirlo del conjuro.

• **Resistencia Mágica Base:** Todos los conjuros que hemos considerado que necesitan una Resistencia Mágica tienen la dificultad a superar reflejada en su descripción. Sin embargo, puede darse el caso de que algunos conjuros del tipo Efecto, que suelen conceder estados positivos, deseen ser resistidos voluntariamente. En tal caso, siempre que el Director de Juego lo considere necesario, puede entenderse que tales conjuros tienen siempre una RM de 120. Recuerda que esta regla sólo puede utilizarse en el caso de que el hechizo afecte directamente a la esencia de un individuo que declara resistirse, no para conjuros ambientales: por mucho que un personaje oculto en una zona oscura diga que quiere resistirse a un sortilegio de luz que ilumina el lugar en el que está, no tiene ninguna posibilidad de hacerlo.

• **Conjuros fantasmales:** Algunos conjuros ilusorios tienen carácter fantasmal; son tan verosímiles que los personajes afectados creen que sufren verdaderamente sus consecuencias. Naturalmente, cualquier daño o perjuicio provocado por uno de estos hechizos no es real, pero el individuo engañado no se da cuenta hasta que el sortilegio finaliza. Si alguien muere a manos de un efecto fantasmal, queda automáticamente inconsciente y no despierta en varias horas. Adicionalmente, si el daño recibido es tan grande que le produce un crítico mortal, el personaje fallece realmente a causa de un fallo cardíaco.

• **Cada 5 asaltos:** Un personaje que se ve sometido a un efecto sobrenatural por fallar una RM tiene derecho a una nueva tirada cada 5 asaltos, salvo si el conjuro indica lo contrario. Por poner un ejemplo, un sujeto afectado por un conjuro de Paralizar Vida no podría moverse durante los primeros cinco asaltos, pero en el sexto tendría derecho a una nueva tirada para superar su poder. Si lo vuelve a fallar, permanecería nuevamente cinco asaltos sin moverse hasta tener derecho a un nuevo control. Sólo los conjuros mantenidos permiten al personaje realizar una nueva Resistencia. Aquellos hechizos que tras fallar el control producen un efecto continuado y no tienen mantenimiento, como en el caso de Destruir Recuerdos, no dan derecho a una nueva tirada. Esta regla sólo funciona contra los efectos provocados por RM, no por otros tipos de Resistencias.

Pongamos el ejemplo del conjuro de Perdición de nuevo, que afecta automáticamente a cualquier individuo que esté en su radio de acción y sea designado por el lanzador. Por el hecho de estar en el área, un personaje debe de superar una RM para evitar un negativo a toda acción. Sin embargo, ya que Perdición no indica la duración del penalizador, se entiende que se emplea la regla de los cinco asaltos. Si un sujeto falla el control contra la RM, sufrirá el negativo durante los cinco asaltos siguientes y después tendrá derecho a una nueva tirada de Resistencia. Si la supera, podrá estar dentro del área del conjuro sin verse afectado durante los cinco turnos siguientes.

• **El cambio en las Resistencias Mágicas** Como excepción a la regla anterior, todo personaje tiene derecho a realizar una nueva RM si, mediante algún efecto sobrenatural, aumenta su Resistencia Mágica temporalmente. Es decir, alguien afectado por un hechizo de paralización puede repetir la RM si sobre él se lanza un conjuro de Aumentar Resistencias. Cada efecto sobrenatural diferente sólo da derecho a un único control. Es decir, por tener un anillo mágico que proporciona un bono a la RM, un personaje no puede quitárselo y ponérselo continuamente para repetir, todos los asaltos, el control de Resistencia hasta superarlo: por muchas veces que se lo ponga, sólo podrá realizar una nueva RM la primera vez.

El aspecto de los conjuros

De la misma forma que los conjuros no tienen fórmulas predefinidas, tampoco tienen por qué tener todos el mismo aspecto. A la hora de lanzarlos, cada brujo ha creado unas bases mágicas distintas, y por tanto su hechizo también puede tener una apariencia diferente. No es lógico pensar que un conjuro de Desintegrar tendrá siempre la apariencia de un fino rayo de luz verdosa que traspasa todo lo que toca. Cada jugador tiene libertad total a la hora de describir la apariencia de sus hechizos la primera vez que los lanza, dándoles el aspecto que prefiera. Una vez descritos, los conjuros deberán seguir siempre unas pautas parecidas para personalizar así sus efectos. Tomemos como ejemplo una Bola de Fuego. El aspecto más tradicional suele ser el de una enorme esfera de llamas que brota de las manos del brujo y que estalla al llegar al blanco. Sin embargo, el mismo conjuro puede tomar apariencias muy distintas, dependiendo de la forma que haya querido darle el lanzador. Si un mago se hace llamar “El Dragón”, podría por ejemplo declarar que su conjuro tiene la forma de un dragón de llamas negras que baja de los cielos y estalla al impactar con su objetivo. Otro ejemplo sería hacer simplemente que se dibujasen símbolos mágicos en el suelo de la zona afectada y que de repente las runas estallaran en fuego.

Los conjuros con efectos mucho más místicos pueden también adoptar aspectos muy inusuales. Un jugador podría perfectamente describir que el conjuro Bendición de su personaje hace que le broten dos alas de luz en la espalda y que, en el radio de efecto, todo se llene de plumas blancas. En definitiva, todo depende de la imaginación de cada uno. Pero recordad: la apariencia del sortilegio no modifica en absoluto sus efectos ni añade otros nuevos. Por mucho que al personaje del ejemplo anterior le saliesen alas, no adquiere la capacidad de volar ni podrá usar las plumas para nada. En definitiva, el aspecto de los conjuros es pura cinematografía, que a lo único a lo que aspira es a ambientar mejor las partidas y hacer experimentar a los jugadores el misticismo de la magia.

Los rituales mágicos

De momento, todos los conjuros que se han descrito requieren que el personaje esté preparándose para lanzarlos sólo durante unos pocos asaltos. Sin embargo, en muchas ocasiones, los brujos pueden necesitar preparar el lanzamiento de un conjuro durante días enteros para obtener los resultados deseados. Los rituales mágicos son ceremonias que los hechiceros realizan para ejecutar sus conjuros con mayor potencia, o para realizar aquellos que su característica de Inteligencia no les permite emplear en circunstancias normales. Por tanto, según el tiempo empleado, el mago puede añadir un bono a su Inteligencia para calcular el requerimiento mínimo que tienen los cuatro grados de un conjuro. Desgraciadamente, el ritual también incrementa el coste zeónico, que se ve multiplicado según su nivel de complejidad. Todos estos efectos están descritos en la **Tabla 61: Rituales mágicos**.

TABLA 61: RITUALES MÁGICOS

Preparatoria	Bono a INT	Coste adicional
Una hora	+1	+50%
Un día entero	+2	Doble
Tres días	+3	Triple
Una semana	+4	Cuádruple
Un año	+5	Quíntuple

Cada ritual mágico es distinto, dependiendo del estilo de magia que el personaje utilice y de sus conocimientos. Normalmente, los rituales requieren componentes sobrenaturales o sacrificios. Es el propio Director de Juego quien tiene que decidir cuáles son los requerimientos de cada ritual y los componentes que los brujos deben utilizar. El DJ puede incluso declarar que un determinado hechizo debe de ser utilizado un día concreto del año, o en mitad de una gran tormenta. Conocer el método preciso puede requerir también un control de Oculismo de dificultad variable.

Éxodo intenta lanzar un conjuro de Espía de Luz en grado avanzado (Inteligencia Requerida 12), aunque al tener Inteligencia 9 sólo puede hacerlo en grado intermedio. Para solucionar este problema, decide realizar un ritual de tres días que le otorgará un bono de +3 a su Inteligencia. No obstante, el rito triplica el coste del conjuro, por lo que tendrá que invertir 900 puntos de Zeon para poder lanzarlo. Y todo esto sin contar con las molestias que deberá tomarse para obtener los objetos oculistas necesarios...

Los grimorios de magia

Llamamos grimorio de magia a cualquier manuscrito en el que puedan estar anotados conjuros. Los grimorios son muy diferentes de simples libros de “teoría mágica” que los brujos usan para aprender las bases de lo sobrenatural, porque en sus páginas se contienen verdaderos sortilegios que un mago puede recitar y usar. Un personaje con el Don puede lanzar los conjuros que están recogidos en sus páginas, leyéndolos y siguiendo las instrucciones allí explicadas, incluso si no conoce el hechizo ni ningún otro de esa vía. Sin embargo, dado que está interpretando la magia y siguiendo unas pautas escritas, el brujo debe reducir automáticamente su ACT a la mitad. Usar el conjuro de un grimorio no otorga conocimientos adicionales al personaje. Realmente no entiende lo que está haciendo ni cuál será el resultado, sólo recita y sigue las instrucciones al pie de la letra de lo que ve escrito.

Pero existe una gran diferencia entre los conjuros que aparecen en los grimorios y los que conocen los brujos. Un mago compone su propia magia y elabora sus hechizos cada vez que los lanza, mientras que los que aparecen en estos libros son textos escritos, conjuros prefijados que el personaje sólo puede recitar vagamente, no modificar. Por eso, los conjuros de los grimorios siempre aparecen descritos en un grado determinado, y el lanzador no puede incrementar o disminuir su valor. Por ejemplo, un grimorio con conjuros de luz podría contener un conjuro de Crear Luz en grado base, uno de Imbuir Calma en grado intermedio, y un Flash Cegador en grado avanzado, y el personaje que los lanzara siempre tendría que usarlos con dicho valor. Naturalmente, si el grado de un conjuro de grimorio es superior al que le permitiría lanzar la Inteligencia del personaje que lo usa, este no es capaz de interpretar el texto y no puede emplearlo.

Algunos conjuros que permiten realizar efectos muy variados están escritos con una finalidad concreta, lo que limita también las posibilidades del hechicero que use el grimorio. Si un brujo escribió un conjuro de Recrear cuyo objetivo era recuperar un ojo perdido, ese hechizo sólo podría usarse para recrear globos oculares, no otra parte del cuerpo.

Valoración mágica

La valoración mágica es una habilidad vital para los brujos. Como se explicó en el **Capítulo 4**, permite medir y reconocer la magia y su naturaleza, al igual que ocultarla ante otros individuos. Un brujo puede utilizar su valoración para detectar seres mágicos y otros individuos con el Don. Esta habilidad es pasiva y, si un jugador declara que su personaje está atento a la fluctuación de la magia a su alrededor, tiene derecho a realizar una tirada cada vez que se encuentre con cualquier fuerza mágica. Del mismo modo, en su aspecto opuesto también permite al mago ocultar su poder sobrenatural y sus conjuros pasivamente, incluso mientras se está durmiendo. Cualquiera que intente analizar el nivel de poder de un individuo que trate de esconderlo, deberá realizar un control enfrentado de habilidades. Si el brujo que intenta detectar magia supera por más de 40 puntos el control contra quien intenta ocultarlo, podrá percibir su aura mágica en él, pero no será capaz de medir su potencial. Si la diferencia es superior a 80, el brujo será incluso capaz de calcular el potencial mágico de su adversario en comparación con el propio.

Intentar ocultar el poder sobrenatural mientras se acumula magia es muy difícil. Por eso, un brujo recibe un penalizador a su habilidad de valoración mágica para ocultar su poder, equivalente al doble de puntos de Zeon que tenga acumulados en ese momento. Adicionalmente, existen ciertos modificadores que pueden alterar la habilidad de valoración mágica de un personaje, al intentar detectar otros poderes místicos que están reflejados en la **Tabla 62**.

TABLA 62: MODIFICADORES A LA DETECCIÓN MÁGICA

Situación	Modificador
La fuente mágica está a más de 20 metros	-20
La fuente mágica está a más de 50 metros	-40
La fuente mágica está a más de 100 metros	-80
La fuente mágica está a más de 1 kilómetro	-120
Ambiente ligeramente cargado de magia*	-40
Ambiente fuertemente cargado de magia*	-80

*Estos modificadores sólo se aplican para detectar un elemento mágico concreto en el interior de ese entorno.

TABLA 63: ANÁLISIS MÁGICO

Nivel del conjuro	Efecto
Fácil	Reconocer la naturaleza de la magia
Media	Nivel de magia 20
Difícil	Nivel de magia 40
Muy Difícil	Nivel de magia 60
Absurdo	Nivel de magia 70
Casi Imposible	Nivel de magia 80
Imposible	Nivel de magia 90
Inhumano	Nivel de magia 100

Esta habilidad también puede utilizarse para reconocer conjuros y sus efectos. Dependiendo de la complejidad del hechizo, el personaje deberá superar un nivel de dificultad u otro (consultar la **Tabla 63**). De nuevo, si el lanzador del conjuro intenta ocultarlo, puede usar su valoración mágica como habilidad enfrentada para disminuir la habilidad de quien intenta examinarle. Si el personaje conoce el conjuro que está analizando, puede aplicar un bono de +40 a su tirada. En el caso de los objetos mágicos, queda en manos del Director de Juego fijar el nivel de dificultad necesario para cada uno.

LAS LISTAS DE CONJUROS

A continuación, podéis ver un listado con los conjuros de las once vías de Ánima y la magia de libre acceso. Cada uno de ellos contiene la siguiente información:

- **Nivel:** Es la complejidad del conjuro y cuán poderoso es. Es una cifra par comprendida entre 2 y 100, que indica el nivel de magia que el personaje debe invertir para poderlo utilizar. Un brujo que tuviera, por ejemplo, un nivel de magia 40 en una vía determinada, conocería todos los conjuros de la vía hasta ese nivel. También indica el coste en nivel de magia de cada hechizo en el caso de que se seleccionen directamente.
- **Acción:** Los hechizos pueden ser acciones activas o pasivas, dependiendo de su naturaleza.
- **Tipo de Conjuro:** Es el tipo de hechizo del que se trata.
- **Zeon:** Es la cantidad de Zeon que cuesta lanzar el conjuro en sus cuatro grados de poder; base, intermedio, avanzado y arcano. Si un brujo no consigue reunir suficiente Zeon para pagar el coste del conjuro en grado base, ni siquiera es capaz de utilizarlo. Cuando un personaje gasta los puntos de Zeon requeridos, provoca el efecto del hechizo.
- **Efecto:** Es la descripción del efecto general que se consigue al lanzar el conjuro en cualquier grado.
- **Base:** Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en su nivel mínimo de poder.
- **Intermedio:** Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en grado intermedio.
- **Avanzado:** Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en grado avanzado.
- **Arcano:** Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en su máximo nivel de poder.
- **Int. R (Inteligencia Requerida):** Hace referencia al nivel mínimo de Inteligencia que hace falta poseer para lanzar el conjuro en sus cuatro grados de poder.
- **Mantenimiento:** Algunos conjuros pueden prolongarse en el tiempo, gastando puntos de Zeon después de haber sido lanzados. Si en esta sección aparece un "No", significa que el conjuro tiene un efecto automático y no puede mantenerse. En caso de que sí sea posible conservarlo activo, aparecen cuatro costes de mantenimiento, que se corresponde en orden a los cuatro grados de poder del conjuro. Por ejemplo, si un conjuro aparece indicado 5 / 5 / 10 / 15, significa que su coste de mantenimiento base e intermedio es 5, el coste avanzado es 10, y el del conjuro en grado arcano es 15. Si al final del coste mantenido aparece la palabra "Diario", su valor es tan ínfimo que se paga al día, no por asalto.

Las vías de magia

Luz: Esta vía es la que permite a los hechiceros controlar uno de los dos elementos superiores, la luz pura. Es la que controla las emociones positivas del hombre, como el amor, la tranquilidad o el placer. También domina el conocimiento y la detección. Su poder ofensivo y defensivo está muy equilibrado. La vía opuesta a Luz es Oscuridad.

OSCURIDAD: La oscuridad no controla la ausencia de luz, sino el puro poder de las tinieblas. Domina todas las emociones negativas como el miedo, la ira y el odio. Es también el poder de los secretos, entre los que se incluyen los conjuros de ocultación y ofuscación. Al igual que la Luz, su poder está muy equilibrado. La vía opuesta a Oscuridad es Luz.

CREACIÓN: El poder de la creación es la capacidad mágica de componer y alterar la realidad que rodea a los hechiceros. Sus conjuros engloban el cambio, la curación y la creación de cosas. Es una magia marcadamente defensiva. La vía opuesta a Creación es Destrucción.

DESTRUCCIÓN: Esta vía permite utilizar el poder del flujo de almas para destruir la propia realidad. Sus conjuros afectan tanto al mundo material como al espiritual. Su poder es por naturaleza muy ofensivo. Su vía opuesta es Creación.

FUEGO: La primera de las cuatro vías elementales menores tiene el control sobre las altas temperaturas. Sus conjuros crean calor, fuego y arrasan grandes cantidades de terreno. También reúne conjuros de sacrificio, que permiten consumir ciertos aspectos de un individuo para potenciar a cambio otros. Es una vía muy ofensiva. La vía opuesta a Fuego es Agua.

AGUA: El elemento del agua recoge dentro de sí muchos conceptos distintos. Es la vía que controla los líquidos y la pureza de las cosas. También representa el poder del hielo y el de las bajas temperaturas. Su poder es muy equilibrado ofensiva y defensivamente. La vía opuesta a Agua es Fuego.

TIERRA: La Tierra es el poder del planeta, la piedra y los minerales. Es la magia más material de todas y controla las leyes de la física, como la gravedad y el magnetismo. Su influencia sobre los espíritus y lo inmaterial es muy limitada. Los conjuros de piedra recogen la magia relacionada con la resistencia, la dureza y la lentitud. La vía opuesta a Tierra es Aire.

AIRE: Es la vía de lo etéreo y lo incorpóreo. Recoge los conjuros de velocidad y movimiento. Con su poder se puede alterar el espacio y transportar cuerpos de un lugar a otro. También es la vía que controla el clima y la electricidad. La vía opuesta a Aire es Tierra.

ESENCIA: La Esencia controla la vida y las almas. Esta vía tiene el poder sobre los espíritus y los seres naturales que pertenecen al mundo. Es también la vía de la naturaleza y los conjuros de origen druidicos. La vía opuesta a Esencia es Ilusión.

ILUSIÓN: El poder de esta vía permite al hechicero controlar el engaño y la ilusión. Sus conjuros pueden alterar la realidad, y con ella la percepción de las personas. La vía opuesta a Ilusión es Esencia.

NIGROMANCIA: La nigromancia es una perversión de la magia como tal. Mientras que el resto de vías se alimenta de las energías de la red de almas, la nigromancia las arranca de allí. Sus conjuros destruyen la esencia de la vida, estancando y pervirtiendo las almas que utiliza. Su poder permite devolver la vida a los muertos, destruir las almas y drenar la vida y la esencia de otros seres. La Nigromancia se opone al resto de las vías de magia.



LIBRO DE LUZ

Crear Luz

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una fuente de luz en un punto u objeto determinado por el hechicero.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	20	50	100	200
Int. R.	5	8	10	12

Base: 5 metros de zona iluminada.
Intermedio: 25 metros de zona iluminada.
Avanzado: 100 metros de zona iluminada.
Arcano: 500 metros de zona iluminada.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-10

Imbuir Calma

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Tranquiliza a los individuos perturbados por un sentimiento de temor u odio que se encuentren alrededor del lanzador. Hace desaparecer cualquier estado de Miedo, Terror o Ira en el que estén sumidos, incluso si es de origen sobrenatural. De cualquier modo, no eliminará acciones violentas si estas se realizan a sangre fría o premeditadamente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	160
Int. R.	5	8	11	14

Base: RM o RP 80 / 10 metros de radio.
Intermedio: RM o RP 100 / 25 metros de radio.
Avanzado: RM o RP 120 / 50 metros de radio.
Arcano: RM o RP 150 / 100 metros de radio.
Mantenimiento: No

Flash Cegador

Nivel: 8 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Causa un repentino flash de luz en un radio alrededor del brujo que ciega a cualquiera que lo mire durante tantos asaltos como número de decenas por las que no supere la RF del conjuro. No es posible designar blancos específicos en el interior del flash, afectando automáticamente a todos por igual salvo al lanzador. Si alguien se está cubriendo los ojos o prevé de algún modo el resplandor, podrá aplicar un +40 a su RF.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	100	150	200
Int. R.	6	9	11	14

Base: 10 metros de radio / 140 RF.
Intermedio: 25 metros de radio / 140 RF.
Avanzado: 50 metros de radio / 140 RF.
Arcano: 100 metros de radio / 160 RF.
Mantenimiento: No

Escudo de Luz

Nivel: 10 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa
Efecto: Forma una barrera de energía, que protege frente a cualquier fuente de ataque. El escudo sólo puede ser dañado por ataques de naturaleza sobrenatural, aunque los impactos basados en oscuridad causarán doble daño sobre él.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	120	180	250
Int. R.	6	8	10	14

Base: El escudo tiene 300 puntos de Resistencia.
Intermedio: El escudo tiene 1.000 puntos de Resistencia.
Avanzado: El escudo tiene 1.800 puntos de Resistencia.
Arcano: El escudo tiene 3.000 puntos de Resistencia.
Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25

Percibir

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro aumenta la percepción del hechicero acrecentando sus habilidades secundarias de Advertir y Buscar, así como su Valoración mágica en el caso de que pretenda medir o detectar el potencial mágico de algo o alguien (nunca para ocultarlo) así como para analizar la naturaleza de otros conjuros.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 50 150 200 250
Int. R. 6 9 12 14
Base: +50 Advertir, Buscar y Valoración mágica.
Intermedio: +150 Advertir, Buscar y Valoración mágica.
Avanzado: +200 Advertir, Buscar y Valoración mágica.
Arcano: +250 Advertir, Buscar y Valoración mágica.
Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25

Libre Acceso Nivel: 1-20

Armadura de Luz

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma una coraza mística que otorga TA a su usuario contra todo tipo de ataque, en especial contra los basados en energía. Aunque cuenta como una armadura, no se aplican penalizadores al turno por emplear capas de protección adicionales.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 60 90 120 150
Int. R. 6 9 12 15
Base: TA 2 en Energía y TA 1 en el resto.
Intermedio: TA 5 en Energía y TA 2 en el resto.
Avanzado: TA 8 en Energía y TA 4 en el resto.
Arcano: TA 12 en Energía y TA 6 en el resto.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Destrucción de Sombras

Nivel: 18 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Destruye las sombras existentes alrededor del hechicero. Si se lanza sobre seres basados naturalmente en oscuridad, estos deberán superar una RM o perderán una cantidad equivalente al doble de su nivel de fracaso en puntos de vida (por diez, si poseen acumulación de daño). Mientras se mantenga el conjuro, las entidades afectadas deberán realizar un nuevo control de RM cada asalto.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 60 100 150 250
Int. R. 6 9 12 15
Base: 10 metros de radio / 140 RM.
Intermedio: 100 metros de radio / 180 RM.
Avanzado: 250 metros de radio / 220 RM.
Arcano: 500 metros de radio / 280 RM.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 25

Detectar lo Negativo

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Detecta cualquier sentimiento negativo, como odio, miedo o ira, que se encuentre un radio alrededor del lanzador, que no sea capaz de resistir la RM del conjuro. De igual forma, el mago también percibe las criaturas elementales basadas en dichas emociones.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 50 100 160 280
Int. R. 6 9 12 15
Base: 25 metros de radio / 80 RM para resistirse.
Intermedio: 150 metros de radio / 140 RM para resistirse.
Avanzado: 500 metros de radio / 160 RM para resistirse.
Arcano: 1 kilómetro de radio / 200 RM para resistirse.
Mantenimiento: 5 / 10 / 20 / 30

Descarga de Luz

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga de energía mágica basada en luz. El ataque se realiza en la TA de Energía.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 50 90 120 150
Int. R. 6 9 12 15
Base: Daño 60.
Intermedio: Daño 90.
Avanzado: Daño 120.
Arcano: Daño 150.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-30

Holograma

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una forma luminosa inmaterial a la que el hechicero podrá darle la apariencia y el movimiento que desee, haciendo muy difícil diferenciarla de un verdadero ser u objeto. Si se crea una criatura, podrá realizar cualquier acción inhumana que el controlador desee, pero imitará las habilidades físicas del hechicero. Si, por ejemplo, se utiliza el holograma para simular que se va a realizar un ataque, utilizará la habilidad de combate de su lanzador. El holograma no puede tocar a nadie ni ser tocado, pero si recibe algún daño basado en energía, desaparece. Para poder percibir que se trata sólo de una imagen, es necesario superar un control de Advertir contra una dificultad de Casi Imposible, o un Buscar contra Muy Difícil.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 40 150 250 350
Int. R. 6 9 12 15
Base: La imagen tiene un tamaño máximo de un metro cuadrado.
Intermedio: La imagen tiene un tamaño máximo de 15 metros cuadrados.
Avanzado: La imagen tiene un tamaño máximo de 50 metros cuadrados.
Arcano: La imagen tiene un tamaño máximo de 100 metros cuadrados y la dificultad del control de Advertir y buscar aumenta respectivamente a Imposible y Absurdo.
Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30

Lazos de Luz

Nivel: 28 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Forma unos lazos de luz que sujetan al blanco designado. Para ello el lanzador emplea las reglas de Presa, aunque sin penalizador alguno a su habilidad. Los lazos de luz no pueden romperse por el sujeto al que sujetan, pero si un tercero intenta romperlos, estos se consideran un arma de energía con Entereza 25.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 60 100 140 180
Int. R. 6 9 12 15
Base: Disponen de una Fuerza base 8 para los controles.
Intermedio: Disponen de una Fuerza base 12 para los controles.
Avanzado: Disponen de una Fuerza base 15 para los controles y tienen Entereza 30.
Arcano: Disponen de una Fuerza base 18 para los controles y tienen Entereza 35.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Dominio Lumínico

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Modifica y controla la forma, color o intensidad de la luz de un ambiente. Si se lanza sobre seres basados naturalmente en este elemento serán dominados por el hechicero si no superan una RM determinada por el grado del conjuro. La criatura sólo puede repetir el control si recibe una orden que sea opuesta a su naturaleza.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 50 150 250 350
Int. R. 6 9 12 16
Base: Radio de 20 metros / RM 80.
Intermedio: Radio de 150 metros / RM 140.
Avanzado: Radio de 300 metros y RM 180.
Arcano: Radio de 500 metros / RM 220.
Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30

Detectar Vida

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Detecta cualquier fuente de vida. El conjuro no dará más información que el número de seres vivos y el lugar exacto donde se encuentran con respecto al lanzador.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 60 100 150 300
Int. R. 6 9 12 15
Base: Radio de 25 metros / RM 140.
Intermedio: Radio de 50 metros / RM 180.
Avanzado: Radio de 150 metros / RM 220.
Arcano: Radio de 500 metros / RM 280.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-40

Espía de Luz

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una pequeña luz de energía que se mueve a voluntad del hechicero con un Tipo de vuelo 14. A través de ella el brujo puede ver y escuchar como si se encontrara presente hasta una distancia máxima determinada por el grado del conjuro, pero al hacerlo suprimirá sus sentidos naturales y sólo podrá percibir el mundo a través del espía (el personaje ha de elegir cada asalto si va a mirar a través del conjuro o no). El espía emplea habilidades de Advertir y Buscar independientes de las del lanzador, y serán estas las que utilice el brujo cuando mire o escuche a través de él. El espía puede esquivar ataques usando la Proyección Mágica del hechicero. Sólo es posible dañarle con ataques sobrenaturales, pero es destruido en el caso de que sufra cualquier tipo de daño. La distancia máxima que puede separar al espía del hechicero es determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	200	300	400
Int. R.	6	9	12	15

Base: 100 en Advertir y Buscar / 1 Kilómetro de distancia máxima.
Intermedio: 150 en Advertir y Buscar / 10 Kilómetros de distancia máxima.
Avanzado: 200 en Advertir y Buscar / 50 Kilómetros de distancia máxima.
Arcano: 250 en Advertir y Buscar / 500 Kilómetros de distancia máxima.
Mantenimiento: 20 / 40 / 60 / 80 **Diario**

Éxtasis

Nivel: 38 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro embriaga, con un sentimiento de completo éxtasis, a aquel o aquellos sujetos que se encuentren alrededor del lanzador y fallen la RM. La sensación de placer será tan intensa que sus sentidos se nublarán por completo, aplicando un penalizador de -20 a toda acción mientras dure su poder. Sin embargo, los hechizados olvidarán completamente cualquier sentimiento de dolor y pesadumbre, e ignorarán todos los otros penalizadores que puedan aplicárseles, salvo aquellos provocados por incapacidades físicas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 80 / 10 metros de radio.
Intermedio: RM 100 / 50 metros de radio.
Avanzado: RM 120 / 100 metros de radio.
Arcano: RM 160 / 250 metros de radio.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Destruir Sentimientos Negativos

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Destruye temporalmente cualquier sentimiento negativo, como odio, miedo o ira, de aquellos individuos que se encuentren alrededor del hechicero y no superen la RM del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	240	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 100 / 100 metros de radio.
Intermedio: RM o RP 150 / 500 metros de radio.
Avanzado: RM o RP 180 / 1 kilómetro de radio.
Arcano: RM o RP 220 / 5 Kilómetros de radio.
Mantenimiento: No

Luz Sanadora

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Hace recuperar puntos de vida al sujeto sobre el que se lance. Este conjuro no permite restaurar miembros cercenados o pérdidas permanentes, ni tampoco elimina los penalizadores causados por los críticos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	70	100	150	200
Int. R.	7	10	13	15

Base: 40 Puntos de Vida.
Intermedio: 80 Puntos de Vida.
Avanzado: 120 Puntos de Vida.
Arcano: 250 Puntos de Vida.
Mantenimiento: No



Una joven queda fascinada al observar el Esquema Hipnótico

Libre Acceso Nivel: 1-50

Esfera Buscadora

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Desencadena una esfera de energía luminosa que ataca en la TA de Energía. El conjuro puede controlarse con la Proyección Mágica del lanzador hasta que impacte sobre un objetivo, por lo que si un blanco esquiva la acometida de una Esfera Buscadora, esta podrá seguir atacando en el turno siguiente al no haber sido destruida. Únicamente cuando causa daño o es parada, la esfera desaparece. Si el hechicero abandona el control directo sobre ella, la esfera se moverá por sí misma, atacando todos los asaltos al último blanco prefijado con su propia Proyección Mágica independiente de la del hechicero.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño Base 100 / Proyección Mágica 150.
Intermedio: Daño Base de 120 / Proyección Mágica 180.
Avanzado: Daño Base de 160 / Proyección Mágica 210.
Arcano: Daño Base de 200 / Proyección Mágica 240.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Zona de Detección

Nivel: 48 **Acción:** Activa
Efecto: Al lanzar este conjuro sobre un lugar determinado, el brujo percibirá a cualquier ser que entre dentro del área del hechizo si no supera una RM. La Zona de Detección no dará más información que el número de individuos que se encuentran dentro y su localización exacta, pero el mago no podrá ver su aspecto o escucharlos. También percibirá otros hechizos de Detección que traten de entrar en ella, siempre que el mago que los lanza no supere la RM de la Zona (sin importar dónde se encuentre). Este conjuro permanece estático en el lugar donde fue lanzado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	280	360
Int. R.	7	10	12	15

Base: RM 180 / 20 metros de radio.
Intermedio: RM 240 / 80 metros de radio.
Avanzado: RM 280 / 150 metros de radio.
Arcano: RM 340 / 250 metros de radio.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**
Tipo: Detección.

Ilustrado por

© Aomichi Street / Aoikarintou 2000

Introducirse en los Sueños

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Permite al hechicero introducirse físicamente en los sueños de un durmiente. El brujo no tendrá ningún control sobre el mundo onírico del soñador, y cualquier cosa que suceda será real para él. La persona deberá tener sueños tranquilos para que este conjuro pueda afectarle y, en el momento en que se torne una pesadilla, despierte o muera, el mago abandonará el mundo onírico y volverá al real. Cualquier conjuro de Esencia realizado sobre el durmiente afectará también al hechicero. Una vez en los sueños, el brujo podrá saltar al subconsciente de otro soñador si este no se encuentra, físicamente, a una distancia cercana del durmiente original. Naturalmente, este sujeto tendrá derecho a una nueva RM. En el caso de que la conciencia del soñador se encuentre en el mundo de la Vigilia, el hechicero quedará atrapado allí incluso después de que finalice el conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 140 / 10 metros de distancia.
Intermedio: RM o RP 160 / 80 metros de distancia.
Avanzado: RM o RP 200 / 140 metros de distancia.
Arcano: RM o RP 240 / 200 metros de distancia.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Cuerpo a Luz

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se transformará en pura energía luminosa, volviéndose intangible ante todas las materias y ataques no basados en energía. Mientras se encuentre en este estado, el sujeto ganará un bono en sus habilidades secundarias de Advertir y Buscar, así como a sus Resistencias contra efectos basados en Luz. En este estado, cualquier daño causado por Oscuridad se doblará.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: +50 en Advertir y Buscar / +20 a sus Resistencias.
Intermedio: +60 en Advertir y Buscar / +30 a sus Resistencias.
Avanzado: Como el Intermedio, pero el bono a sus Resistencias se aplica contra toda clase de efecto sobrenatural no basado en oscuridad.
Arcano: Como el Avanzado, pero no sufre doble daño por recibir ataques basados en oscuridad.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-60

Bendición

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: La bendición imbuje de una increíble energía sobrenatural a quienes se encuentren alrededor del hechicero. Aquellos que se encuentren bajo su influencia recibirán un bonificador a todas sus acciones y Resistencias. Los beneficios de este conjuro no se superponen, por lo que un personaje no obtendrá el doble de bonos por encontrarse en el área de dos conjuros de Bendición.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: +10 a toda acción / +10 resistencias / Radio de 5 metros.
Intermedio: +20 a toda acción / +20 resistencias / Radio de 25 metros.
Avanzado: +20 a toda acción / +30 resistencias / Radio de 50 metros.
Arcano: +30 a toda acción / +30 resistencias / Radio de 150 metros.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Crear Sentimientos Positivos

Nivel: 58 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Introduce algún tipo de sentimiento positivo, como amor, placer o amistad, en los individuos designados por el hechicero que fallen la RM del conjuro. El afectado puede repetir el control una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Radio de 20 metros / RM o RP 120.
Intermedio: Radio de 100 metros / RM o RP 160.
Avanzado: Radio de 250 metros / RM o RP 180.
Arcano: Radio de 500 metros / RM o RP 220.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Ver Realmente

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al afectado por el conjuro percibir las fuerzas sobrenaturales que son invisibles para el ojo humano; podrá ver magia, matrices psíquicas y seres invisibles o espirituales. Aunque no funciona contra conjuros ilusorios, ya que afectan a la mente y no a la vista, cualquiera que utilice Ver Realmente contra ilusiones visuales podrá aplicar un bono a su RM, puesto que le resulta más fácil darse cuenta de su falsedad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	180	250
Int. R.	8	12	14	16

Base: Podrá ver magia, matrices psíquicas y seres invisibles / +50 RM contra ilusiones.

Intermedio: Como en Base, pero permite ver también seres espirituales.

Avanzado: Como en Intermedio, pero obtiene un +75 RM contra ilusiones.

Arcano: Como avanzado, pero obtiene un +100 RM contra ilusiones.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 25 **Diario**

Escudar Contra lo Negativo

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Encanta una zona, haciéndola impenetrable para los seres basados naturalmente en sentimientos negativos u oscuridad. Cualquiera de estas criaturas que entre en la zona del conjuro, deberá realizar cada asalto una RM o sufrir una pérdida en puntos de vida equivalente al nivel de fracaso. Adicionalmente, de fallar el control, el ser recibirá de inmediato un penalizador a toda acción de -40 mientras siga en su interior. La zona afectada permanece estática en el lugar donde fue lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM 120 / radio de 20 metros.
Intermedio: RM 140 / radio de 100 metros.
Avanzado: RM 160 / radio de 250 metros.
Arcano: RM 180 / radio de 500 metros.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-70

Encontrar

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Mediante el conjuro de Encontrar, el hechicero adquiere la capacidad de localizar una persona, objeto o lugar, y conocer su ubicación exacta en ese momento sin importar la distancia que los separe. Podrá buscar cualquier cosa, concreta o genérica, o simplemente algo que reúna una condición determinada. Por ejemplo, podría intentar localizar una ciudad, al ladrón que le sustrajo su báculo (al cual no conoce) o incluso a la doncella de sangre real más próxima a él. Los objetos, lugares o personas afectados deberán realizar una tirada contra una RM para evitar ser localizados. Los lugares de gran tamaño aplicarán un penalizador de -40 a dicha tirada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	200	260	320
Int. R.	8	10	13	16

Base: RM 140.
Intermedio: RM 180.
Avanzado: RM 220.
Arcano: RM 260.
Mantenimiento: No

Restituir

Nivel: 68 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro restituye los penalizadores que se apliquen sobre un individuo determinado. Los negativos restituidos podrán haber sido causados por cansancio, hambre, daños físicos o incluso conjuros, aunque no por carencias físicas, como la pérdida de un miembro u otra parte del cuerpo. La restitución recuperará, además, cierta cantidad de de puntos de Cansancio gastados.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Elimina un -40 a toda acción y restituye 2 puntos de Cansancio
Intermedio: Elimina un -80 a toda acción y restituye 5 puntos de Cansancio
Avanzado: Elimina un -120 a toda acción y restituye 10 puntos de Cansancio
Arcano: Restituye cualquier penalizador y cantidad de Puntos de Cansancio.
Mantenimiento: No

Esquema Hipnótico

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Forma una marca o un espectáculo de luces en un lugar determinado que fascina y atonta a los que la observen. Todo aquel que lo mire y falle la Resistencia no podrá hacer sino seguir contemplándolo absorto, y mientras se encuentren afectados por el conjuro, sólo podrán realizar acciones pasivas sin poder moverse demasiado. Cada vez que reciban un ataque tendrán una nueva oportunidad de superar la Resistencia. La condición para ser afectado consiste en mirar directamente al esquema hipnótico.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	280	360
Int. R.	10	12	14	16

Base: Visible en 1 kilómetro de radio / RM o RP 120.

Intermedio: Visible en 5 kilómetros de radio / RM o RP 150.

Avanzado: Visible en 15 kilómetros de radio / RM o RP 180.

Arcano: Visible en 25 kilómetros de radio / RM o RP 220.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Luz Catastrófica

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga basada en luz. Ataca en la TA de Energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	350
Int. R.	10	12	14	16

Base: Daño 120 / 25 metros de radio.

Intermedio: Daño 150 / 100 metros de radio.

Avanzado: Daño 200 / 150 metros de radio.

Arcano: Daño 250 / 250 metros de radio.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Objetos Luminosos Materiales

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma un objeto físico de energía lumínica. Pese a estar hecho de luz, tiene consistencia física. La presencia máxima de dicho objeto y la calidad del mismo viene determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	240	300
Int. R.	10	12	14	16

Base: Presencia 60 / Calidad +5.

Intermedio: Presencia 100 / Calidad +10.

Avanzado: Presencia 140 / Calidad +10.

Arcano: Presencia 180 / Calidad +15.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Transmisión por Luz

Nivel: 78 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Transporta instantáneamente a los individuos u objetos designados por el brujo, desde una fuente de luz hasta otra. Si desea resistirse, hay que superar la RM del conjuro. Tanto la distancia máxima como la máxima presencia afectable son determinadas por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	360	450	600
Int. R.	10	12	14	16

Base: 100 kilómetros / 250 de presencia / RM 140.

Intermedio: 1.000 kilómetros / 500 de presencia / RM 140.

Avanzado: 5.000 kilómetros / 1.000 de presencia / RM 180.

Arcano: 15.000 kilómetros / 2.000 de presencia / RM contra 200.

Mantenimiento: No

Señor de los Sueños

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Permite dominar cualquier tipo de sueño de un individuo que no supere la RM del conjuro. El hechicero tendrá la capacidad de controlar el mundo onírico de un durmiente, modificándolo como si tuviera Gnosis 45. En el caso de que el sueño se alimente de energía negativa, es decir, que se torne una pesadilla, su Gnosis será sólo de 30. Los conjuros que el brujo lance únicamente gracias a dicho Gnosis (como por ejemplo, magia divina), no tienen efecto fuera de los límites espaciales del conjuro y sus efectos desaparecen en cuanto el hechicero sale del sueño o de la Vigilia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	500	750
Int. R.	12	14	16	18

Base: RM 140.

Intermedio: RM 150 / Si el hechicero se encuentra en la Vigilia, controla además su entorno y gana los poderes de una criatura con Gnosis 40, siempre y cuando esté en un lugar fuertemente influenciado por energías positivas. Si se encuentra en una zona neutra, su puntuación será 30. Este conjuro sólo afecta la zona de la Vigilia en la que fue lanzado, y siempre y cuando no haya otra entidad de Gnosis similar enlazada a ella.

Avanzado: RM 160 / Como Intermedio, pero el Gnosis del brujo en zonas neutras es de 35.

Arcano: RM 180 / Como Avanzado, pero los efectos del conjuro no tienen límites espaciales, afectando por igual a toda la Vigilia influenciada por energías positivas.

Mantenimiento: 60 / 65 / 70 / 80

ALTA MAGIA

Creación de Luz

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un ser luminoso con apariencia de vida, bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y limitaciones de los elementales de Luz del Capítulo 26. Para calcular su nivel máximo se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser, de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.

Intermedio: Nivel 3.

Avanzado: Nivel 6.

Arcano: Nivel 10.

Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Prisma Reflectante

Nivel: 86 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa
Efecto: Crea un cuerpo de luz pura que funciona a modo de escudo que refleja cualquier hechizo ofensivo, disciplina psíquica de ataque o técnica de Ki a distancia que se efectúe contra el lanzador. Para que la descarga sea devuelta, el hechicero deberá lograr una defensa con éxito y ganar un control de choque contra un equivalente de daño determinado por el Grado del conjuro. En caso de tratarse de un Ataque en área, no lo devolverá en su totalidad; seguirá afectando a cualquier sujeto que se encuentre dentro de la zona afectada, salvo al hechicero. Este conjuro no devuelve efectos Anímicos o Esotéricos. El brujo podrá utilizar su Proyección Mágica para redirigir el ataque al nuevo blanco que desee.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	250	300	400
Int. R.	10	13	15	17

Base: 100 contra choques / Tiene 800 puntos de Resistencia.

Intermedio: 120 contra choques / Tiene 1.500 puntos de Resistencia.

Avanzado: 140 contra choques / Tiene 3.000 puntos de Resistencia.

Arcano: 180 contra choques / Tiene 6.000 puntos de Resistencia.

Mantenimiento: 20 / 25 / 30 / 40 *Diario*

Omnisciencia Radial

Nivel: 86 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al lanzador ser omnisciente respecto a cualquier suceso o pensamiento que acontezca a su alrededor. Sólo afecta a individuos que no tengan más Gnosis que el personaje y cuya presencia no sea superior a lo permitido por el Grado del conjuro. El brujo sabrá, de manera automática, todo lo que está pasado dentro de este radio y qué piensan las personas. No hay control de Resistencia posible.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	250	400	800
Int. R.	10	12	15	18

Base: 500 metros de radio / presencia máxima 60.

Intermedio: 2 kilómetros de radio / presencia máxima 80.

Avanzado: 10 kilómetros de radio / presencia máxima 100.

Arcano: 50 kilómetros de radio / presencia máxima 120.

Mantenimiento: 40 / 50 / 60 / 65

Predecir

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Permite vislumbrar los acontecimientos futuros que se desarrollarán alrededor de una persona, objeto o lugar. Predecir mostrará al brujo el destino más probable que aguarda a algo o alguien, dándole información detallada sobre los eventos futuros. El intervalo de tiempo no podrá extenderse más de lo permitido por el Grado del conjuro. El DJ deberá explicar verazmente al hechicero cuáles serán los sucesos que acontecerán. Sin embargo, estos no son infalibles; lo que se predice es sólo el destino más probable, existiendo la posibilidad de que pueda ser modificado mediante la intervención de fuerzas mayores o de individuos con un Gnosis muy superior a su Natura.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	450	600
Int. R.	10	12	14	16

Base: Un año.

Intermedio: Cinco años.

Avanzado: Cincuenta años / En caso de ser una predicción de algo que deba ocurrir en menos de un día, ésta será bastante exacta.

Arcano: Un siglo / En caso de ser una predicción de algo que deba ocurrir en menos de años, ésta será bastante exacta.

Mantenimiento: No

MAGIA DIVINA

Prisión de Luz

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Encierra algo en un mundo de luz intraspasable, un universo propio desde el que no podrá interactuar con el exterior, ni el exterior hacerlo recíprocamente con el objeto o criatura. Mientras el afectado se encuentre dentro de la prisión, no será consciente de lo que ocurre fuera, ni viceversa. Para forzar el conjuro desde el interior, la prisión es considerada como un ser con acumulación de daño y una TA 10, cuya resistencia es determinada por el grado del conjuro. No obstante, todo daño que sufra desde fuera se dobla automáticamente. La prisión se recupera de cualquier daño con Regeneración 19. Si el blanco del conjuro falla la RM y es afectado por el sortilegio, no tendrá derecho a ninguna tirada posterior; si quiere salir, deberá ser capaz de romper la prisión. El lanzador del conjuro no puede encerrarse a sí mismo dentro de su propia prisión de luz.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	350	500	800
Int. R.	14	16	18	20

Base: RM 140 / La prisión posee 10.000 puntos de resistencia.

Intermedio: RM 180 / La prisión posee 250.000 puntos de resistencia.

Avanzado: RM 220 / La prisión posee 500.000 puntos de resistencia.

Arcano: RM 240 / La prisión no puede ser rota desde el interior, pero tiene 500.000 puntos de resistencia si es atacada desde fuera.

Mantenimiento: 40 / 70 / 100 / 160

Libre Acceso Nivel: 1-100

Esencia de Luz

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al lanzador o el objetivo designado por este entrar en un estado de completo letargo, mientras su cuerpo se hace uno con la luz. La entidad abandona el mundo y asciende a la red de almas para nutrirse de sus energías. Apartado y desconocedor de todo lo que sucede en el exterior, multiplica por 10 su regeneración zeónica y cura sus heridas con Regeneración 16. Cuanto tiempo puede permanecer apartado del mundo es determinado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	400	600	800
Int. R.	12	14	16	18

Base: Un día.

Intermedio: Una semana.

Avanzado: Un mes.

Arcano: Un año.

Mantenimiento: No

Ascensión

Nivel: 98 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El conjuro intercambia la esencia del lanzador por energía divina, modificando su espíritu por puro poder sobrenatural. Al hacerlo, el lanzador o el individuo designado por éste aumenta su Gnosis hasta una cantidad máxima determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	1.000	2.000	5.000
Int. R.	14	16	18	20

Base: Gnosis máximo 30.

Intermedio: Gnosis máximo 35.

Avanzado: Gnosis máximo 40.

Arcano: Gnosis máximo 45.

Mantenimiento: 30 / 40 / 45 / 50

Holocausto de Luz

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque, Anímico
Efecto: Este conjuro desencadena el poder de la luz en su estado más puro, arrasando todo lo que encuentra a su paso, tanto en el mundo material como en el espiritual. La energía liberada lo arrastra y devora todo, unificando toda existencia con la luz. Incluso las criaturas elementales de luz son asimiladas por su poder.

El Holocausto crea una gran cúpula lumínica que ataca en la TA de energía. Cualquier ser que reciba daño, por mínimo que sea, deberá superar una RM contra 160 o será unificado con la luz y, por tanto, destruido en cuerpo y alma de forma automática. No es posible designar blancos específicos en el radio del conjuro, y afectará a todos por igual salvo al lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	600	1.000	2.500	10.000
Int. R.	14	16	18	20

Base: Daño 350 / 100 metros de radio.

Intermedio: Daño 500 / 100 kilómetros de radio.

Avanzado: Daño 800 / 10.000 kilómetros de radio.

Arcano: Daño 1.000 / 1 ua de radio.

Mantenimiento: No

LIBRO DE OSCURIDAD

Crear Oscuridad

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Oscurece completamente una zona. Todo lo que hay en su interior se percibe como en una noche cerrada y sin luna.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	20	50	100	200
Int. R.	5	8	10	12

Base: 5 metros de radio.
Intermedio: 25 metros de radio.
Avanzado: 100 metros de radio.
Arcano: 500 metros de radio.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-10

Imbuir Miedo

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Provoca, temporalmente, el estado de Miedo a todos los sujetos que se encuentren alrededor del lanzador. El hechicero decidirá cuál es la fuente que origina el miedo a los afectados.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	140	180
Int. R.	5	8	10	12

Base: RM o RP 80 / 10 metros de radio.
Intermedio: RM o RP 100 / 50 metros de radio.
Avanzado: RM o RP 120 / 100 metros de radio.
Arcano: RM o RP 140 / 250 metros de radio.
Mantenimiento: No

Ver en la Oscuridad

Nivel: 8 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al hechicero, o a quienes este seleccione, ver perfectamente en la oscuridad natural, siempre que la suma de sus presencias no supere el valor determinado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima 80.
Intermedio: Presencia máxima 100.
Avanzado: Presencia máxima 120.
Arcano: Presencia máxima 140 / Permite ver en la oscuridad sobrenatural.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Escudo Oscuro

Nivel: 10 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa
Efecto: Forma una barrera de energía, que protege frente a cualquier fuente de ataque. El escudo sólo puede ser dañado por ataques de naturaleza sobrenatural, aunque los impactos basados en luz causarán doble daño sobre él.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	120	180	250
Int. R.	6	8	10	14

Base: El escudo tiene 300 puntos de Resistencia.
Intermedio: El escudo tiene 1.000 puntos de Resistencia.
Avanzado: El escudo tiene 1.800 puntos de Resistencia.
Arcano: El escudo tiene 3.000 puntos de Resistencia.
Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25

Sombra

Nivel: 10 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro aumenta la capacidad de ocultación del hechicero, acrecentando sus habilidades secundarias de Sigilo y Ocultarse, así como su Valoración mágica en la misma cantidad, aunque sólo en el caso de que pretenda ocultar el potencial mágico de algo o alguien (nunca para detectarlo).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	150	200	240
Int. R.	5	9	12	14

Base: +50 en Sigilo, Ocultarse y Valoración Mágica.
Intermedio: +150 en Sigilo, Ocultarse y Valoración Mágica.
Avanzado: +200 en Sigilo, Ocultarse y Valoración Mágica.
Arcano: +250 en Sigilo, Ocultarse y Valoración Mágica.
Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25

Libre Acceso Nivel: 1-20

Armadura Oscura

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma una coraza mística que otorga TA a su usuario contra todo tipo de ataque, en especial contra los basados en energía. Aunque cuenta como una armadura, no se aplican penalizadores al turno por emplear capas de protección adicionales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: TA 2 en Energía y TA 1 en el resto.
Intermedio: TA 5 en Energía y TA 2 en el resto.
Avanzado: TA 8 en Energía y TA 4 en el resto.
Arcano: TA 12 en Energía y TA 6 en el resto.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Destrucción de Luz

Nivel: 18 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Destruye la luminosidad ambiental alrededor del hechicero. Si se lanza sobre seres basados naturalmente en luz, estos deberán superar una RM o perderán una cantidad equivalente al doble de su nivel de fracaso en puntos de vida (por diez, si poseen acumulación de daño). Mientras se mantenga el conjuro, la entidad, deberá realizar un nuevo control de RM cada asalto que permanezca en el interior del radio del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	150	250
Int. R.	6	9	12	15

Base: 10 metros de radio / 140 RM.
Intermedio: 100 metros de radio / 180 RM.
Avanzado: 250 metros de radio / 220 RM.
Arcano: 500 metros de radio / 280 RM.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 25

Ocultación de Magia

Nivel: 20 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Oculta un conjuro, o las propiedades místicas de un objeto, ante cualquier tipo de detección mágica. A efectos de juego, produce un penalizador a la Valoración mágica de quien intente detectar o medir el conjuro u objeto oculto (así como al propio hechizo de Ocultación de Magia).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: -100 a Valoración Mágica.
Intermedio: -180 a Valoración Mágica.
Avanzado: -240 a Valoración Mágica.
Arcano: -320 a Valoración Mágica.
Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30 *Diario*



Un conjuro de Esfera Oscura

Ilustrado por © Rucchi 2000

Descarga Oscura

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga mágica basada en oscuridad. El ataque se realiza en la TA de Energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño 60.

Intermedio: Daño 90.

Avanzado: Daño 120.

Arcano: Daño 150.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-30

Oscuridad Ambiental

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un ambiente místico que nubla los sentidos de cualquiera que se encuentre en su interior. La Oscuridad Ambiental aumenta en dos grados el nivel de dificultad de cualquier control perceptivo que se realice dentro, incluyendo detección por Ki o medios mágicos. No se puede designar blancos en su interior, y la zona permanece inmóvil en el mismo lugar en el que fue lanzada. No tiene control de RM posible.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Radio de 20 metros.

Intermedio: Radio de 250 metros.

Avanzado: Radio de 500 metros.

Arcano: Radio de 1 kilómetro.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Lazos Oscuros

Nivel: 28 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Forma unos lazos de oscuridad que sujetan al blanco designado. Para ello el lanzador emplea las reglas de Presa, aunque sin penalizador alguno a su habilidad. Los lazos de luz no pueden romperse por el sujeto al que sujetan, pero si un tercero intenta romperlos, estos se consideran un arma de energía con Entereza 25.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	140	180
Int. R.	6	9	12	15

Base: Disponen de una Fuerza base 8 para los controles.

Intermedio: Disponen de una Fuerza base 12 para los controles.

Avanzado: Disponen de una Fuerza base 15 para los controles y tienen Entereza 30.

Arcano: Disponen de una Fuerza base 18 para los controles y tienen Entereza 35.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Dominio Oscuro

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Este conjuro modifica y controla la forma e intensidad de la oscuridad y sombras que rodean al hechicero. Si se lanza sobre seres basados naturalmente en este elemento serán dominados por el hechicero si no superan una RM determinada por el grado del conjuro. La criatura sólo puede repetir el control si recibe una orden que sea opuesta a su naturaleza.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	150	250	350
Int. R.	6	9	12	16

Base: Radio de 20 metros / RM 80.

Intermedio: Radio de 150 metros / RM 140.

Avanzado: Radio de 300 metros y RM 180.

Arcano: Radio de 500 metros / RM 220.

Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30

Ocultación

Nivel: 32 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Oculta la presencia del hechicero o del blanco designado por este ante cualquier tipo de detección. A efectos de juego, aumenta en las Resistencias que se efectúan contra detecciones sobrenaturales, ya sean místicas o psíquicas. Esta habilidad también aumenta la Ocultación del Ki del personaje (aunque este aumento no se contabiliza a la hora de determinar los bonos aplicables a la RM), permitiéndole esconder su energía incluso si no ha desarrollado dicha habilidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: +50 a la RM o RP / +50 Ocultación del Ki.

Intermedio: +140 a la RM o RP / +150 Ocultación del Ki.

Avanzado: +220 a la RM o RP / +200 Ocultación del Ki.

Arcano: +280 a la RM o RP / +250 Ocultación del Ki.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-40

Ofuscar

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Modifica el cuerpo de un individuo, fundiéndolo con su entorno y permitiéndole ocultarse naturalmente. Mientras el conjuro de Ofuscar se mantenga activo, el personaje podrá intercambiar su habilidad de Sigilo y Ocultarse por un valor base. También proporciona la misma cantidad a su Ocultación del Ki, incluso si no ha desarrollado dicha habilidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Base de 100 en Sigilo, Ocultarse y Ocultación del Ki.

Intermedio: Base de 150 en Sigilo, Ocultarse y Ocultación del Ki.

Avanzado: Base de 200 en Sigilo, Ocultarse y Ocultación del Ki.

Arcano: Base de 250 en Sigilo, Ocultarse y Ocultación del Ki.

Mantenimiento: 20 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Rabia

Nivel: 38 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Provoca el estado de Ira sobre los objetivos del conjuro, haciendo que estos no controlen sus acciones y ataquen al individuo más cercano a ellos. Mientras alguien se vea influido por sus efectos, aplicará un bono de +10 a su habilidad ofensiva y un -30 al resto de sus controles.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	150	200
Int. R.	6	9	12	15

Base: 5 metros de radio / RM 80.

Intermedio: 20 metros de radio / RM 100.

Avanzado: 50 metros de radio / RM 120.

Arcano: 100 metros de radio / RM 140.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20

Destruir Sentimientos Positivos

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Destruye temporalmente cualquier sentimiento positivo, como paz interior, calma o alegría, que se encuentre en un radio respecto al hechicero. Si desea resistirse, ha de superarse una RM o RP.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	240	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 100 / 100 metros de radio.

Intermedio: RM o RP 150 / 500 metros de radio.

Avanzado: RM o RP 180 / 1 kilómetro de radio.

Arcano: RM o RP 220 / 5 Kilómetros de radio.

Mantenimiento: No

Noche

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma una cúpula de oscuridad absoluta. Todo aquel que se encuentre en su interior, excepto el hechicero, se verá sometido a las reglas de Ceguera. Para poder ver a través de esta oscuridad, ya sea desde dentro o fuera de la cúpula, es necesario superar una dificultad de Imposible en Advertir o de Absurdo en Buscar. No se puede designar blancos en el interior del área.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Radio 25 metros.

Intermedio: Radio 250 metros.

Avanzado: Radio 500 metros / La oscuridad se considera sobrenatural.

Arcano: Radio 1 kilómetro / La oscuridad se considera sobrenatural.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-50

Esfera Oscura

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: Desencadena una esfera de energía oscura que ataca en la TA de Energía. El conjuro puede controlarse con la Proyección Mágica del lanzador hasta que impacte sobre un objetivo, por lo que si un blanco esquiva la acometida de una Esfera Buscadora, esta podrá seguir atacando en el turno siguiente al no haber sido destruida. Únicamente cuando causa daño o es parada, la esfera desaparece. Si el hechicero abandona el control directo sobre ella, la esfera se moverá por sí misma, atacando todos los asaltos al último blanco prefijado con su propia Proyección Mágica independiente de la del hechicero.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño Base 100 / Proyección Mágica 150.

Intermedio: Daño Base de 120 / Proyección Mágica 180.

Avanzado: Daño Base de 160 / Proyección Mágica 210.

Arcano: Daño Base de 200 / Proyección Mágica 240.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Zona de Ocultación

Nivel: 48 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección

Efecto: Al lanzar este conjuro sobre una zona, el hechicero crea un área mística que impide que se pueda detectar nada de lo que se encuentra en el interior. Todo lo que hay dentro de la zona incrementa su RM contra detecciones y cualquier habilidad de Detección del Ki, Valoración mágica o habilidad psíquica de detección que se utilice en ella, sufre un penalizador a su resultado final. La zona afectada permanece estática en el lugar donde fue lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: 20 metros de radio, RM +100, -140 a Habilidades de detección.

Intermedio: 50 metros de radio, RM +150, -180 a Habilidades de detección.

Avanzado: 250 metros de radio, RM +200, -240 a Habilidades de detección.

Arcano: 500 metros de radio, RM +300, -320 a Habilidades de detección.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Introducirse en las Pesadillas

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Permite al hechicero introducirse físicamente en las pesadillas de un durmiente. El brujo no tendrá ningún control sobre el mundo onírico del soñador, y cualquier cosa que suceda será real para él. La persona deberá tener terribles pesadillas para que este conjuro pueda afectarle y, en el momento en que se tome un sueño plácido, despierte o muera, el mago abandonará el mundo onírico y volverá al real. Cualquier conjuro de Esencia realizado sobre el durmiente afectará también al hechicero. Una vez en las pesadillas, el brujo podrá saltar al subconsciente de otro soñador si este no se encuentra, físicamente, a una distancia cercana del durmiente original. Naturalmente, este sujeto tendrá derecho a una nueva RM. En el caso de que la conciencia del soñador se encuentre en el mundo de la Vigilia, el hechicero quedará atrapado allí incluso después de que finalice el conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 140 / 10 metros de distancia.

Intermedio: RM o RP 160 / 80 metros de distancia.

Avanzado: RM o RP 200 / 140 metros de distancia.

Arcano: RM o RP 240 / 200 metros de distancia.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Cuerpo a Oscuridad

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se transformará en pura energía oscura, volviéndose intangible ante todas las materias y ataques no basados en energía. Mientras se encuentre en este estado, el sujeto ganará un bono en sus habilidades secundarias de Advertir y Buscar, así como a sus Resistencias contra efectos basados en Oscuridad. En este estado, cualquier daño causado por Luz se doblará.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: +50 en Advertir y Buscar / +20 a sus Resistencias.

Intermedio: +60 en Advertir y Buscar / +30 a sus Resistencias.

Avanzado: Como el Intermedio, pero el bono a sus Resistencias se aplica contra toda clase de efecto sobrenatural no basado en Luz.

Arcano: Como el Avanzado, pero no sufre doble daño por recibir ataques basados en Luz.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-60

Perdición

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: La Perdición causa una conmoción a los individuos a los que afecte, disminuyendo sus capacidades y poderes. Aquellos que se encuentren bajo su zona de influencia deberán superar una RM, o recibir un penalizador a toda acción y a sus Resistencias de -30. El conjuro afecta en un radio alrededor del hechicero, afectando automáticamente a cualquiera que el hechicero desee de cuantos se encuentren en el interior. Los penalizadores de la Perdición no se superponen, por lo que un personaje no sufrirá el doble de negativos por encontrarse bajo la influencia de dos perdiciones.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 120 / Radio de 5 metros.

Intermedio: RM 160 / 25 metros de radio.

Avanzado: RM 180 / 50 metros de radio / -40 a toda acción.

Arcano: RM 200 / 150 metros de radio / -50 a toda acción.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Tipo: Automático

Crear Sentimientos Negativos

Nivel: 58 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Introduce algún tipo de sentimiento negativo, como odio, miedo o ira, en los individuos designados por el hechicero. El afectado puede repetir el control una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Radio de 20 metros / RM o RP 120.

Intermedio: Radio de 100 metros / RM o RP 160.

Avanzado: Radio de 250 metros / RM o RP 180.

Arcano: Radio de 500 metros / RM o RP 220.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Eliminar Residuos

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El hechicero puede borrar el rastro de que ha estado en un sitio determinado. De hecho, cualquier residuo de su paso por ese lugar desaparece completamente, ya sea ante habilidades de carácter natural, como Rastrear, o detecciones sobrenaturales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	200	300	400
Int. R.	8	10	13	16

Base: 50 metros de radio.

Intermedio: 250 metros de radio.

Avanzado: 1 kilómetro de radio / El conjuro permite además borrar las acciones de un individuo ante habilidades que permiten ver el pasado de objetos o lugares.

Arcano: 5 kilómetros de radio / Como en grado Avanzado, salvo que el hechicero puede borrar todo rastro de cuanto aconteció en el pasado en la zona afectada.

Mantenimiento: No

Escudar Contra lo Positivo

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Encanta una zona, haciéndola impenetrable para los seres basados naturalmente en sentimientos positivos u luz. Cualquiera de estas criaturas que entre en la zona del conjuro, deberá realizar cada asalto una RM o sufrir una pérdida en puntos de vida equivalente al nivel de fracaso. Adicionalmente, de fallar el control, el ser recibirá de inmediato un penalizador a toda acción de -40 mientras siga en su interior. La zona afectada permanece estática en el lugar donde fue lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM 120 / radio de 20 metros.
Intermedio: RM 140 / radio de 100 metros.
Avanzado: RM 160 / radio de 250 metros.
Arcano: RM 180 / radio de 500 metros.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-70

Oscuridad Devoradora

Nivel: 66 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa
Efecto: Crea un escudo sobrenatural sombrío que posee además la habilidad de tragarse cualquier hechizo de Ataque que reciba. Para que el conjuro sea absorbido, es necesario primero lograr una parada con éxito contra la descarga, y en segundo lugar ganar un control de choque. El vacío permite absorber la mitad del Zeon del conjuro devorado. Es posible incluso que se trague ataques en área.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño del choque 80 y 600 puntos de Resistencia.
Intermedio: Daño del choque 110 y 1200 puntos de Resistencia.
Avanzado: Daño del choque 140 y 1800 puntos de Resistencia.
Arcano: Daño del choque 170 y 2200 puntos de Resistencia.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Destrozar

Nivel: 68 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Provoca penalizadores mediante la acumulación de dolor, sufrimiento, desdicha y otros efectos místicos tenebrosos. El afectado deberá superar una RM, o sufrir un penalizador a toda acción y a sus Resistencias equivalente al nivel de fracaso del control. Si no supera la RM, el blanco del conjuro no tendrá derecho a una nueva tirada mientras el hechizo se mantenga.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 120.
Intermedio: RM 160.
Avanzado: RM 200.
Arcano: RM 240.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Marca del Miedo

Nivel: 70 **Acción:** Activa
Efecto: Forma una marca o un espectáculo de luces en un lugar determinado que aterroriza y llena de terror a quienes la observen. Todo aquel que lo mire y falle la Resistencia sufrirá de inmediato el estado de Terror. La condición para ser afectado consiste en mirar directamente la Marca del Miedo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	280	360
Int. R.	10	12	14	16

Base: Visible en 1 kilómetro de radio / RM o RP 120.
Intermedio: Visible en 5 kilómetros de radio / RM o RP 150.
Avanzado: Visible en 15 kilómetros de radio / RM o RP 180.
Arcano: Visible en 25 kilómetros de radio / RM o RP 220.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15
Tipo: Automático

Oscuridad Catastrófica

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga de energía basada en oscuridad. Ataca en la TA de Energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	350
Int. R.	10	12	14	16

Base: Daño 120 / 25 metros de radio.
Intermedio: Daño 150 / 100 metros de radio.
Avanzado: Daño 200 / 150 metros de radio.
Arcano: Daño 250 / 250 metros de radio.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Objetos Oscuros

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma un objeto físico de energía lumínica, ya sea algo tan complejo como un reloj o tan simple como una espada. Pese a estar hecho de luz, tiene consistencia física. La presencia máxima de dicho objeto y la calidad del mismo viene determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	240	300
Int. R.	10	12	14	16

Base: Presencia 60 / Calidad +5.
Intermedio: Presencia 100 / Calidad +10.
Avanzado: Presencia 140 / Calidad +10.
Arcano: Presencia 180 / Calidad +15.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Transmisión por Sombras

Nivel: 78 **Acción:** Activa **Tipo:** 3Efecto, Anímico
Efecto: Transporta instantáneamente a los individuos u objetos designados por el brujo, desde una sombra hasta otra. Si desea resistirse, hay que superar la RM del conjuro. Tanto la distancia máxima como la máxima presencia afectable son determinadas por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	360	450	600
Int. R.	10	12	14	16

Base: 100 kilómetros / 250 de presencia / RM 120.
Intermedio: 1.000 kilómetros / 500 de presencia / RM 140.
Avanzado: 5.000 kilómetros / 1.000 de presencia / RM 180.
Arcano: 15.000 kilómetros / 2.000 de presencia / RM contra 200.
Mantenimiento: No

Rey de Pesadillas

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Permite dominar cualquier tipo de pesadilla de un individuo que no supere la RM del conjuro. El hechicero tendrá la capacidad de controlar el mundo onírico de un durmiente, modificándolo como si tuviera Gnosis 45. En el caso de que el sueño se alimente de energía positiva, es decir, que se torne un sueño placido, su Gnosis será sólo de 30. Los conjuros que el brujo lance únicamente gracias a dicho Gnosis (como por ejemplo, magia divina), no tienen efecto fuera de los límites espaciales del conjuro y sus efectos desaparecen en cuanto el hechicero sale del sueño o de la Vigilia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	500	750
Int. R.	12	14	16	18

Base: RM 140.
Intermedio: RM 150 / Si el hechicero se encuentra en la Vigilia, controla además su entorno y gana los poderes de una criatura con Gnosis 40, siempre y cuando esté en un lugar fuertemente influenciado por energías negativas. Si se encuentra en una zona neutra, su puntuación será 30. Este conjuro sólo afecta la zona de la Vigilia en la que fue lanzado, y siempre y cuando no haya otra entidad de Gnosis similar enlazada a ella.
Avanzado: RM 160 / Como Intermedio, pero el Gnosis del brujo en zonas neutras es de 35.
Arcano: RM 180 / Como Avanzado, pero los efectos del conjuro no tienen límites espaciales, afectando por igual a toda la Vigilia influenciada por energías positivas.
Mantenimiento: 60 / 65 / 70 / 80

ALTA MAGIA

Creación Oscura

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un ser oscuro con apariencia de vida, bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y limitaciones de los elementales oscuros del Capítulo 26. Para calcular su nivel máximo se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser, de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.
Intermedio: Nivel 3.
Avanzado: Nivel 6.
Arcano: Nivel 10.
Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-90

Ocultarse Ante la Magia

Nivel: 86 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto

Efecto: Oculta la presencia de un individuo contra los conjuros de tipo Automático, haciendo que no sea afectado de manera directa por ellos. Al contrario de lo que indican las reglas generales, el hechicero que mantenga cualquier conjuro Automático deberá conseguir fijar con su Proyección Mágica al personaje, como si se tratase de un conjuro Anímico normal, a pesar de que este cumpla la condición para ser afectado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: Afecta a conjuros Automáticos de Grado Base.

Intermedio: Afecta a conjuros Automáticos de Grado Intermedio.

Avanzado: Afecta a conjuros Automáticos de Grado Avanzado.

Arcano: Afecta a conjuros Automáticos de Grado Arcano.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 **Diario**

Reino de Tinieblas

Nivel: 88 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Crea una zona estática alrededor del hechicero donde todo se vuelve oscuridad absoluta. El cuerpo del brujo se funde con las sombras, incrementando en +20 su ACT al lanzar conjuros de Oscuridad y aumentando en +40 sus Resistencias contra cualquier clase de detección. Si alguien intenta localizarlo empleando los sentidos naturales, es necesario superar un control de Buscar contra Imposible, o de Advertir contra Inhumano, mientras que si se usa Detección del Ki, se requiere pasar un control contra Zen. Además, mientras sea uno con la oscuridad el hechicero podrá transportarse una vez por asalto como una acción activa hasta el lugar que desee dentro de los límites del Reino de Tinieblas.

Cualquier ser vivo que permanezca dentro del área que no sea un elemental oscuro pierde automáticamente 10 puntos de Zeon por asalto y un punto de Ki (el doble, si es un elemental de luz).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	360	420	480
Int. R.	10	12	14	16

Base: 50 metros de radio.

Intermedio: 500 metros de radio.

Avanzado: 1 kilómetro de radio.

Arcano: 1 kilómetros de radio / +30 al ACT al lanzar conjuros oscuros.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 25

Indetección

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El hechicero, o quien este designe, se vuelve completamente inmune ante ciertos tipos de detecciones sobrenaturales. Por ejemplo, un personaje que use este conjuro en grado Arcano sólo podría ser encontrado mediante los sentidos físicos, como la vista o el oído.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	450	600	800
Int. R.	12	14	16	18

Base: El personaje se vuelve indetectable ante conjuros y habilidades psíquicas.

Intermedio: Como en grado Base, pero también se vuelve indetectable ante habilidades del Ki.

Avanzado: Como en grado Intermedio, pero también se vuelve indetectable ante todas las habilidades sobrenaturales.

Arcano: Ignora cualquier detección que no sean los sentidos naturales.

Mantenimiento: 80 / 90 / 105 / 115 **Diario**

MAGIA DIVINA

Prisión de Oscuridad

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Encierra algo en un mundo de tinieblas intraspasable, un universo propio desde el que no podrá interactuar con el exterior, ni el exterior hacerlo recíprocamente con el objeto o criatura. Mientras el afectado se encuentre dentro de la prisión, no será consciente de lo que ocurre fuera, ni viceversa. Para forzar el conjuro desde el interior, la prisión es considerada como un ser con acumulación de daño y una TA 10, cuya resistencia es determinada por el grado del conjuro. No obstante, todo daño que sufra desde fuera se dobla

automáticamente. La prisión se recupera de cualquier daño con Regeneración 19. Si el blanco del conjuro falla la RM y es afectado por el sortilegio, no tendrá derecho a ninguna tirada posterior; si quiere salir, deberá ser capaz de romper la prisión. El lanzador del conjuro no puede encerrarse a sí mismo dentro de su propia prisión de oscuridad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	350	500	800
Int. R.	14	16	18	20

Base: RM 140 / La prisión posee 10.000 puntos de resistencia.

Intermedio: RM 180 / La prisión posee 250.000 puntos de resistencia.

Avanzado: RM 220 / La prisión posee 500.000 puntos de resistencia.

Arcano: RM 240 / La prisión no puede ser rota desde el interior, pero tiene 500.000 puntos de resistencia si es atacada desde fuera.

Mantenimiento: 40 / 70 / 100 / 160

Libre Acceso Nivel: 1-100

Esencia Oscura

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Permite al lanzador o el objetivo designado por este entrar en un estado de completo letargo, mientras su cuerpo se hace uno con la oscuridad. La entidad abandona el mundo y asciende a la red de almas para nutrirse de sus energías. Apartado y desconocedor de todo lo que sucede en el exterior, multiplica por 10 su regeneración zeónica y cura sus heridas con Regeneración 16. Cuanto tiempo puede permanecer apartado del mundo es determinado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	400	600	800
Int. R.	12	14	16	18

Base: Un día.

Intermedio: Una semana.

Avanzado: Un mes.

Arcano: Un año.

Mantenimiento: No

Ascensión Oscura

Nivel: 98 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El conjuro intercambia la esencia del lanzador por energía divina, modificando su espíritu por puro poder sobrenatural. Al hacerlo, el lanzador o el individuo designado por éste aumenta su Gnosis hasta una cantidad máxima determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	1.000	2.000	5.000
Int. R.	14	16	18	20

Base: Gnosis máximo 30.

Intermedio: Gnosis máximo 35.

Avanzado: Gnosis máximo 40.

Arcano: Gnosis máximo 45.

Mantenimiento: 30 / 40 / 45 / 50

Holocausto de Oscuridad

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque, Anímico

Efecto: Este conjuro desencadena el poder de la oscuridad en su estado más puro, arrasando todo lo que encuentra a su paso, tanto en el mundo material como en el espiritual. La energía liberada lo arrastra y devora todo, unificando toda existencia con las tinieblas. Incluso las criaturas elementales de oscuridad son asimiladas por su poder.

El Holocausto crea una gran cúpula de tinieblas que ataca en la TA de energía. Cualquier ser que reciba daño, por mínimo que sea, deberá superar una RM contra 160 o será unificado con la oscuridad y, por tanto, destruido en cuerpo y alma de forma automática. No es posible designar blancos específicos en el radio del conjuro, y afectará a todos por igual salvo al lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	600	1.000	2.500	10.000
Int. R.	14	16	18	20

Base: Daño 350 / 100 metros de radio.

Intermedio: Daño 500 / 100 kilómetros de radio.

Avanzado: Daño 800 / 10.000 kilómetros de radio.

Arcano: Daño 1.000 / 1 ua de radio.

Mantenimiento: No

LIBRO DE CREACIÓN

Creación Menor

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un objeto de naturaleza simple, cuya presencia no podrá ser mayor de 25.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: 1 objeto / presencia máxima 25.

Intermedio: 5 objetos / presencia máxima 25.

Avanzado: 1 objetos / presencia máxima 30.

Arcano: 5 objetos / presencia máxima 25.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-20

Reconstruir

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Restaura un objeto inorgánico hasta su forma original, a partir de las piezas o componentes que queden de él. Nótese que es necesario tener todos sus fragmentos o la materia prima necesaria para que la reconstrucción sea completa o, en caso contrario, sólo se reparará parcialmente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	140	200	280
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima afectable 20.

Intermedio: Presencia máxima afectable 60.

Avanzado: Presencia máxima afectable 100.

Arcano: Presencia máxima afectable 120.

Mantenimiento: No

Crear Energía

Nivel: 8 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea intensidades de uno de los tres tipos de energía existentes: frío, fuego o electricidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	150	200	250
Int. R.	5	8	10	12

Base: 1 intensidad.

Intermedio: 5 intensidades.

Avanzado: 10 intensidades.

Arcano: 20 intensidades.

Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25

Regeneración

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Aumenta la capacidad de un cuerpo para sanar todo tipo de herida. Este conjuro otorga un nivel de Regeneración base a cualquier individuo designado por el mago, sustituyendo la que poseyera naturalmente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	150	250
Int. R.	6	8	10	12

Base: Regeneración 4.

Intermedio: Regeneración 8.

Avanzado: Regeneración 12.

Arcano: Regeneración 16.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 25 *Diario*

Modificación Inorgánica

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Mediante el control de la magia, el brujo puede alterar la forma y naturaleza de un objeto inorgánico, convirtiéndolo en otro completamente distinto pero de poder espiritual similar. De este modo, permite transformar algo en otra cosa que tenga una presencia igual o inferior.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	8	10	12

Base: Presencia máxima 20.

Intermedio: Presencia máxima 30.

Avanzado: Presencia máxima 40.

Arcano: Presencia máxima 50.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-20

Aumentar Resistencias

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Incrementa sobrenaturalmente todas las Resistencias de un individuo (RF, RV, RE, RM y RP). Los efectos de este conjuro no se superponen, y sólo se puede afectar con él una vez a cada sujeto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	150	200
Int. R.	8	10	12	14

Base: +10 a todas las Resistencias.

Intermedio: +20 a todas las Resistencias.

Avanzado: +30 a todas las Resistencias.

Arcano: +40 a todas las Resistencias.

Mantenimiento: 15 / 20 / 30 / 40 *Diario*

Escudo Real

Nivel: 18 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa
Efecto: Forma una barrera de energía que protege frente a cualquier fuente de ataque.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	150	260	400
Int. R.	6	8	10	12

Base: 500 Puntos de Resistencia.

Intermedio: 3.000 Puntos de Resistencia.

Avanzado: 5.000 Puntos de Resistencia.

Arcano: 10.000 Puntos de Resistencia.

Mantenimiento: 5 / 15 / 15 / 20



Un Murciélago Homúnculo

Curación

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Hace recuperar puntos de vida al sujeto sobre el que se lance. Este conjuro no permite recobrar miembros cercenados o pérdidas permanentes, pero sí elimina los penalizadores temporales causados por críticos, en una cantidad equivalente a la mitad de los puntos de vida devueltos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	150	200
Int. R.	8	10	12	14

Base: 50 Puntos de vida.
Intermedio: 150 Puntos de vida.
Avanzado: 250 Puntos de vida.
Arcano: 350 Puntos de vida.
Mantenimiento: No

Barrera de Daño

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Las energías sobrenaturales que maneja este hechizo se unen al cuerpo del individuo designado, otorgándole así cierta inmunidad al daño. A efectos de juego, obtendrá una barrera de daño (Ver capítulo 14).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Barrera de Daño 30.
Intermedio: Barrera de Daño 50.
Avanzado: Barrera de Daño 80.
Arcano: Barrera de Daño 100.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-30

Crear Homúnculo

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Los homúnculos son pequeños elementales de magia que los brujos suelen utilizar en diversas funciones, desde el espionaje hasta el mantenimiento de su casa. El conjuro crea un ser místico de nivel 0 bajo el completo control del hechicero, empleando las reglas descritas en el Capítulo 26. Se trata de Seres Entre Mundos con Gnosis 5 pero, dada su naturaleza menor, se rigen por las siguientes reglas especiales:

- 1- Sus características no podrán ser superiores a 5, no pueden tener el Don ni tampoco ninguna habilidad primaria o secundaria por encima de 50.
- 2- Además, tienen un penalizador de -2 a su tamaño y no pueden elegir Tamaño Innatural.
- 3- No podrán tener ninguna habilidad intelectual por encima de la de su creador. Cada homúnculo creado puede ser completamente distinto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	180	250	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: 1 Homúnculo.
Intermedio: 10 Homúnculos.
Avanzado: 25 Homúnculos.
Arcano: 100 Homúnculos.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 35 **Diario**

Cambio Menor

Nivel: 28 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro permite alterar la apariencia de un objeto o ser, modificando su forma. El cambio se limita a variar su aspecto exterior, sin que en ningún caso pueda perder sus cualidades o naturaleza original. De esta forma, una reluciente espada corta se podría tornar vieja y oxidada, pero no en un objeto distinto, como un bastón. En el caso de los seres vivos, puede modificarse su aspecto físico sin variar más de dos puntos su Tamaño, transformando, por ejemplo, a un hombre gordo y feo en otro joven y atractivo. En el caso de los objetos, una vez que son afectados no tienen derecho a una nueva Resistencia, pero las personas podrán repetir el control una vez al día si desean librarse de sus efectos. Es posible afectar a varios objetivos, siempre y cuando la suma de sus presencias no sea superior a la máxima presencia permitida.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	150	250
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 80 / Máxima Presencia 60.
Intermedio: RM 100 / Máxima Presencia 90.
Avanzado: RM 140 / Máxima Presencia 120.
Arcano: RM 180 / Máxima Presencia 180.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 25 **Diario**

Imitar

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una copia exacta de un objeto inorgánico ya existente que se encuentre al alcance del brujo. Se forma una imitación perfecta del original que mantendrá todas sus cualidades, incluso las sobrenaturales, siempre y cuando no sean poderes de Nivel 4 o superior. No tiene efectos sobre criaturas animadas mágicamente, pero sí sobre construcciones mecánicas, en el caso de que no tengan alma.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	200	300	400
Int. R.	6	9	12	15

Base: Presencia máxima 30.
Intermedio: Presencia máxima 80.
Avanzado: Presencia máxima 120.
Arcano: Presencia máxima 160.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20 **Diario**

Inmunidad

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro permite al hechicero, o a aquellas personas designadas por él, ser inmune a intensidades de un tipo concreto de energía, ya sea fuego, electricidad o frío. En el caso de que se reciba un ataque basado en el elemento respecto del que se es inmune, cada intensidad disminuye 5 puntos el daño base y otorga un +5 a las Resistencias contra sus efectos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 5 Intensidades.
Intermedio: 15 Intensidades.
Avanzado: 25 Intensidades.
Arcano: 35 Intensidades.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-40

Reducción de Daño

Nivel: 36 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Automático
Efecto: La magia de este conjuro afecta a la potencia de una agresión, disminuyendo la fuerza de su impacto. Al ser lanzado, reduce el daño base de un ataque. Si esta decrece hasta 0, la agresión no produce ningún efecto. Si, por ejemplo, se utiliza en grado base contra un ataque de daño 60, cuando este vaya a golpear se calculará como si tuviera sólo 20. Dos conjuros de reducción de daño no se superponen frente a una misma fuente de ataque.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	240
Int. R.	8	10	12	14

Base: -40 al daño del ataque.
Intermedio: -60 al daño del ataque.
Avanzado: -80 al daño del ataque.
Arcano: -120 al daño del ataque.
Mantenimiento: No

Control Físico

Nivel: 38 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Mediante este hechizo, el brujo es capaz de controlar el cuerpo de un ser como si fuese un simple títere. Dado que sólo otorga un dominio físico y no espiritual, el individuo sometido no está obligado a usar ninguna habilidad sobrenatural (magia, Ki, poderes psíquicos...) en contra de su voluntad, aunque sí sus habilidades marciales. Para resistir el control, hay que superar una RM. El afectado tendrá derecho a una nueva Resistencia por día, y en cada ocasión en la que las órdenes recibidas vayan completamente en contra de su comportamiento.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 80.
Intermedio: RM 120.
Avanzado: RM 140.
Arcano: RM 180.
Mantenimiento: 25 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Adquirir Habilidades

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo incrementa temporalmente las habilidades secundarias de un individuo, otorgándole un bonificador que podrá repartir libremente entre cualquier campo hasta un máximo de 320, salvo en aquellos que requieran conocimientos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	280	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: +50 al bonificador.

Intermedio: +150 al bonificador.

Avanzado: +250 al bonificador.

Arcano: +400 al bonificador.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Fusionar

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Une dos seres en un único cuerpo, creando un nuevo individuo que reúne las características y habilidades de ambos. El brujo designará qué capacidades predominarán, seleccionando las que más le interesen de cada uno. De esta forma, si se fusionan un luchador y un mentalista, el individuo resultante podrá tener la pericia de combate del guerrero, las capacidades mentales del psíquico y las habilidades secundarias más elevadas de cada uno. El dominio del cuerpo recaerá en aquel de los dos que gane un control enfrentado de Voluntad, aunque puede mantener algunos rasgos característicos de la personalidad del otro. Los cuerpos originales permanecen en el mismo estado en el que se encontraban en el momento de la fusión, por lo que al finalizar el conjuro se separarán, regresando a su forma y estado original. La muerte de la entidad conlleva que los personajes que la componen también perecen. La suma de la presencia de ambos sujetos no podrá ser superior a lo que determine el grado del conjuro. También es posible fusionar individuos con objetos o cosas, en cuyo caso el DJ puede otorgar las ventajas o habilidades que considere pertinentes.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	350
Int. R.	7	9	12	15

Base: Presencia máxima 80 / RM 80.

Intermedio: Presencia máxima 100 / RM 120.

Avanzado: Presencia máxima 150 / RM 140.

Arcano: Presencia máxima 200 / RM 180.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-50

Crear Recuerdos

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Permite crear recuerdos nuevos en la mente de un sujeto, sin borrar necesariamente con ello los anteriores. La gran mayoría de las veces, salvo si se modifican memorias muy arraigadas, el personaje afectado se siente ligeramente confundido, pero está convencido de que todos sus recuerdos son reales. El brujo puede determinar qué información pretende inducir, sin importar su complejidad o duración. Para evitarlo, es necesario superar una RM o RP. Aunque no exige mantenimiento, el individuo afectado tendrá derecho a una nueva tirada si ve o hace algo que pueda llevarle a sospechar que ha sido engañado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	350
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM o RP 100.

Intermedio: RM o RP 120.

Avanzado: RM o RP 160.

Arcano: RM o RP 200.

Mantenimiento: No

Recuperar

Nivel: 48 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Restaura completamente la condición física de un sujeto, sanando sus puntos de vida perdidos y haciendo desaparecer cualquier penalizador físico que tuviese, siempre que no sea por causa de miembros amputados o daños similares. Este hechizo no recupera puntos de Sancioso, ni deshace estados negativos provocados por medios sobrenaturales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	300	350	400
Int. R.	8	10	12	14

Base: 500 Puntos de vida.

Intermedio: 750 Puntos de vida.

Avanzado: 1.000 Puntos de vida.

Arcano: 1.500 Puntos de vida.

Mantenimiento: No

Adquirir Poderes

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Concede al hechicero, o a quien este elija, la capacidad de adquirir habilidades de seres sobrenaturales. A efectos de juego, otorga al personaje PD adicionales para obtener cualquiera de los Poderes detallados en el Capítulo 26, como si tuviera Gnosis 25. Estos cambios afectarán temporalmente a su forma física. Si, por ejemplo, obtiene Vuelo Natural, lo más lógico sería que estuviese dotado de unas enormes alas. Los beneficios de este conjuro no se superponen, y sólo puede afectar uno cada vez a un mismo sujeto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	200	300	400
Int. R.	7	10	13	16

Base: 100 PD.

Intermedio: 200 PD.

Avanzado: 300 PD.

Arcano: 400 PD / Gnosis 30.

Mantenimiento: 20 / 40 / 50 / 60

Crear Engendro

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un ser mágico con apariencia de vida bajo el control absoluto del hechicero. El ente debe de ser desarrollado como un Ser Entre Mundos usando las reglas descritas en el Capítulo 26. La criatura tendrá un Gnosis 20. Sin importar el Grado en el que el conjuro sea lanzado, este sortilegio no permite crear criaturas de un nivel superior al del hechicero, ya que estas se basan en la presencia espiritual del mismo. Los engendros no tienen la capacidad de recibir un alma, por lo que no es posible darles vida independiente mediante el conjuro de Otorgar Alma, ni transmutar un espíritu en ellos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	250	500
Int. R.	8	10	12	15

Base: Nivel 2.

Intermedio: Nivel 4.

Avanzado: Nivel 8.

Arcano: Nivel 12.

Mantenimiento: 10 / 15 / 25 / 50

Libre Acceso Nivel: 1-60

Aura de Protección

Nivel: 56 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Incrementa sobrenaturalmente todas las Resistencias de los individuos designados por el brujo en un área (RF, RV, RE, RM y RP). Los efectos de este conjuro no se superponen, y sólo se puede afectar con él una vez a cada sujeto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: +20 a las Resistencias / 100 metros de radio.

Intermedio: +50 a las Resistencias / 500 metros de radio.

Avanzado: +80 a las Resistencias / 1 kilómetro de radio.

Arcano: +120 a las Resistencias / 10 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 10 / 15 / 25 / 35

Estancar Esencia

Nivel: 58 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Como su nombre indica, el hechizo estanca el espíritu de un individuo en el estado en que se encuentra en el mismo momento de su lanzamiento. A partir de ese instante, el afectado no deberá realizar nuevos controles mágicos o psíquicos, y permanecerá inalterablemente en la condición espiritual en la que se hallase. De este modo, no podrá ser influido por estados de ningún tipo, tanto positivos como negativos. Si desea resistir el estancamiento, será necesario superar una RM. Lógicamente, alguien afectado por este sortilegio no puede realizar ningún control para librarse de él mientras se mantenga.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: RM 100.

Intermedio: RM 120.

Avanzado: RM 140.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Escudo Perfecto

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Defensa
Efecto: Forma una barrera de energía que protege frente a cualquier fuente de ataque. Si no es destruido al finalizar el asalto, recupera automáticamente todos sus puntos de vida perdidos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	300	400
Int. R.	8	10	13	16

Base: Aguanta 100 puntos de daño.
Intermedio: Aguanta 250 puntos de daño.
Avanzado: Aguanta 500 puntos de daño.
Arcano: Aguanta 1.000 puntos de daño.
Mantenimiento: 15 / 20 / 30 / 40 Diario

Vitalidad

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: La magia crea un estado de vitalidad sobrenatural en un individuo, aumenta el valor máximo de sus puntos de vida mientras este hechizo se mantenga. Sus efectos no se superponen, y sólo se puede afectar con él una vez a cada sujeto. Los seres con acumulación de daño multiplican por cinco esta cantidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	350
Int. R.	8	10	13	16

Base: +50 Puntos de Vida.
Intermedio: +75 Puntos de Vida.
Avanzado: +100 Puntos de Vida.
Arcano: +150 Puntos de Vida.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 35 Diario

Libre Acceso Nivel: 1-70

Creación Completa

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma un objeto con una presencia determinada por el grado del conjuro. La creación debe de encontrarse en una ubicación lógica, dependiendo de su naturaleza. No es posible, por ejemplo, hacer aparecer una pequeña montaña, situarla en el aire y dejarla caer. Como limitación, la presencia del objeto creado no puede ser superior al doble de la presencia base del brujo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	300	400
Int. R.	8	10	12	14

Base: Presencia máxima 50.
Intermedio: Presencia máxima 80.
Avanzado: Presencia máxima 120.
Arcano: Presencia máxima 150.
Mantenimiento: 15 / 20 / 30 / 40 Diario

Potenciar Magia

Nivel: 68 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Potencia el poder de otro hechizo al que se le vincule. A términos de juego, otorga al sortilegio vinculado las siguientes ventajas:

+20 a su RM.
+50% de daño / resistencia al daño adicional (redondeado hacia arriba en grupos de 5).
+20% a cualquier valor numérico de diferente naturaleza (Presencia, intensidades, distancia, radio de efecto, incrementos o elementos similares), salvo los valores relacionados con el Gnosis.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	200	300	400
Int. R.	8	12	15	18

Base: Afecta a los conjuros de Grado Base.
Intermedio: Afecta a los conjuros de Grado Intermedio.
Avanzado: Afecta a los conjuros de Grado Avanzado.
Arcano: Afecta a los conjuros de Grado Arcano.
Mantenimiento: 10 / 20 / 30 / 40

Transmutar

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El brujo transforma un objeto inorgánico convirtiéndolo en otro distinto, pero de poder anímico similar. De este modo modifica algo en otra cosa que tenga un valor de presencia igual o inferior. Si el objeto es sobrenatural o especialmente poderoso, puede resistirse pasando una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	800
Int. R.	9	12	15	18

Base: RM 120 / Presencia Máxima 50.
Intermedio: RM 160 / Presencia Máxima 100.
Avanzado: RM 220 / Presencia Máxima 150.
Arcano: RM 260 / Presencia Máxima 200.
Mantenimiento: No

Metamorfismo

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El brujo transmuta la sustancia y forma de un cuerpo, convirtiéndolo en cualquier cosa que desee, siempre y cuando su presencia no se incremente por encima de la original. Así, por ejemplo, el hechicero puede convertir a una persona en lo que quiera (un ratón, una estatua de piedra...), mientras la presencia del individuo no sea menor que aquello en lo que se le transforma. Los seres vivos que son polimorfizados en cosas inorgánicas, seguirán viviendo bajo la nueva forma que se les ha dado, incluso sin poder moverse o respirar. Cuando el conjuro desaparece, el individuo u objeto mutado recupera su apariencia original. Este hechizo no permite otorgar poderes o habilidades esenciales, salvo aquellos que poseen los seres vivos naturales con Gnosis 0. Para evitar ser polimorfizado, es necesario superar una RM. Sólo es posible repetir la Resistencia una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	350
Int. R.	8	10	12	14

Base: RM 100.
Intermedio: RM 120.
Avanzado: RM 160.
Arcano: RM 200.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20 Diario

Libre Acceso Nivel: 1-80

Recrear

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Manipulando la esencia de la materia y de las almas, el mago es capaz de restaurar cualquier pérdida o menoscabo que haya sufrido el individuo u objeto blanco de este conjuro. Puede elegir qué partes o elementos recrea, sin estar obligado a devolverlo completamente todo a su estado original. De este modo, si una persona tuerta y manca recibe un conjuro de Recrear, el brujo podría elegir entre devolverle su ojo, el brazo, o ambos a la vez. Lanzar este sortilegio sobre un individuo herido o una construcción destrizada hace desaparecer automáticamente cualquier daño o negativo (siempre y cuando el hechicero lo desee, por supuesto). Recrear también deshace los efectos de habilidades sobrenaturales que hayan mermado física o anímicamente a individuos o cosas; restaura recuerdos borrados, o PD perdidos. Este hechizo sólo tiene tres limitaciones. La primera es que afecta únicamente a carencias o pérdidas sufridas de modo artificial, y no una evolución natural o positiva. Así pues, no permite devolver a una persona a un estado anterior perjudicial o inferior. En segundo lugar, no tiene alcance sobre almas fallecidas o que hayan pasado previamente por el flujo, por lo que es incapaz de devolver la vida a los muertos. Finalmente, si el daño o destrucción ha sido provocado por un ser cuyo Gnosis es al menos 15 puntos superior al del lanzador, la máxima presencia afectable se reduce a la mitad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	500	750	1.500
Int. R.	8	12	15	18

Base: Presencia máxima 60.
Intermedio: Presencia máxima 120.
Avanzado: Presencia máxima 180.
Arcano: Presencia máxima 240.
Mantenimiento: No

Crear Ser

Nivel: 78 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una criatura con apariencia de vida bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos con Gnosis 25. Dado que su existencia se encuentra directamente atada al alma del brujo, el número de seres que haya creado y dependan de él (ya sea empleando este hechizo o los de nivel 82 de las vías menores) limitará el nivel máximo de la entidad. De este modo, la criatura puede tener como tope el nivel de su creador, menos el número de entidades que el brujo haya concebido mágicamente y mantenga. Por ejemplo, si se crea un solo ser, este podrá tener como máximo un nivel menos que su señor; dos niveles menos en el caso de que sean dos; tres menos si mantiene a tres entidades... Si uno o varios seres tienen ya su nivel máximo y el brujo crea otro nuevo, los anteriores bajan un nivel inmediatamente.



Ramiel, una Doncella de Luz, observa fascinada cómo su señora ha creado vida.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	400	600	1.000
Int. R.	9	12	15	17

Base: Nivel 1.

Intermedio: Nivel 5.

Avanzado: Nivel 9.

Arcano: Nivel 12.

Mantenimiento: 50 / 80 / 120 / 200 *Diario*

Quimera

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El hechicero, o quien este designe, deja de ser una criatura natural para convertirse en un Ser Entre Mundos con Gnosis 25, gozando de todas las ventajas y desventajas que ello supone. Adicionalmente, obtendrá PD extras que podrá utilizar para elegir entre Habilidades Esenciales y poderes de la Creación de Seres, descritas en el Capítulo 26. También le permite escoger PD en desventajas y penalizadores para obtener puntos adicionales.

El exceso de PD aumenta el nivel del personaje. Este conjuro sólo funciona sobre criaturas naturales, por lo que no podrá ser lanzado sobre Seres Entre Mundos o Ánimas para incrementar sus habilidades.

Todos los poderes y dones que se adquieran mediante este hechizo dependen directamente de la forma física del individuo, por lo que, si por algún método regresa a su estado anterior o transmigra su alma a otro cuerpo o forma, perderá automáticamente las ventajas recibidas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	500	1.000	2.500
Int. R.	10	13	15	17

Base: +100 PD / hasta 100 PD opcionales en desventajas.

Intermedio: +200 PD / hasta 100 PD opcionales en desventajas.

Avanzado: +300 PD / hasta 200 PD opcionales en desventajas.

Arcano: +400 PD / hasta 200 PD opcionales en desventajas.

Mantenimiento: No

ALTA MAGIA

Zona de Salvaguardia

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Crea una zona mágica en cuyo interior nada ni nadie puede causar ningún tipo de daño, ni por acción ni por omisión, a ninguna persona u objeto. De este modo, un individuo influido por este conjuro será incapaz de derribar una puerta a golpes, o de aplastar una simple cucaracha por error. Afecta automáticamente a cualquiera que se encuentre en el área del sortilegio, incluyendo al propio brujo. La zona encantada permanece en el lugar donde es lanzada, sin que el hechicero pueda reubicarla posteriormente. Para superar sus efectos es necesario superar una RM. Sólo es posible repetir la Resistencia una vez al día, incluso si se sale de ella y se vuelve a entrar.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	500	800	1.500
Int. R.	12	15	17	18

Base: RM 140 / radio de 100 metros.

Intermedio: RM 180 / radio de 500 metros.

Avanzado: RM 220 / radio de 1 kilómetro.

Arcano: RM 250 / radio de 5 kilómetros.

Mantenimiento: 35 / 50 / 80 / 150 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Mantenimiento

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Afecta a otro hechizo activo, fijándolo de un modo más duradero al mundo. A efectos de juego, añade puntos de Zeon al mantenimiento de un conjuro determinado. Ten en cuenta que esta cantidad no se suma a su potencial, sino que los emplea tan sólo para pagar su conservación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	500	900	1.600
Int. R.	10	12	14	16

Base: 500 Puntos de Zeon.

Intermedio: 2.000 Puntos de Zeon.

Avanzado: 5.000 Puntos de Zeon.

Arcano: 10.000 Puntos de Zeon.

Mantenimiento: No

Otorgar Alma

Nivel: 88 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Mediante este hechizo, el brujo es capaz de concebir un alma completa, dándole el soplo de la vida a un objeto o cuerpo que sea capaz de contenerla. Si se la otorga a una criatura engendrada mágicamente, como las entidades desarrolladas con el conjuro de nivel 78 de esta vía o los de nivel 82 de las elementales, deja de ser necesario mantener el hechizo que la sustenta y el ente cobra existencia independiente. De este modo, rompe cualquier lazo con su creador, obteniendo libre albedrío como un Ser Entre Mundos más.

No todas las almas creadas por este conjuro son capaces de penetrar en el cuerpo donde se las imbuye, ni se puede emplear sobre algo que ya posea un alma viva.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	800	1.200	2.000
Int. R.	13	14	15	16

Base: Presencia máxima 30.

Intermedio: Presencia máxima 50.

Avanzado: Presencia máxima 80.

Arcano: Presencia máxima 100.

Mantenimiento: No

Creación Mayor

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga al hechicero el don de crear a su antojo, concediéndole puntos de presencia para repartir libremente entre varios objetos o construcciones. Puede elaborar cualquier cosa inanimada que desee, desde castillos a montañas, siempre y cuando la presencia de sus creaciones no sea superior a lo que permite el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	400	800	1.200	2.000
Int. R.	10	12	14	16

Base: 500 Puntos de Presencia / Presencia máxima 100.

Intermedio: 1.000 Puntos de Presencia / Presencia máxima 120.

Avanzado: 2.000 Puntos de Presencia / Presencia máxima 140.

Arcano: 3.000 Puntos de Presencia / Presencia máxima 180.

Mantenimiento: 20 / 25 / 25 / 30 *Diario*

Ilustrado por

© Aomichi Street / Aoikarintou 2000

MAGIA DIVINA

Magia eterna

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Como su nombre indica, afecta a otro conjuro activo, disminuyendo enormemente el coste de su mantenimiento o incluso haciéndolo desaparecer. Sus efectos varían dependiendo de si influye o no a un hechizo con mantenimiento diario. Si es diario, Magia Eterna lo estanca, haciendo que deje de ser necesario mantenerlo. El sortilegio sigue siendo controlado por su lanzador, aunque perdurará incluso después de que este haya muerto. Si el mantenimiento es por asalto, pasará a convertirse en un conjuro de tipo Diario. Magia Eterna sólo influye en hechizos que tengan un nivel de vía inferior a 80.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	600	1.000	2.500	5.000
Int. R.	12	14	16	18

Base: Afecta a un conjuro de Grado Base.
Intermedio: Afecta a un conjuro de Grado Base.
Avanzado: Afecta a un conjuro de Grado Base.
Arcano: Afecta a un conjuro de Grado Arcano.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-100

La Barrera

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este descomunal hechizo forma una brecha en la propia realidad, capaz de separar en dos partes el mundo. De este modo, levanta una barrera invisible que no permite a nadie alcanzar el otro lado, como si dividiese dos planos distintos independientes el uno del otro.

La separación no es percibida de un modo natural, ni siquiera para aquellos que pueden ver magia. Es capaz de adoptar cualquier apariencia; desde ser completamente invisible hasta tener el sencillo aspecto de un muro de piedra. De todos modos, tome la forma que tome, no permite vislumbrar la realidad que se oculta detrás de ella.

Habitualmente, nadie es consciente de su existencia, ni siquiera cuando tratan de atravesarla. Si alguien la intenta cruzar, sale por otro punto de ella, ignorando completamente lo que hay detrás (es posible incluso dar directamente la vuelta sin notarlo). El transporte no es automático, sino que poco a poco la realidad se va adaptando al lugar de salida de un modo casi imperceptible (dificultad en advertir de Inhumano). Como ejemplo, La Barrera podría utilizarse sobre una isla para separarla del resto del mundo. Ese lugar desaparecería de la vista, y cualquier barco que navegase por la zona no vería más que agua, siendo transportado de inmediato hasta otro lugar para proseguir inocentemente su viaje. La Barrera no tiene por qué ser absolutamente perfecta. El lanzador puede elegir dejar deliberadamente abiertos pasajes o aperturas, en una o ambas direcciones, para cruzar a través de ella. Existen ciertos requisitos que permiten a alguien traspasarla. Para empezar, debe tratarse de una entidad con Gnosis superior a 25, y ser además consciente de su existencia y ubicación exacta. Si los cumple ambos, necesita realizar una RM para pasarla. Si fracasa, sólo puede repetir el control una vez al día.

Puede afectar a un territorio extenderse en una línea. Una vez lanzada, permanece siempre en la misma ubicación.

LIBRO DE DESTRUCCIÓN

Fragilidad

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Altera la solidez de un objeto, disminuyendo su resistencia y volviéndolo quebradizo. Cualquier cuerpo afectado perderá automáticamente su barrera de daño y, en el caso de que sea un arma o una armadura, reducirá su entereza.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	120	150
Int. R.	5	8	10	12

Base: -2 a su entereza / Presencia máxima afectable 30.
Intermedio: -4 a su entereza / Presencia máxima afectable 60.
Avanzado: -8 a su entereza / Presencia máxima afectable 90.
Arcano: -12 a su entereza / Presencia máxima afectable 120.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	800	2.500	5.000	10.000
Int. R.	15	16	17	19

Base: RM 120 / 100 kilómetros cuadrados o línea.
Intermedio: RM 180 / 1.000 kilómetros cuadrados o línea.
Avanzado: RM 240 / 100.000 kilómetros cuadrados o línea.
Arcano: RM 300 / Sin límite de espacio.
Mantenimiento: 40 / 45 / 45 / 50 **Diario**

El Don de la Vida

Nivel: 98 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El lanzador es imbuido de la capacidad de crear una nueva forma de vida, el neonato de una raza que nunca antes había existido. La creación puede ser de cualquier clase (Natural, Espiritual o Entre Mundos), y estar atada a un elemento determinado. El nivel máximo de la criatura no podrá ser superior a la de su creador. Este último debe elegir el Gnosis de su obra, dándole como máximo diez puntos menos del que él mismo posee. Si es un Ser Natural con Gnosis inferior a 20, obtendrá además PD adicionales para elegir poderes y habilidades especiales raciales, empleando las reglas descritas en el Capítulo 26.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	800	2.000	4.000	8.000
Int. R.	16	17	18	19

Base: Nivel 1 y 50 PD en el caso de que se trate de un ser natural.
Intermedio: Nivel 6 y 100 PD en el caso de que se trate de un ser natural.
Avanzado: Nivel 11 y 150 PD en el caso de que se trate de un ser natural.
Arcano: Nivel 16 y 200 PD en el caso de que se trate de un ser natural.
Mantenimiento: No

Crear

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite a su lanzador obtener el poder absoluto de la creación, otorgándole la capacidad de concebir cualquier cosa que desee: continentes, océanos o incluso mundos enteros. A efectos de juego, otorga puntos de presencia para crear lo que este quiera, mientras no supere un límite de presencia determinada por el grado del conjuro.

Este hechizo también puede imponer nuevas reglas a la realidad; alterar la gravedad, modificar la velocidad con la que pasa el tiempo... Cualquiera con un Gnosis inferior a la mitad del que posee el lanzador, se verá sometido a ellas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	1.000	3.000	6.000	12.000
Int. R.	17	18	19	20

Base: 1.000 Puntos de presencia / Presencia máxima 180 / 1 regla existencial.
Intermedio: 10.000 Puntos de presencia / Presencia máxima 220 / 5 reglas existenciales.
Avanzado: 10.000 Puntos de presencia / Presencia máxima 260 / 10 reglas existenciales.
Arcano: 100.000 Puntos de presencia / Presencia máxima 320 / Cualquier número de reglas existenciales.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-10

Desmantelar

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Desmantela un objeto que esté formado por varias piezas. Solo afecta a cosas inanimadas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	150
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima 20.
Intermedio: Presencia máxima 40.
Avanzado: Presencia máxima 60.
Arcano: Presencia máxima 80.
Mantenimiento: No

Destruir Intensidades

Nivel: 8 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Destruye intensidades de uno de los tres tipos de energía existentes: frío, fuego o electricidad. Los seres formados por dichos elementos pierden 5 puntos de vida por cada intensidad disminuida si fallan la RM del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	150
Int. R.	5	8	10	12

Base: 1 intensidad / 100 RM.
Intermedio: 5 intensidades / 120 RM.
Avanzado: 10 intensidades / 140 RM.
Arcano: 15 intensidades / 160 RM.
Mantenimiento: No

Destrucción Menor

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Coste: 50
Efecto: Afecta a la esencia de un objeto sin vida, destruyéndolo completamente, siempre que su presencia no sea superior a lo permitido por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	90	140	180
Int. R.	6	9	11	13

Base: Presencia máxima 20.
Intermedio: Presencia máxima 40.
Avanzado: Presencia máxima 60.
Arcano: Presencia máxima 80.
Mantenimiento: No

Esfera de Destrucción

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta descargas menores de energía mágica. El ataque se realiza en la TA de energía y tiene daño 30. Cada ataque puede ser dirigido a blancos diferentes, pero hay que determinar todos sus objetivos y distribución en el momento del lanzamiento.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	100	150
Int. R.	5	8	10	13

Base: Realiza un ataque.
Intermedio: Realiza tres ataques.
Avanzado: Realiza cinco ataques.
Arcano: Realiza siete ataques.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-20

Incrementar Debilidad

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro encuentra los puntos débiles de un individuo y los acrecienta sobrenaturalmente. A efectos de juego, dobla cualquier penalizador que el personaje tenga por alguna vulnerabilidad. Por ejemplo, un elemental débil ante la luz recibiría el cuádruple de daño contra ataques luminosos en lugar de sólo el doble, mientras que un personaje vulnerable a los venenos reduciría su RV a una cuarta parte en lugar de a la mitad. Una vez afectado por la RM, el blanco del conjuro sólo podrá repetir la tirada cada vez que su debilidad le afecte.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	120	150
Int. R.	6	8	10	12

Base: 120 RM.
Intermedio: 140 RM.
Avanzado: 160 RM.
Arcano: 200 RM.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15 *Diario*

Destrucción de Magia

Nivel: 18 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Destruye un sortilegio hasta cierto valor de Zeon. Dado que es un conjuro pasivo, puede emplearse para anular cualquier hechizo que se lance en el mismo asalto en el que se usa la Destrucción de Magia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	150	300	500
Int. R.	6	9	12	16

Base: Valor zeónico 50.
Intermedio: Valor zeónico 120.
Avanzado: Valor zeónico 200.
Arcano: Valor zeónico 350.
Mantenimiento: No

Agravar Daño

Nivel: 20 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Coste: 60
Efecto: Aumenta el daño base que produzca una fuente de ataque de cualquier clase: física o sobrenatural. Así pues, si un luchador acomete con un arma con daño base 60, empleando este conjuro en grado base el hechicero podrá aumentarlo hasta 90. A pesar de ser un sortilegio pasivo, debe de ser ejecutado antes de que se lancen los dados, para calcular el ataque y la defensa de los oponentes.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	150	220
Int. R.	6	9	12	15

Base: +30 al daño.
Intermedio: +50 al daño.
Avanzado: +90 al daño.
Arcano: +120 al daño.
Mantenimiento: No



Destrucción de Matrices

Nivel: 22 **Acción:** Pasivo **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo deshace las energías matriciales de un poder psíquico. Dado que es un conjuro pasivo, puede emplearse para anular cualquier poder psíquico que se utilice en el mismo asalto en que se usa la destrucción de Matrices.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	240	320
Int. R.	6	9	12	16

Base: Dificultad Media (80).
Intermedio: Dificultad Muy Difícil (140).
Avanzado: Dificultad Casi Imposible (240).
Arcano: Dificultad Inhumano (320).
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-30

Herir

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Herir afecta a la condición física de un individuo, menoscabando su estado de salud en ese momento. Produce heridas y daños equivalentes a un porcentaje de sus puntos de vida actuales, no de su total. Para resistir este hechizo, debe de superarse una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	180	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 20% de Puntos de Vida / 120 RM.
Intermedio: 40% de Puntos de Vida / 140 RM.
Avanzado: 60% de Puntos de Vida / 160 RM.
Arcano: 80% de Puntos de Vida / 200 RM.
Mantenimiento: No

Destrucción de Ki

Nivel: 28 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: La magia que desencadena este conjuro se introduce en el alma de un individuo, deshaciendo la reserva de Ki que posea. El afectado deberá superar una RM o perderá una cantidad de puntos de Ki equivalente al nivel de fracaso.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	220	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 140 RM.
Intermedio: 160 RM.
Avanzado: 180 RM.
Arcano: 220 RM.
Mantenimiento: No

Producir Daño

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Mediante el uso de este hechizo, el brujo produce automáticamente una herida en el cuerpo de un individuo. Si no supera una RM, el personaje afectado recibirá directamente daño. Las criaturas con acumulación de daño aumentan esta cantidad por su múltiplo de acumulación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	180	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 50 puntos de daño / 120 RM.
Intermedio: 100 puntos de daño / 140 RM.
Avanzado: 180 puntos de daño / 160 RM.
Arcano: 250 puntos de daño / 200 RM.
Mantenimiento: No

Destrucción de Sentidos

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Coste: 100
Efecto: El brujo arrebató los sentidos de un individuo que no supere una RM contra 100. El mago es quien decide de cuáles despojar.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	200	280
Int. R.	8	10	12	15

Base: 100 RM.
Intermedio: 120 RM.
Avanzado: 140 RM.
Arcano: 180 RM.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-40

Descarga

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga mística. El ataque se realiza en la TA de energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	220	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño 100.
Intermedio: Daño 150.
Avanzado: Daño 200.
Arcano: Daño 250.
Mantenimiento: No

Desatar Vínculos

Nivel: 38 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Mediante este conjuro, el brujo deshace los lazos que permiten a los convocadores tener cualquier tipo de dominio sobre sus criaturas. Puede utilizarse indistintamente sobre el ser o su controlador, pero en cualquier caso, será el creador del vínculo quien deba realizar el control de Resistencia. Si se lanza sobre la criatura, sólo afectará al lazo que la ata a ella, mientras que si se emplea sobre el convocador, el hechizo romperá un vínculo de control o atadura adicional por cada 10 puntos por los que este no supere una RM. Los familiares pueden aplicar un bonificador de +40 a sus RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	200	300	500
Int. R.	8	10	13	16

Base: RM 120.
Intermedio: RM 140.
Avanzado: RM 160.
Arcano: RM 200.
Mantenimiento: No

Destruir Resistencias

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El afectado por este conjuro disminuirá todas sus Resistencias, en una cantidad equivalente a la cifra por la que no supere la RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM 120.
Intermedio: RM 160.
Avanzado: RM 200.
Arcano: RM 240.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Deshacer Estados

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Deshace inmediatamente cualquiera de los estados descritos en el Capítulo 14, u otros equivalentes. Podrá afectar a tantos individuos como se desee, siempre y cuando la suma de sus presencias no superen el valor determinado por el grado del conjuro. Este hechizo no puede deshacer los penalizadores a la acción provocados por un crítico. Si desea resistirse, es necesario superar una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	7	10	12	15

Base: RM 120 / Presencia máxima 120.
Intermedio: RM 140 / Presencia máxima 200.
Avanzado: RM 160 / Presencia máxima 300.
Arcano: RM 200 / Presencia máxima 400.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-50

Cúpula de Destrucción

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Desencadena una cúpula de energía sobrenatural, que estalla en un área. El ataque se realiza en la TA de energía y no es posible seleccionar blancos en su interior.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	7	10	12	15

Base: 10 metros de radio / Daño 80.
Intermedio: 50 metros de radio / Daño 120.
Avanzado: 100 metros de radio / Daño 160.
Arcano: 150 metros de radio / Daño 200.
Mantenimiento: No

Área de Decaimiento

Nivel: 48 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este conjuro encanta una zona fija dentro de la cual toda forma de vida comienza a pudrirse y deshacerse a un ritmo acelerado. Cualquiera que se encuentre en el interior del área de decaimiento perderá una décima parte de sus puntos de vida totales si no es capaz de superar la RM. Cada asalto que se permanezca en el interior del área deberá realizarse un nuevo control, sin importar que en el anterior se haya o no superado la Resistencia. La condición para ser afectado por el conjuro es, simplemente, encontrarse en el interior del área.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: 10 metros de radio / RM 100.

Intermedio: 30 metros de radio / RM 120.

Avanzado: 60 metros de radio / RM 160.

Arcano: 100 metros de radio / RM 200.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Aura de Destrucción

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Encanta un objeto o lugar, creando a su alrededor un aura de magia que destruye todo lo que se pone en contacto con ella. Cualquiera que la toque deberá superar una RM, o perderá una cantidad de puntos de vida equivalente a su nivel de fracaso. La máxima presencia de objeto afectado, así como la superficie afectada (en caso de tratarse de un lugar) no puede ser superior a lo que determine el grado del conjuro. Los efectos de este hechizo afectan incluso a su propio lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	350
Int. R.	8	10	12	15

Base: RM 80 / Presencia máxima 60 / 1 metro de diámetro.

Intermedio: RM 100 / Presencia máxima 90 / 5 metros de diámetro.

Avanzado: RM 120 / Presencia máxima 120 / 15 metros de diámetro.

Arcano: RM 150 / Presencia máxima 150 / 25 metros de diámetro.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario*

Destruir Recuerdos

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Afecta a los recuerdos de un individuo, haciéndole olvidar todo lo que el hechicero desee. Este conjuro no influye en las habilidades de un personaje, sólo a su memoria consciente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM o RP 100.

Intermedio: RM o RP 120.

Avanzado: RM o RP 160.

Arcano: RM o RP 200.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-60

Bloquear Aprendizaje

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este hechizo estanca la capacidad de aprendizaje de un individuo, impidiéndole completamente evolucionar o adquirir nuevos conocimientos. Mientras un personaje se encuentre bajo los efectos de este conjuro, no podrá adquirir puntos de experiencia ni desarrollar ninguna de sus habilidades o poderes. Para evitar los efectos de este conjuro, deberá superarse una RM. Sólo es posible repetir la Resistencia una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	300	500
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM 120.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario*

Negar

Nivel: 58 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El hechicero veta una acción concreta de un sujeto, impidiéndole completamente que pueda ni siquiera tratar de llevarla a cabo. Este conjuro sólo permite negar acciones activas. Para resistirse a él, es necesario superar una RM, aunque en el caso de que la acción negada sea muy amplia, como no atacar o no moverse, el afectado puede aplicar un bono a su RM entre +10 y +30.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	7	10	13	16

Base: RM 120.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: 10 / 15 / 25 / 30

Destruir Poderes

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Si un sujeto es afectado por este conjuro, pierde automáticamente la capacidad de utilizar todas sus habilidades sobrenaturales. De este modo, niega los poderes mágicos, psíquicos o dominios del Ki que posea. Los seres místicos también pierden todos sus poderes (aunque no sus habilidades naturales). Para evitar los efectos de este sortilegio, deberá superarse una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 220.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario*

Descarga Mayor

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una poderosa descarga mística. El ataque se realiza en la TA de energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	300	450	600
Int. R.	8	10	13	16

Base: Daño 150.

Intermedio: Daño 300.

Avanzado: Daño 450.

Arcano: Daño 600.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-70

Destruir la Voluntad

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro afecta a un área dentro de la cual, todo individuo que no supere una RM perderá automáticamente la capacidad de tomar decisiones. Mientras una persona esté influida por este sortilegio, no podrá emprender ninguna acción activa, ni siquiera moverse, salvo caso de necesidad instintiva.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	200	240	280
Int. R.	8	10	13	16

Base: RM 120 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / 25 metros de radio.

Avanzado: RM 160 / 50 metros de radio.

Arcano: RM 180 / 100 metros de radio.

Mantenimiento: 20 / 20 / 25 / 30

Zona de Debilidad

Nivel: 68 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Con este hechizo, el brujo debilita las fibras de la propia realidad dentro de un área determinada, haciendo que todo lo que se encuentre en ella se vuelva frágil y quebradizo. De este modo, cualquier daño que se produzca en su interior se dobla automáticamente, y los personajes sufren críticos como si todo su cuerpo fuera un punto vulnerable. Las estructuras y edificaciones perderán automáticamente su barrera de daño, y los objetos con entereza, como espadas y armaduras, sufrirán un penalizador de -5. Permanece fijo en el lugar donde es conjurado. Cualquier ser vivo u objeto de poder puede evitar sus efectos superando una RM. La condición para ser influido por la Zona de Debilidad es estar simplemente en su interior, y únicamente es posible librarse de ella saliendo del área, ya que sólo permite repetir el control de Resistencia una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	9	12	14	16

Base: 25 metros de radio / RM 140.

Intermedio: 100 metros de radio / RM 160.

Avanzado: 250 metros de radio / RM 180.

Arcano: 500 metros de radio / RM 200.

Mantenimiento: 20 / 30 / 40 / 50 *Diario*

Esencia de Destrucción

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El brujo altera la materia de un cuerpo, transformándola en una forma de pura energía destructiva, capaz de devorar todo lo que se ponga en contacto con ella. Mientras se encuentre en este estado, sólo podrá ser dañado por ataques capaces de afectar a cuerpos sobrenaturales, y cualquiera que se ponga en contacto con él deberá superar una RM contra el doble de su presencia, o sufrir los efectos descritos por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	300
Int. R.	9	12	14	16

Base: Daño equivalente al nivel de fracaso.

Intermedio: Daño y negativo a toda acción equivalente al nivel de fracaso.

Avanzado: Daño equivalente al doble del nivel de fracaso / Negativo a toda acción equivalente al nivel de fracaso.

Arcano: Daño y negativo a toda acción equivalente al doble del nivel de fracaso.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Muerte

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: El brujo es capaz de producir la muerte de un ser vivo, separando el alma de su cuerpo. El poder de este conjuro es tan grande que puede incluso matar a seres espirituales o a criaturas nigrománticas, convirtiéndolos en simples almas muertas o destruyéndolos completamente. Para resistir los efectos de este conjuro, es necesario superar una RM o RF.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	250	300	350
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM o RF 120.

Intermedio: RM o RF 140.

Avanzado: RM o RF 160.

Arcano: RM o RF 180.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Zona Devoradora

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Como un vacío de muerte, la Zona Devoradora se extiende desgarrando la esencia de todo lo que encuentra a su paso y consumiéndola lentamente. Poco a poco, las cosas que alcanza este conjuro van debilitándose hasta deshacerse, ya sean objetos materiales o seres vivos. Cada día de permanencia en su interior, exigirá realizar una RM o RF, o perderá temporalmente cinco puntos de su presencia base. Si esta disminuye hasta cero, se descompondrá dejando escasos rastros. En el caso de los seres vivos, estos recibirán adicionalmente un penalizador a toda acción, equivalente al doble de sus puntos de presencia perdidos. El daño espiritual se repone a un ritmo de cinco puntos por día, una vez que se está fuera de su influencia. Permanece fija en el lugar donde es lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	360	450	600
Int. R.	9	12	15	17

Base: RM o RF 140 y 500 metros de radio.

Intermedio: RM o RF 195 y 6000 metros de radio.

Avanzado: RM o RF 240 y 10500 metros de radio.

Arcano: RM o RF 270 y 13500 metros de radio.

Mantenimiento: 25 / 40 / 45 / 55 **Diario**

Destruir Capacidades

Nivel: 78 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este conjuro destruye parte de las habilidades o poderes de un individuo, arrebatándoselas para siempre. El brujo puede rebajar libremente PD del personaje afectado, eligiendo en qué capacidades o campos arrancárselos. Podría, por ejemplo, rebajar 30 PD de su habilidad de ataque y los 20 restantes de una habilidad secundaria. También es posible utilizar este hechizo para destruir habilidades sobrenaturales de criaturas místicas, tomando como referencia el valor en PD descrito en el Capítulo 26. Destruir Capacidades permite también arrebatarse las ventajas elegidas con Puntos de Creación, a un coste de 100 PD por punto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	250	350	500
Int. R.	8	10	12	15

Base: -50 PD, RM 120.

Intermedio: -100 PD, RM 160.

Avanzado: -150 PD, RM 200.

Arcano: -200 PD, RM 240.

Mantenimiento: No

Sesgar la Existencia

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Como si enarbolará una cuchilla de vacío, el brujo es capaz de cortar la misma realidad, aniquilando todo aquello que encuentra en su camino. De este modo, cualquier cosa que entre en contacto con el conjuro será destruido física y anímicamente, sin dejar ningún rastro de haber existido. El hechizo permite cortar una línea o focalizar todo su poder en un solo punto, destruyendo completamente cuanto toque y no sea capaz de superar la Resistencia requerida. A pesar de ser un conjuro anímico, el corte en la realidad es perfectamente visible, incluso para aquellos que no sean capaces de ver la magia. Las cosas o individuos sesgados por este sortilegio son destruidos completamente, en lugar de regresar al flujo de almas. Si se enfoca en un solo punto, la RM aumenta en +20.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	500	600	800
Int. R.	12	14	16	18

Base: RM 120 / 10 metros de línea.

Intermedio: RM 160 / 100 metros de línea.

Avanzado: RM 200 / 250 metros de línea.

Arcano: RM 240 / 1 kilómetro metros de línea.

Mantenimiento: No

ALTA MAGIA

Lluvia de Destrucción

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: Desencadena una tempestad de descargas selectivas en área que destrozan únicamente los blancos designados por el brujo. Este conjuro ataca en Energía. Adicionalmente, si consigue impactar a un blanco y provocarle daño, este deberá superar una RM o sufrir una pérdida de puntos de vida equivalente al nivel de fracaso.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	450	600
Int. R.	10	13	15	17

Base: Daño 200 / RM 140 / 50 metros de radio.

Intermedio: Daño 250 / RM 180 / 150 metros de radio.

Avanzado: Daño 300 / RM 220 / 500 metros de radio.

Arcano: Daño 400 / RM 260 / 1 kilómetro de radio.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-90

Destrucción de Zeon

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Afectando directamente a la propia esencia de la magia, este conjuro es capaz de disipar el poder de otro sortilegio activo, disminuyendo automáticamente su valor zeónico y de grado. Si el hechizo mermado baja por debajo del coste de su grado base, desaparece.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	400	600	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: -50 al Zeon del Conjuro / Sólo afecta a conjuros de grado base.

Intermedio: -150 al Zeon del Conjuro / Afecta a conjuros hasta grado intermedio.

Avanzado: -250 al Zeon del Conjuro / Afecta a conjuros hasta grado avanzado.

Arcano: -350 al Zeon del Conjuro / Afecta a conjuros hasta grado arcano.

Mantenimiento: No

Arrojar de los Cielos

Nivel: 88 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Despojándolo de su propia esencia, este hechizo arrebató la presencia divina de un ente, transformándolo temporalmente en un ser terrenal. Aplicado a reglas de juego, la criatura afectada por el conjuro disminuirá el valor de su Gnosis. Esta reducción afecta a los poderes o habilidades del ente que dependen de dicha capacidad, por lo que no podrá utilizarlas mientras se mantenga su pérdida. No es posible repetir la Resistencia de ningún modo mientras el conjuro siga activo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	600	1.000	2.000
Int. R.	12	14	16	18

Base: -5 a su Gnosis, RM 120.

Intermedio: -10 a su Gnosis, RM 160.

Avanzado: -15 a su Gnosis, RM 200.

Arcano: -20 a su Gnosis, RM 260.

Mantenimiento: 15 / 30 / 50 / 100 **Diario**

Vacío

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este hechizo forma una esfera de absoluto vacío que, como un agujero negro, absorbe hacia su interior toda materia física y espiritual que haya a su alrededor, deshaciéndola completamente. La cúpula debe de ser ubicada en un espacio abierto, y esta permanecerá fija en ese lugar hasta que desaparezca. Una vez creada, comienza a succionar cualquier cosa que se encuentre a su alrededor. El poder de atracción del conjuro emplea el equivalente a una Fuerza 14, y cualquiera que fracase en un control enfrentado de características contra ella será atraído hacia el interior a un ritmo de 10 metros por cada punto de diferencia. El Vacío es tan poderoso que, todo lo que se ponga directamente en contacto con la esfera, irá debilitándose hasta desaparecer. Cada asalto que se permanezca en su interior es necesario realizar dos Resistencias distintas; una RM o perder una cantidad de puntos de Zeon equivalente al doble del nivel de fracaso, y otra de RF o perderlos en Puntos de Vida. Cuando un personaje se haya quedado sin Zeon, empezará a bajar un punto permanente de su característica de Poder por cada 100 de magia que debiese perder. Si su característica disminuye hasta cero, o muere por pérdida de puntos de vida, todo su ser será engullido por la nada. Aunque el hechicero no es influido por la fuerza de succión de la cúpula, sufrirá los efectos del vacío si se pone en contacto con su núcleo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	800
Int. R.	12	14	16	18

Base: 5 metros de radio / 50 metros de succión / 120 de RM y RF.

Intermedio: 15 metros de radio / 500 metros de succión / 160 de RM y RF.

Avanzado: 25 metros de radio / 1 kilómetro de succión / 200 de RM y RF.

Arcano: 50 metros de radio / 3 kilómetros de succión / 240 de RM y RF.

Mantenimiento: 25 / 40 / 45 / 55

MAGIA DIVINA

Destrucción Mayor

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga la capacidad de destruir parte del mundo material a gran escala, desintegrando incluso grandes construcciones, como ciudades enteras, o amplias zonas de terreno. Puede afectar automáticamente a cualquier número de cosas inorgánicas, siempre que no supere la presencia determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	600	900	1.500
Int. R.	12	14	16	18

Base: Presencia máxima 100.

Intermedio: Presencia máxima 160.

Avanzado: Presencia máxima 200.

Arcano: Presencia máxima 240.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-100

Destrucción de Almas

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: El poder que desencadena la destrucción de almas arrasa la materia espiritual que se encuentra alrededor del lanzador, acabando con la existencia de todo aquel que no sea capaz de superar sus efectos. Cualquier individuo que esté dentro del área donde el conjuro se desencadena, deberá realizar automáticamente una RM, o su alma quedará completamente descompuesta y morirá de inmediato.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	800	1.500	2.500
Int. R.	13	15	17	19

Base: RM 100 / 5 kilómetros de radio.

Intermedio: RM 140 / 50 kilómetros de radio.

Avanzado: RM 180 / 250 kilómetros de radio.

Arcano: RM 220 / 1.000 kilómetros de radio.

Mantenimiento: No

Caos

Nivel: 98 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Caos es un conjuro que destruye los pilares de la propia realidad. Al desencadenarlo, el lanzador desmorona el orden en el mundo, alterando el equilibrio de todas las cosas de un modo completamente imprevisto. En el interior de una zona de caos nada funciona como debería y todos los acontecimientos son tergiversados de un modo innatural. Por poner algunos ejemplos, Caos podría afectar a la gravedad, haciendo que a veces las cosas fuesen ligeras como plumas y otras pesadas como el plomo, o bien podría afectar al clima, causando ventiscas heladas a unos escasos metros de donde se desencadenan vendavales y olas de calor. Pero este hechizo no afecta únicamente a elementos naturales, sino que influencia a sentimientos y a la reacción de las personas, provocando que parejas se odien a muerte o enemigos irreconciliables decidan hacer las paces. Incluso puede afectar al mismo paso del tiempo, haciendo que fluya a mayor o menor velocidad (aunque no permite viajar hacia el pasado). Es decir, Caos es capaz de afectar a prácticamente cualquier matiz de la realidad imaginable. El lanzador puede designar qué aspecto de la existencia en concreto quiere alterar, o por el contrario, transformarla toda completamente. De todos modos, este conjuro no le otorga control sobre lo que está cambiando, por lo que el resultado y devenir de los acontecimientos serán, como el nombre del conjuro indica, completamente caóticos.

No existe resistencia posible, y afecta a todos aquellos seres cuyo Gnosis no sea suficientemente elevado. La única excepción son individuos cuyo Gnosis sea 20 puntos superior a su Natura.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	700	1.200	2.000	5.000
Int. R.	14	16	18	20

Base: 100 kilómetros de radio / Afecta hasta Gnosis 10.

Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / Afecta hasta Gnosis 20.

Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / Afecta hasta Gnosis 30.

Arcano: Afecta toda la creación / Afecta hasta Gnosis 40.

Mantenimiento: 70 / 80 / 90 / 100 **Diario**

Descrear

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Este conjuro permite al hechicero designar un aspecto de la existencia, tan complejo como una ciudad o una raza, o tan simple como un individuo en concreto, y hacer sencillamente que deje de existir. El elemento descreado será borrado de la realidad con todas las consecuencias que esto implica, de modo que nunca hubiera existido. Nadie que lo conociese lo recordaría, y todos los sucesos en los que él pudo intervenir serán modificados como si no hubiera estado presente, incluso devolviendo la vida a aquellos que hayan perecido por su causa (siempre y cuando sus almas no hayan sido destruidas). Únicamente las entidades con Gnosis mayor de 40 o 20 puntos por encima de su Natura serán conscientes del cambio. Tan sólo es posible realizar un control de RM para evitar este efecto, incluso si se afecta a multitud de blancos o individuos. Para saber quién debe realizar el control, se designará a aquel que posea la mayor Resistencia en ese momento en concreto. No se pueden descrear elementos del pasado, sino cosas que estén presentes en la actualidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	1.000	2.500	5.000	10.000
Int. R.	17	18	19	20

Base: RM 140.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: No



LIBRO DE AIRE

Crear Viento

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Levanta viento de gran velocidad. Para usar este conjuro, es necesario que el brujo se encuentre en el exterior, o en una zona en la que sea posible que sople el aire. La anchura de la corriente no deberá exceder lo determinado por el grado del conjuro, y su longitud será 10 veces su anchura.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: 20 Km/h / 25 metros de anchura.

Intermedio: 40 Km/h / 50 metros de anchura.

Avanzado: 80 Km/h / 75 metros de anchura.

Arcano: 100 Km/h / 100 metros de anchura.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-10

Mover

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro permite al brujo mover objetos inanimados a distancia, sin la necesidad de que exista contacto físico entre ellos, a una velocidad equivalente a un Tipo de vuelo 10. No afecta a objetos que estén directamente en contacto con seres vivos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: Peso máximo 10 Kg.

Intermedio: Peso máximo 50 Kg.

Avanzado: Peso máximo 100 Kg.

Arcano: Peso máximo 250 Kg.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-10

Reducir Peso

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Reduce el peso de un cuerpo material orgánico o inorgánico hasta un mínimo de 1 kilogramo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	140	240	350
Int. R.	5	8	10	12

Base: -20 Kg.

Intermedio: -150 Kg.

Avanzado: -300 Kg.

Arcano: -500 Kg.

Mantenimiento: 5 / 15 / 25 / 35 *Diario*

No Respirar

Nivel: 12 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto

Efecto: El blanco de este conjuro deja de tener la necesidad de respirar. Puede afectar a tantos individuos como desee el lanzador, siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	110	150
Int. R.	6	8	10	12

Base: Presencia máxima 80.

Intermedio: Presencia máxima 150.

Avanzado: Presencia máxima 200.

Arcano: Presencia máxima 350.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-20

Movimiento Libre

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga al blanco del conjuro la habilidad de moverse libremente por cualquier tipo de superficie, ignorando completamente las leyes de la gravedad. De este modo, un individuo podrá caminar por encima del agua o correr sin problemas por paredes y techos. Puede afectar a tantos blancos como desee el brujo, siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	110	150
Int. R.	6	8	10	12

Base: Presencia máxima 80.

Intermedio: Presencia máxima 120.

Avanzado: Presencia máxima 160.

Arcano: Presencia máxima 240.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-20

Golpe de Aire

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: El hechicero desencadena un potente golpe de viento, concentrándolo lo suficiente para impactar a un solo blanco muy lejano, o de una forma tan dispersa como para retener a un grupo de personas a distancia. En el caso de que se concentre sobre un solo blanco, aplica un bonificador de +2 a su Fuerza. Aunque mínimo, un golpe de viento es capaz de causar daño real, que equivaldría al doble del bono de la Fuerza del impacto atacando en Contundente. Al ser un impacto producido por aire, el ataque sólo podrá ser percibido por personas capaces de ver magia o que superen un control de Advertir contra Absurdo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	140	200
Int. R.	6	9	11	13

Base: 5 metros de anchura / Fuerza 6.

Intermedio: 20 metros de anchura / Fuerza 9.

Avanzado: 30 metros de anchura / Fuerza 12.

Arcano: 50 metros de anchura / Fuerza 14.

Mantenimiento: No

Pantalla de Aire

Nivel: 22 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa

Efecto: Forma una barrera de aire que protege frente a cualquier fuente de ataque, excepto aquellas basadas en electricidad o energía. Adicionalmente, los fuertes vientos que levanta perjudican a cualquier proyectil físico que sea disparado o lanzado contra el defensor, por lo que provocan un penalizador de -50 a la habilidad de ataque final del proyectil.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	160	200	240
Int. R.	6	8	10	14

Base: 300 puntos de Resistencia.

Intermedio: 1.500 puntos de Resistencia.

Avanzado: 2.000 puntos de Resistencia.

Arcano: 3.500 puntos de Resistencia.

Mantenimiento: 5 / 20 / 20 / 25

Libre Acceso Nivel: 1-30

Transporte Automático

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El hechicero, o quien este designe, es teletransportado a un lugar que vea o conozca de antemano. Este conjuro permite pasar a través de objetos físicos, como muros o puertas, mientras estos no se encuentren basados en energía o sean de carácter sobrenatural. En caso de que el conjuro se use para teletransportar a alguien a una posición innatural (como por ejemplo, a 50 metros de altura en el aire), el blanco del conjuro puede aplicar un +40 a su RM. Puede afectar a tantos blancos como desee el brujo, siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	120	150
Int. R.	6	8	10	12

Base: 50 metros / Presencia máxima 60.

Intermedio: 250 metros / Presencia máxima 90.

Avanzado: 400 metros / Presencia máxima 120.

Arcano: 1 kilómetro / Presencia máxima 150.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-30

Vuelo

Nivel: 30	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: Otorga al afectado la capacidad de moverse con un Tipo de Vuelo místico determinado por el grado del conjuro.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	150	240
Int. R.	6	9	12	15

Base: Tipo de Vuelo 4.

Intermedio: Tipo de Vuelo 8.

Avanzado: Tipo de Vuelo 12.

Arcano: Tipo de Vuelo 15.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Incremento de Reacción

Nivel: 32	Acción: Activa			
Efecto: Aumenta la capacidad de reacción de un sujeto, otorgándole un bono a su turno. A partir de turno 200, este incremento se reduce a la mitad.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: +30 al turno.

Intermedio: +60 al turno.

Avanzado: +90 al turno.

Arcano: +120 al turno.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15

Tipo: Efecto

Libre Acceso Nivel: 1-40

Electrificar

Nivel: 36	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: Este conjuro electrifica un cuerpo físico, provocando potentes descargas a quien lo toque. Cualquier sujeto que se ponga en contacto con él, incluyendo el lanzador, deberá superar cada asalto una RF o perderá una cantidad de puntos de vida equivalente a la mitad del nivel de fracaso. El daño se considera producido por un ataque de electricidad. La máxima presencia del objeto así como su longitud máxima son determinadas por el grado del conjuro.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	240
Int. R.	7	10	13	15

Base: RF 100 / Presencia máxima 30 / 1 metro de longitud.

Intermedio: RF 120 / Presencia máxima 40 / 3 metros de longitud.

Avanzado: RF 140 / Presencia máxima 60 / 5 metros de longitud.

Arcano: RF 160 / Presencia máxima 80 / 10 metros de longitud.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-40

Tajo de Aire

Nivel: 40	Acción: Activa	Tipo: Ataque		
Efecto: Produce una fuerte ráfaga de aire, capaz de cortar lo que toque como si se tratase de una afilada espada. El tajo afecta en una línea en la cual no será posible seleccionar blanco. Tiene un daño base de 80 y ataca en Filo, reduciendo en -2 la TA al defensor.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	150	240	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: Línea de 3 metros de longitud.

Intermedio: Línea de 12 metros de longitud.

Avanzado: Línea de 25 metros de longitud.

Arcano: Línea de 50 metros de longitud.

Mantenimiento: No

Velocidad

Nivel: 42	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: Incrementa de un modo increíble la velocidad de desplazamiento de los individuos afectados. A efectos de juego, dobla la cantidad de metros por asalto que un personaje puede moverse gracias a su Tipo de movimiento. Puede afectar a tantos blancos como desee el brujo, siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Base: Presencia máxima 50.

Intermedio: Presencia máxima 80.

Avanzado: Presencia máxima 120.

Arcano: Presencia máxima 160.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-50

Rayo

Nivel: 46	Acción: Activa	Tipo: Ataque		
Efecto: Desencadena un relámpago eléctrico con un daño base de 100 puntos. Antes de impactar, el hechicero debe elegir si concentra todo el poder del rayo en una sola descarga, o por el contrario tras alcanzar su blanco, la electricidad rebota una vez hacia el cuerpo más próximo realizando un nuevo ataque de idénticas características al primero. El hechicero no podrá elegir sobre quién se dirigirá el rayo después del ataque original, aunque nunca podrá volverse contra él. Un mismo blanco no puede ser afectado dos veces por el mismo rayo a causa de los rebotes.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	280	400
Int. R.	6	9	12	15

Base: 1 rebote o +10 al Daño.

Intermedio: 10 rebotes o + 40 al Daño.

Avanzado: 15 rebotes o + 80 al Daño.

Arcano: 25 rebotes o +150 al Daño.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-50

Remolino

Nivel: 50	Acción: Activa	Tipo: Automático		
Efecto: El brujo levanta un remolino de aire que lo arrasa todo a su paso. Cualquier sujeto que se encuentre en el interior de su área recibirá automáticamente un ataque con una habilidad directa de Absurdo (es decir, un ataque final de 180) y un daño base de 40 en Contundente. Adicionalmente, todos los afectados deberán superar un control enfrentado de características, usando su Fuerza o Agilidad contra el equivalente a una Fuerza 12, o de lo contrario serán levantados por los aires y arrollados por el remolino. Quien sea arrastrado de esta manera, recibe un penalizador de -60 a toda acción mientras permanezca en su interior. Cuando el conjuro finalice, los cuerpos elevados caen desde una distancia de entre 30 y 50 metros. La condición para ser afectado por el remolino será encontrarse en el interior de su área, a partir del asalto siguiente al que ha sido creado. El hechicero podrá desplazar el hechizo con una velocidad 8. No tiene efectos sobre cuerpos inmateriales o aquellos que no sean afectados por el aire.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: 3 metros de radio.

Intermedio: 6 metros de radio.

Avanzado: 12 metros de radio.

Arcano: 25 metros de radio.

Mantenimiento: 30 / 40 / 50 / 60

Forma etérea

Nivel: 52	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se transformará en aire, volviéndose intangible ante todas las materias y ataques no basados en energía. Mientras se encuentre en este estado será invisible ante cualquier individuo incapaz de ver magia o que no supere un control de Advertir contra Casi Imposible, o un Buscar contra Muy Difícil. Aunque no puede traspasar materia física, un cuerpo etéreo se introduce por cualquier rendija o espacio por el que pueda soplar el aire.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: Las habilidades descritas.

Intermedio: El sujeto podrá moverse por el aire a una velocidad equivalente a su Tipo de movimiento natural.

Avanzado: Como el Intermedio, pero incluso aquellos con la capacidad de ver magia requieren superar un control de Advertir contra Muy Difícil, o un Buscar contra Medio para ver al personaje.

Arcano: Como el Avanzado, pero los ataques de Filo o Penetrantes basados en energía le producen sólo mitad de daño.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-60

Control del Aire

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: Otorga al hechicero el control del aire, así como el de cualquier sustancia gaseosa que se encuentre a su alrededor. El mago será capaz de manejar a su antojo las corrientes de viento y los elementos gaseosos para usarlos como desee. Podría, por ejemplo, vaciar de aire una zona o cambiar el curso de un tornado. Si se lanza sobre un ser basado naturalmente en aire, el mago podrá controlarlo si la criatura no supera una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	150	240	350
Int. R.	8	10	13	15

Base: Radio de 50 metros / RM 120.

Intermedio: Radio de 300 metros / RM 140.

Avanzado: Radio de 500 metros / RM 180.

Arcano: Radio de 1 kilómetro / RM 220.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 35

Libre Acceso Nivel: 1-60

Control de la Electricidad

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: Permite controlar la forma y dirección de una fuente eléctrica. Si se trata de un ser basado naturalmente en electricidad, el mago podrá controlarlo si este no supera una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	150	240	350
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 120 / 5 intensidades.

Intermedio: RM 160 / 15 intensidades.

Avanzado: RM 180 / 25 intensidades.

Arcano: RM 220 / 40 intensidades.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 35

Movimiento Defensivo

Nivel: 62 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa

Efecto: Mediante esta defensa, el brujo se mueve o se transporta fuera del alcance de un ataque. A efectos de juego, permite utilizar la habilidad de Proyección Mágica del hechicero como si se tratase de su esquiva. Podrá apartarse de un máximo de ataques por asalto, tras los cuales deberá encontrar otro método de defensa hasta el siguiente turno. El conjuro esquiva como si se dispusiera de una velocidad equivalente a un Tipo de movimiento determinado por el grado del conjuro a la hora de contabilizar los penalizadores contra ataques en área.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	7	10	12	15

Base: 3 Esquivas por asalto / Tipo de Movimiento 8.

Intermedio: 9 Esquivas por asalto / Tipo de Movimiento 12.

Avanzado: 15 Esquivas por asalto / Tipo de Movimiento 16.

Arcano: Sin límite de esquivas / Tipo de Movimiento 18.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-70

Teletransportación

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto.

Efecto: El hechicero o quien este designe es transportado a distancia. Este conjuro permite pasar a través de cuerpos físicos si no se encuentran basados en energía. Puede afectar a tantos blancos como desee el brujo, siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro. El objetivo tiene que conocer o ver el lugar al que va a ser transportado si quiere poder hacerlo con precisión. En caso contrario, sólo se transportará a un lugar aproximado hacia la dirección que desee.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	180	300	450	600
Int. R.	8	11	13	16

Base: Presencia máxima 80 / 10 kilómetros.

Intermedio: Presencia máxima 150 / 10.000 kilómetros.

Avanzado: Presencia máxima 240 / 100.000 kilómetros.

Arcano: Presencia máxima 350 / Cualquier distancia.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-70

Inmaterialidad

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se vuelve completamente inmaterial, haciéndose intangible ante todo lo que no esté basado en energía. Mientras esté así el afectado no podrá tocar ni ser tocado y, por tanto, será capaz de atravesar cualquier cosa que no sea de naturaleza sobrenatural. Si el hechicero lanza el conjuro sobre un sujeto o cuerpo que desea resistirse a sus efectos, este deberá superar una RM para conseguirlo. Si fracasa el control y se torna inmaterial, tendrá derecho a una nueva Resistencia cada día. La máxima presencia afectable será de 80 puntos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	350
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 100 / Presencia máxima 80.

Intermedio: RM 140 / Presencia máxima 120.

Avanzado: RM 160 / Presencia máxima 160.

Arcano: RM 200 / Presencia máxima 200.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Huracán

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Como su nombre indica, este conjuro crea un terrible vendaval que arrasará cuanto se encuentre en un radio de acción. Cualquiera que esté en el interior del área deberá superar un control contra una Fuerza 12, o será arrastrado por el viento. Toda construcción que posea una barrera de daño inferior a 60 quedará automáticamente destrozada, mientras que las que tengan menos de 120, recibirán 10 puntos de daño por asalto hasta ser destruidas. Las construcciones con una barrera superior a 120 no se verán afectadas en absoluto. Aquellos cuerpos que hayan sido arrastrados por el viento quedarán suspensos en el aire hasta que el conjuro finalice, momento en el cual caerán desde la altura (la distancia hasta el suelo puede variar dependiendo del entorno y de la voluntad del hechicero, aunque en ningún caso podrá superar los 100 metros). Quien pase el control enfrentado de Fuerza, no tendrá que volver a repetirlo mientras no se mueva y permanezca en la misma posición, pero deberá repetirlo cada turno que se mueva por encima de su movimiento pasivo. El DJ puede aplicar el bono que considere oportuno al control de características de los afectados, dependiendo de su entorno y de si tienen algo sólido a lo que aferrarse.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	450	600
Int. R.	9	12	14	16

Base: 500 metros de radio.

Intermedio: 1 kilómetro de radio.

Avanzado: 2 kilómetros de radio.

Arcano: 5 kilómetros de radio / El control de Fuerza es contra 14.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25

Libre Acceso Nivel: 1-80

Aire Sólido

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Ataque

Efecto: Permite solidificar el aire, creando una materia compacta y resistente. El brujo puede elegir qué forma darle y dónde ubicarla. Podría, por ejemplo, cerrar una entrada creando un bloque sólido que impidiera el paso, o formar un puente invisible por el que pasar una grieta. El aire sólido sólo puede ser dañado con armas capaces de afectar energía, y cada 5 metros de material resiste 150 puntos de daño antes de ser roto. Esta sustancia no puede ser vista, salvo si se supera un control de Advertir contra Inhumano, o de Buscar contra Absurdo. Este conjuro puede también utilizarse para rodear a personas e impedirles moverse con libertad. En caso de que se emplee con este objetivo, es posible realizar un ataque usando las reglas de Presa, aunque el brujo no sufrirá ningún penalizador a su habilidad de Proyección por ejecutar la maniobra. El aire posee una Fuerza 14, afectando a todos los individuos designados que estén dentro del área del hechizo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	260	350
Int. R.	9	11	13	16

Base: 25 metros de radio.

Intermedio: 150 metros de radio.

Avanzado: 300 metros de radio.

Arcano: 500 metros de radio / Si se usa para apresar, tiene Fuerza 16.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 25

Libre Acceso Nivel: 1-80

Control del Clima

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El hechicero obtiene un completo control sobre el clima en un radio de acción determinado por el grado del conjuro. Podrá modificar cualquier elemento meteorológico a su antojo, creando la situación climática que desee de manera gradual.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	300	380	500
Int. R.	9	12	14	16

Base: 5 kilómetros.

Intermedio: 25 kilómetros.

Avanzado: 100 kilómetros.

Arcano: 1.000 kilómetros.

Mantenimiento: 50 / 60 / 80 / 100 *Diario*

ALTA MAGIA

Crear Silfo

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una criatura de aire con apariencia de vida bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y limitaciones de los elementales de aire del Capítulo 26. Para calcular su nivel máximo, se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.

Intermedio: Nivel 3.

Avanzado: Nivel 6.

Arcano: Nivel 10.

Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Telequinesis Superior

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro permite al brujo mover a distancia cualquier cuerpo material, orgánico o inorgánico, sin la necesidad de que exista contacto físico con ellos y dotándoles de una velocidad equivalente a un Tipo de vuelo 10. Los seres vivos o criaturas de presencia sobrenatural excepcional podrán resistirse si superan una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	280	400	550
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 100 / 100 toneladas.

Intermedio: RM 120 / 10.000 toneladas.

Avanzado: RM 140 / 250.000 toneladas.

Arcano: RM 160 / 150.000 toneladas.

Mantenimiento: 35 / 40 / 50 / 60 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Ubicar Magia

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Otorga al brujo la capacidad de trasladar libremente las fuentes mágicas que sustentan un conjuro activo de un sitio a otro. De este modo, puede mover un sortilegio de lugar y situarlo donde le plazca. Será capaz de trasladar cualquier conjuro mantenido, incluso si no se encuentra bajo su control. La distancia máxima de su reubicación queda determinada por las reglas generales de Proyección Mágica. Este hechizo puede emplearse tanto contra conjuros que afecten a un determinado lugar, como contra los que se encuentren sobre un individuo u objeto. Si lo que se traslada es un conjuro Anímico de un sujeto a otro, se tratará a todos los efectos del mismo modo que si acabase de ser lanzado por el hechicero, permitiendo al nuevo blanco defenderse de él y realizar un control de Resistencia con normalidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	180	270	360	450
Int. R.	9	11	13	16

Base: Conjuros de hasta 100 puntos de Zeon.

Intermedio: Conjuros de hasta 200 puntos de Zeon.

Avanzado: Conjuros de hasta 300 puntos de Zeon.

Arcano: Conjuros de hasta 400 puntos de Zeon.

Mantenimiento: 20 / 30 / 40 / 45 *Diario*

MAGIA DIVINA

Magia Pasiva

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo envuelve la esencia de su lanzador, haciendo que la magia fluya en él de un modo instintivo y manifestando automáticamente sus designios. Así pues, la magia y él responden como un solo ser ante cualquier acontecimiento. Mientras se mantenga, cualquier hechizo que ejecute el personaje se considerará una acción pasiva, incluidos los de Ataque y los Anímicos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	550	800
Int. R.	12	12	14	16

Base: Afecta a conjuros de grado Base.

Intermedio: Afecta a conjuros de grado Intermedio.

Avanzado: Afecta a conjuros de grado Avanzado.

Arcano: Afecta a conjuros de grado Arcano.

Mantenimiento: 30 / 40 / 55 / 80

Libre Acceso Nivel: 1-100

Señor del Aire

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El lanzador controla cualquier núcleo de aire y electricidad, sin importar el número de intensidades que lo compongan. Este dominio le permite también modificar a su antojo el clima, así como crear vendavales, tormentas o ventiscas de cualquier magnitud. Toda criatura basada en aire que se encuentre dentro del área del sortilegio, deberá superar una RM o será controlada de inmediato. Si la pasan, ya no necesitan volver a realizar el control. Los afectados tienen derecho a una nueva tirada únicamente si alteran su Resistencia base.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	450	600	1.000
Int. R.	10	12	14	16

Base: 100 kilómetros de radio / 140 RM.

Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / 180 RM.

Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / 200 RM.

Arcano: 100.000 kilómetros de radio / 240 RM.

Mantenimiento: 30 / 45 / 60 / 100 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-100

Un Lugar en el Mundo

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Al ejecutar este conjuro, el lanzador altera el orden de la misma red de almas y, con ello, el de la propia realidad. Aunque no es capaz de cambiar la esencia de las cosas ni su forma, este hechizo le otorga la habilidad de moverlas por el mundo y situarlas en cualquier lugar que se desee, sin otra limitación que su voluntad. De este modo, puede mover cualesquiera objetos o seres, tanto físicos como espirituales, y teletransportarlos adonde quiera. Es posible mover tantas cosas como se desee por asalto, sin importar su número o condición, y reubicar cada una de ellas a voluntad. La única manera de resistirse a sus efectos será superar una RM en cada ocasión en la que se quiera evitar ser trasladado. El radio de acción afecta automáticamente a cualquier ser u objeto que se encuentre en su interior.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	450	800	1.200	1.600
Int. R.	12	14	16	18

Base: 50 Kilómetros de radio / RM 140.

Intermedio: 250 Kilómetros de radio / RM 180.

Avanzado: 500 Kilómetros de radio / RM 240.

Arcano: 1.000 Kilómetros de radio / RM 280.

Mantenimiento: 45 / 80 / 120 / 200

LIBRO DE AGUA

Manantial

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Atrae cualquier corriente o arroyo subterráneo que haya en las proximidades, haciendo brotar un manantial en el lugar designado por el brujo. El conjuro influye en los líquidos naturales que se encuentren a menos distancia del lanzador de lo que determina el grado del conjuro, aunque no es capaz de atravesar barreras de energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	80	120	180
Int. R.	5	7	10	12

Base: 100 metros.
Intermedio: 250 metros.
Avanzado: 500 metros.
Arcano: 1 kilómetro.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-10

Crear Frío

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea intensidades de frío o hielo. Mientras se mantenga el conjuro, la temperatura se conservará.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	50	90	140
Int. R.	5	7	10	12

Base: 1 Intensidad.
Intermedio: 3 Intensidades.
Avanzado: 5 Intensidades.
Arcano: 8 Intensidades.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-10

Capacidad Acuática

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Confiere la capacidad de respirar y moverse libremente por ambientes acuáticos. El personaje sobre el que se lance podrá trasladarse con su máximo Tipo de movimiento en dichos medios, respirando líquidos y resistiendo cualquier clase de presión. Puede afectar a tantos blancos como desee el brujo, siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	70	100	140
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima 50.
Intermedio: Presencia máxima 100.
Avanzado: Presencia máxima 200.
Arcano: Presencia máxima 350.
Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25 **Diario**

Inmunidad al Frío

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro permite al hechicero, o a las personas que designe, ser inmune a intensidades de frío. En el caso de que se reciba un ataque basado en dicho elemento, cada intensidad a la que es inmune disminuye 5 puntos el daño base del ataque y otorga un +5 a las Resistencias contra sus efectos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	140	200	300
Int. R.	6	8	10	13

Base: 5 intensidades de frío.
Intermedio: 12 intensidades de frío.
Avanzado: 20 intensidades de frío.
Arcano: 30 intensidades de frío.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-20

Burbuja Protectora

Nivel: 16 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa
Efecto: Levanta una burbuja de energía mágica que funciona a modo de escudo contra cualquier clase de ataque. La barrera no sufre perjuicio alguno si detiene ataques con un daño base igual o inferior a lo que indique el grado del conjuro, pero los impactos con un daño base superior la rompen automáticamente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	90	140	220
Int. R.	6	9	12	15

Base: Hasta Daño base 40.
Intermedio: Hasta Daño base 90.
Avanzado: Hasta Daño base 120.
Arcano: Hasta Daño base 160.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-20

Impacto de Agua

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: El brujo genera una descarga ofensiva que, aunque ataca en Contundente, es capaz de dañar energía. Si causa daño o es detenido, produce un impacto sobre el blanco del sortilegio con una fuerza determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	90	140	200
Int. R.	5	8	10	12

Base: Daño 40 / Fuerza 8.
Intermedio: Daño 60 / Fuerza 10.
Avanzado: Daño 80 / Fuerza 12.
Arcano: Daño 100 / Fuerza 14.
Mantenimiento: No

Control sobre los Líquidos

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Otorga completo control sobre una masa líquida. El hechizo permite alterar su forma y naturaleza, haciendo que se mueva por sí misma, dándole otra apariencia o incluso modificando su solidez. Si se ejecuta contra un elemental de agua, el mago podrá dominarlo si la criatura no supera una RM. Este sortilegio es incluso capaz de manejar el torrente sanguíneo de los seres vivos, pero en tal caso, el individuo afectado aplica un bono de +40 a su RM o RF. Manejar la sangre de una persona permite al hechicero producirle por asalto un negativo a la acción y un daño equivalente a la mitad del nivel de fracaso. En el caso de los elementales, tendrán derecho a un nuevo control al día o si reciben una orden completamente opuesta a su naturaleza, mientras que, cualquier otro individuo afectado, podrá repetirlo cada cinco asaltos para tratar de librarse completamente de la influencia del mago.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	150	220
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RF 100 / 5 litros.
Intermedio: RM o RF 120 / 50 litros.
Avanzado: RM o RF 140 / 500 litros.
Arcano: RM o RF 180 / 5.000 litros.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-30

Congelar las Emociones

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo hiela los sentimientos de una persona, otorgándole inmunidad psicológica contra todos los estados emocionales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Afecta a estados naturales.
Intermedio: Como en grado base, pero el afectado deja de sentir también dolor.
Avanzado: Como en grado intermedio, pero también afecta a todos los estados sobrenaturales.
Arcano: Como en grado Avanzado, pero el hechicero es capaz de elegir libremente que sentimientos congelar y cuales no.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-30

Controlar el Frío

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: Permite controlar una cantidad de frío o hielo. El dominio capacita al brujo para alterar su potencia (hasta un la mitad de su valor arriba o abajo, en caso de que se mida por intensidades) o cambiar su forma. Si lo usa contra un ser basado naturalmente en frío, el mago podrá controlarlo si este no supera una RM. La criatura tendrá derecho a un nuevo control al día, o si recibe una orden completamente opuesta a su naturaleza.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	120	180
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 100 / 5 intensidades.

Intermedio: RM 120 / 8 intensidades.

Avanzado: RM 140 / 12 intensidades.

Arcano: RM 180 / 15 intensidades.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Congelar

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Provoca un intenso frío sobre una o varias personas, congelando sus cuerpos al tiempo que los encierra en prisiones de hielo. Si se concentra sobre un único antagonista, aumenta el valor de la Resistencia 20 puntos. Dependiendo del nivel de fracaso del control, las consecuencias del conjuro son distintas. Si la diferencia es menor de 20, el efecto es parálisis menor; si es menor de 80, de parálisis normal, y si es superior, parálisis completa.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	140	220
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 120 / 5 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / 10 metros de radio.

Avanzado: RM 160 / 25 metros de radio.

Arcano: RM 180 / 50 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-40

Pantalla de Hielo

Nivel: 36 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa

Efecto: Forma una barrera de hielo que protege frente a cualquier fuente de ataque. En el caso de que el escudo detenga con éxito una descarga de energía basada en luz u oscuridad, puede devolver el ataque hacia su lanzador con la misma habilidad con la que este lo proyectó.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 400 puntos de Resistencia.

Intermedio: 1.500 puntos de Resistencia.

Avanzado: 2.500 puntos de Resistencia.

Arcano: 4.000 puntos de Resistencia.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-40

Crear Líquidos

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Crea agua o un cuerpo líquido similar. En el caso de que el compuesto tenga una presencia superior al agua, el DJ tiene la capacidad de reducir como considere necesario su cantidad. Este conjuro no permite elaborar líquidos con capacidades místicas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	240	350
Int. R.	6	9	12	16

Base: 50 litros de agua.

Intermedio: 500 litros de agua.

Avanzado: 5.000 litros de agua.

Arcano: 50.000 litros de agua.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Ataque de Hielo

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: Produce una potente descarga de hielo capaz de dañar energía. El lanzador puede elegir libremente entre atacar en Frío o en Penetrantes.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 80 160 240 300

Int. R. 6 9 12 15

Base: Daño 100.

Intermedio: Daño 150.

Avanzado: Daño 200.

Arcano: Daño 250.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-50

Cristalización

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este hechizo cristaliza un cuerpo, tornándolo frágil y quebradizo. El individuo afectado deberá superar un control de RM o RF o todo su cuerpo se congelará, quedando sometido de inmediato a paralización menor. Adicionalmente, cualquier daño que reciba se considera automáticamente crítico, sin importar cuál sea su valor. Los seres con acumulación no reciben un crítico directo, pero todo su cuerpo se torna un punto vulnerable.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	150	200
Int. R.	8	10	12	14

Base: RM o RF 140.

Intermedio: RM o RF 160.

Avanzado: RM o RF 180.

Arcano: RM o RF 200.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-50

Control Reflejo

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: El hechicero ata el cuerpo de un individuo al suyo propio, obligándole a imitar todos los movimientos que haga. En cierta manera, el personaje afectado se comporta como un espejo, que copia al instante a su controlador. Para resistir el conjuro es necesario superar un control de RM. El hechizo no permite repetir la tirada, salvo si el afectado se da cuenta de que va a ejecutar una acción que jamás realizaría.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	240	350
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM 80.

Intermedio: RM 130.

Avanzado: RM 160.

Arcano: RM 200.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Cuerpo Líquido

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se transforma en una sustancia líquida, permitiéndole alterar su forma voluntariamente y volviéndolo inmune a muchas clases de ataques. El limitado metamorfismo funciona con efectividad, ya que quienquiera que lo vea, debe superar un control de Advertir contra Muy difícil para percatarse de su naturaleza líquida. Adicionalmente, tiene la capacidad de convertir sus extremidades en variadas armas físicas, que poseerán una calidad +5. Aunque no es propiamente inmaterial, alguien en forma líquida puede entrar en cualquier lugar en el que sea capaz de filtrarse, como pequeñas rendijas. En este estado, un personaje es completamente invulnerable a los ataques Penetrantes y de Filo que no dañen energía, mientras que los Contundentes le producen sólo la mitad de efecto (salvo si dañan energía, que seguirán afectándole plenamente). Desgraciadamente, se torna vulnerable a los efectos de frío paralizantes, aplicando un penalizador de -20 a sus Resistencias contra ellos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: Las habilidades descritas.

Intermedio: El sujeto podrá moverse por el agua a una velocidad equivalente a su Tipo de movimiento natural.

Avanzado: Como el Intermedio, pero la calidad de las armas es +10.

Arcano: Como el Avanzado, pero los ataques de Filo o Penetrantes basados en energía le producen sólo mitad de daño.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-60

Reflejar Estados

Nivel: 56 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Automático

Efecto: El brujo crea un espejo místico, capaz de reflejar cualquier estado sobrenatural del que él o un individuo cercano sea blanco. El efecto se refleja automáticamente sobre aquel que lo haya producido, quien deberá superar una RM para evitar caer víctima de su propio poder. Si, por ejemplo, el brujo es presa de un terrible dolor de carácter mágico, este hechizo obliga al individuo que se lo hubiera provocado a superar automáticamente la RM, o también sufrirá el mismo padecimiento. Este hechizo no tiene mantenimiento, pero el estado reflejado se mantendrá mientras perdure en el sujeto sobre el que fue lanzado originariamente. Cada efecto sólo puede tratar de reflejarse una vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	320
Int. R.	7	10	13	16

Base: RM 120.

Intermedio: RM 150.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 220.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-60

Tormenta de Hielo

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Crea una potente tormenta helada que congelará todo lo que encuentre. Quienquiera que se halle en ella, debe de superar cada cinco asaltos un control de RF contra 140, o sufrir automáticamente 10 puntos de daño basado en frío y un -5 acumulativo a toda acción. Debido a la intensa ventisca, las habilidades perceptivas aumentan dos niveles su dificultad. La tormenta tendrá un radio dentro del cual no es posible designar blancos. La condición para ser afectado será estar en el interior del área en el asalto posterior a su lanzamiento. El conjuro permanece siempre estático en el mismo lugar.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	320
Int. R.	7	10	12	15

Base: 50 metros de radio.

Intermedio: 150 metros de radio.

Avanzado: 500 metros de radio / La RF se incrementa hasta 160.

Arcano: 1 kilómetro de radio / La RF se incrementa hasta 180.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Control de las Mareas

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga la capacidad de controlar limitadamente las corrientes de agua de mares y ríos, permitiendo al hechicero modificar su curso y potencia. El poder de este hechizo es tal, que el mago puede incluso producir pequeños maremotos o invertir el sentido de un río. Afecta en un radio alrededor del hechicero.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	300	450	600
Int. R.	6	9	12	15

Base: 500 metros de radio.

Intermedio: 1 kilómetro de radio.

Avanzado: 3 kilómetros de radio.

Arcano: 5 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 15 / 30 / 45 / 60 Diario

Libre Acceso Nivel: 1-70

Prisión de Agua

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Este hechizo crea una inmensa masa de agua que engulle en su interior a todos los individuos que encuentre. Quienquiera que sea atrapado dentro, se moverá como si estuviera buceando y, a menos que respire en cuerpos líquidos, comenzará también a ahogarse. La prisión no permite que nadie escape de ella, produciendo potentes corrientes que empujan a sus víctimas hacia su centro. Si un personaje pretende huir, debe superar un control enfrentado contra una Fuerza 14, aunque obtiene un bonificar de +1 a su característica por cada nivel de Nadar que supere por encima de Fácil. La condición para ser afectado será encontrarse en el interior de la zona seleccionada, en el asalto posterior al lanzamiento del conjuro.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon	140	200	280	350
Int. R.	7	10	13	16

Base: 10 metros cúbicos.

Intermedio: 50 metros cúbicos.

Avanzado: 100 metros cúbicos.

Arcano: 150 metros cúbicos / El control es contra Fuerza 15.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-70

Glacial

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Como su nombre indica, crea una inmensa zona glacial alrededor del hechicero, sin importar en absoluto cuáles sean las condiciones climáticas del ambiente en el que se encuentra. Todo el entorno se cubrirá de inmediato de hielo y nieve, reduciendo la temperatura ambiental a varios grados bajo cero. Mientras el conjuro se mantenga, el frío no será afectado por los fenómenos atmosféricos naturales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	14	16

Base: 1 Kilómetro de radio.

Intermedio: 3 Kilómetros de radio.

Avanzado: 5 Kilómetros de radio.

Arcano: 10 Kilómetros de radio.

Mantenimiento: 40 / 60 / 80 / 100 Diario

Tsunami

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Levanta un devastador tsunami capaz de arrasar completamente la costa. Las construcciones con una barrera de daño inferior a 80 serán destruidas de inmediato, mientras que el resto sufrirá enormes daños. Naturalmente, cualquier individuo dentro de la zona de impacto padecerá las consecuencias lógicas del fenómeno.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	450	550
Int. R.	10	12	15	17

Base: 1 kilómetro de longitud.

Intermedio: 10 kilómetros de longitud.

Avanzado: 20 kilómetros de longitud.

Arcano: 30 kilómetros de longitud / Arrasa construcciones de hasta barrera de daño 90.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Reflejo del Alma

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: El poder de este hechizo manifiesta un reflejo espiritual de una persona o criatura, una copia anímica de un individuo que conserva todas y cada una de las cualidades que tiene el original. La entidad es idéntica al personaje afectado, salvo por el hecho de que es un ser espiritual, con la capacidad de interactuar con el mundo real y visible por cualquiera (pero aun así, inmune a cualquier ataque no basado en energía). Si la criatura tiene poderes que dependen de un Gnosis superior a 20, dichas habilidades no son copiadas. El reflejo obedece las órdenes del brujo, pero sólo puede manifestarse mientras se encuentre en presencia del sujeto a partir del cual se ha formado. Puede exteriorizarse el alma de cualquiera. El brujo sólo puede tener activo un hechizo de reflejo del alma sobre un mismo individuo a la vez. Si el sujeto que va a ser copiado trata de resistirse, puede evitar los efectos del sortilegio superando una RM. Este conjuro no funciona sobre el propio lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	280	320	400
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 140 / Copia entidades de hasta Nivel 3.

Intermedio: RM 160 / Copia entidades de hasta Nivel 5.

Avanzado: RM 180 / Copia entidades de hasta Nivel 8 / Imita poderes de hasta Gnosis 25.

Arcano: RM 200 / Copia entidades de hasta Nivel 12 / Imita poderes de hasta Gnosis 30.

Mantenimiento: 20 / 30 / 35 / 40

Libre Acceso Nivel: 1-80



Un elemental de agua concebido con el hechizo Crear Ondina

Enlentecer el Tiempo

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este conjuro influye en las fibras del continuo espacio tiempo de una parte de la realidad, aminorando su flujo de modo que, para todo el mundo, incluyendo al propio lanzador, transcurre mucho más lentamente. La zona afectada por el hechizo se separa de la realidad momentáneamente, haciendo que cada instante dure más en el exterior; por ejemplo, si el tiempo se reduce una décima parte, cada minuto dentro serían diez fuera del área del conjuro. El área de acción es alrededor del brujo, aunque se extiende a una velocidad de 10 metros por asalto a partir del momento en el que es lanzado. Si alguien penetra en ella posteriormente, se ve igualmente influenciado. Las entidades afectadas pueden evitar las consecuencias del hechizo superando una RM, pero únicamente si posee un Gnosis mayor de 30. La condición para ser influido es encontrarse en el interior de la zona seleccionada, en el asalto posterior al lanzamiento del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	320	450	600
Int. R.	10	12	14	16

Base: 100 metros de radio / RM 120 / El tiempo se reduce una décima parte.
Intermedio: 200 metros de radio / RM 140 / El tiempo se reduce una centésima parte.
Avanzado: 500 metros de radio / RM 160 / El tiempo se reduce una milésima parte.
Arcano: 1 kilómetro de radio / RM 180 / El tiempo se reduce una millonésima parte.
Mantenimiento: 20 / 25 / 30 / 35

ALTA MAGIA

Crear Ondina

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una entidad de agua con apariencia de vida bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y limitaciones de los elementales de agua del Capítulo 26. Para calcular su nivel máximo, se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.
Intermedio: Nivel 3.
Avanzado: Nivel 6.
Arcano: Nivel 10.
Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Congelar la Magia

Nivel: 86 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo congela la magia, paralizando temporalmente un conjuro y anulando sus efectos. Mientras un sortilegio permanezca helado no desaparece, pero se queda estancado sin producir consecuencias, y tampoco requiere que se pague su mantenimiento. Afecta tanto a hechizos controlados por el brujo como a aquellos que han sido lanzados por terceros. En el momento en el que congelar la magia deja de mantenerse, el sortilegio estancado vuelve a ser efectivo. Dado que es pasivo, puede congelar hechizos que se usan en el mismo asalto en que es ejecutado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	40	550	800
Int. R.	9	12	15	18

Base: Valor zeónico máximo 150.
Intermedio: Valor zeónico máximo 250.
Avanzado: Valor zeónico máximo 300.
Arcano: Valor zeónico máximo 400.
Mantenimiento: 50 / 75 / 90 / 110 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

En el Interior del Espejo

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El brujo conjura el reflejo de un territorio, creando una realidad paralela a imagen y semejanza de un lugar que existe en el mundo real. El reflejo es idéntico al sitio imitado, incluyendo tanto construcciones como flora y clima, que permanecen inalterables de la manera en la que se encontraban cuando el sortilegio fue lanzado. Únicamente no podrán ser imitados los seres vivos con una presencia superior a 20 y los lugares con características excepcionales. En el momento de lanzar el conjuro, el hechicero debe crear distintas puertas que conecten el mundo real con su obra, que podrán ubicarse y tener la forma que desee. No hay un número máximo de aperturas, aunque por lo menos está obligado a crear una.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	480	600	800
Int. R.	9	12	15	17

Base: 500 metros de radio máximo.

Intermedio: 2 kilómetros de radio máximo.

Avanzado: 5 kilómetros de radio máximo.

Arcano: 10 kilómetros de radio máximo / Se pueden imitar seres de hasta presencia 30.

Mantenimiento: 30 / 50 / 60 / 70 **Diario**

MAGIA DIVINA

Señor de los Hielos

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: El lanzador controla cualquier núcleo de frío o hielo sin importar el número de intensidades que lo compongan. Este dominio le permite disminuir la temperatura ambiental dentro de su área de acción, y cristalizar hielo allí donde desee. Cualquier criatura basada en frío que se encuentre en el interior, deberá superar una RM o será dominada de inmediato. Si la pasan, ya no necesitan volver a realizar el control. Los afectados tienen derecho a una nueva tirada únicamente si alteran sus Resistencias.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	450	600	1.000
Int. R.	10	12	14	16

Base: 100 kilómetros de radio / 140 RM.

Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / 180 RM.

Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / 200 RM.

Arcano: 100.000 kilómetros de radio / 240 RM.

Mantenimiento: 30 / 45 / 60 / 100 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-100

Señor de las Aguas

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Otorga el control absoluto de todas las sustancias líquidas que se encuentren en un radio de 100 kilómetros. Este dominio le permite alterar libremente los océanos, ríos y lagos de cualquier magnitud, moldeándolos a su antojo como si fuesen una extensión de su ser. Toda criatura basada en agua que se encuentre dentro del área del conjuro, deberá superar una RM o será controlada por el lanzador. Si la pasan, ya no necesitan volver a realizar el control. Los afectados tienen derecho a una nueva tirada únicamente si alteran su Resistencia base.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	450	600	1.000
Int. R.	10	12	15	18

Base: 100 kilómetros de radio / 140 RM.

Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / 180 RM.

Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / 200 RM.

Arcano: Afecta cualquier sustancia líquida existente / 240 RM.

Mantenimiento: 30 / 45 / 60 / 100 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-100

Un mundo Perfecto

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Este hechizo congela toda la realidad, deteniendo completamente el paso del tiempo. Mientras duren sus efectos, la existencia permanece paralizada; únicamente el lanzador podrá moverse y alterar su entorno libremente (aunque será incapaz de regenerar Zeon). Las entidades afectadas pueden evitar las consecuencias del hechizo superando una RM, pero únicamente si poseen un Gnosis mayor de 35 o 20 puntos por encima de su Natura.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	450	800	1.200	1.600
Int. R.	12	15	17	20

Base: RM 120.

Intermedio: RM 180.

Avanzado: RM 220.

Arcano: RM 260.

Mantenimiento: 90 / 115 / 130 / 145 **Diario**

LIBRO DE FUEGO

Crear Fuego

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Crea intensidades de fuego. Mientras se mantenga el conjuro, la temperatura se conservará.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: 1 intensidad de fuego.

Intermedio: 6 intensidades de fuego.

Avanzado: 8 intensidades de fuego.

Arcano: 10 intensidades de fuego.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-10

Mitigar Fuego

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: Disminuye intensidades de fuego o de calor. Hay que tener en cuenta que algunas fuentes de fuego, como volcanes o grandes incendios, se reproducen automáticamente si no se consiguen mitigar del todo. Al lanzarlo sobre un ser basado en fuego, recibirá 5 puntos de daño por cada intensidad rebajada, si no supera una RM. Los seres con acumulación reciben 25 puntos de daño por cada intensidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	80	120	200
Int. R.	5	8	10	13

Base: -1 intensidad de fuego / RM 100.

Intermedio: -5 intensidades de fuego / RM 120.

Avanzado: -10 intensidades de fuego / RM 140.

Arcano: -15 intensidades de fuego / RM 180.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-10

Inmunidad Contra el Fuego

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro permite al hechicero, o a las personas que designe, ser inmunes a intensidades de calor. En el caso de que se reciba un ataque basado en dicho elemento, cada intensidad a la que es inmune disminuye 5 puntos del daño base del ataque, otorgando un +5 a las Resistencias contra sus efectos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	140	200	300
Int. R.	6	8	10	13

Base: 5 intensidades de calor.

Intermedio: 12 intensidades de calor.

Avanzado: 20 intensidades de calor.

Arcano: 30 intensidades de calor.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Sentir el Calor

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Detecta la localización de cualquier fuente de calor. El conjuro no dará información sobre qué lo produce, pero podrá sentir intensidades y tamaños. Es posible, incluso, percibir el calor que desprende un cuerpo humano, pero no el de seres inanimados o inmateriales, como golems o no muertos. Si se desea resistir, deberá superarse una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	140	200
Int. R.	6	9	12	15

Base: 25 metros / RM 120.

Intermedio: 50 metros / RM 150.

Avanzado: 100 metros / RM 180.

Arcano: 250 metros / RM 220.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-20

Bola de Fuego

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta un ataque ígneo que estalla en un área. No es posible seleccionar blancos en el interior de la explosión. Ataca en la TA de calor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	100	160	250
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño base 50 / Área de 5 metros de radio.

Intermedio: Daño base 100 / Área de 25 metros de radio.

Avanzado: Daño base 140 / Área de 80 metros de radio.

Arcano: Daño base 160 / área de 150 metros de radio.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-20

Control Sobre el Fuego

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Permite controlar la forma y crecimiento de un fuego. Del mismo modo, podrán modificarse distintos aspectos de las llamas, como su color, apariencia e incluso el humo que producen. Si se trata de un ser basado naturalmente en este elemento, el mago podrá controlarlo si la criatura no supera una RM. Un ser que falle la Resistencia no puede repetirla, salvo en caso de que recibir una orden opuesta a su naturaleza.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	120	180
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 100 / 5 intensidades.

Intermedio: RM 120 / 8 intensidades.

Avanzado: RM 140 / 12 intensidades.

Arcano: RM 180 / 15 intensidades.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Barrera de Fuego

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático, Defensa
Efecto: Este conjuro levanta un potente muro de fuego. Cualquiera que trate de traspasarlo recibirá automáticamente un ataque contra una habilidad Casi Imposible (es decir, un ataque automático de habilidad final 240) en la TA de calor. Recibir daño no impide a un personaje atravesar el muro. Adicionalmente, el brujo podrá usarla a modo de escudo mágico para detener únicamente ataques basados en agua, frío o fuego.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño 80 / 2 metros de extensión / 300 puntos de Resistencia.

Intermedio: Daño 90 / 5 metros de extensión / 500 puntos de Resistencia.

Avanzado: Daño 100 / 10 metros de extensión / 800 puntos de Resistencia / Permite detener ataques basados en energía.

Arcano: Daño 100 / 15 metros de extensión / 1.500 puntos de Resistencia / El ataque es contra Imposible / Permite detener ataques basados en cualquier tipo de ataque.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-30



Arma Ígnea

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Imbuje de llamas un arma, haciendo que ataque en la TA de calor como crítico primario. El fuego será tan potente que aumentará en el daño base del ataque, sin afectar en absoluto la resistencia del arma.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	120
Int. R.	6	9	11	14

Base: +10 al daño base.

Intermedio: +20 al daño base.

Avanzado: +30 al daño base.

Arcano: +40 al daño base.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-30

Descarga de Calor

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga de ondas de alta temperatura, capaces de abrasar cualquier cosa. El ataque se realiza en la TA de calor. Dado que las ondas no son visibles para el ojo humano, el defensor deberá ser capaz de ver magia, tener visión térmica, o superar un control de Advertir contra Absurdo, si no quiere sufrir el penalizador de Cegado contra este ataque.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño 50.

Intermedio: Daño 70.

Avanzado: Daño 90.

Arcano: Daño 110.

Mantenimiento: No

Ver en las Cenizas

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Traslada los sentidos del hechicero al pasado, permitiéndole ver la causa o incidente que provocó un determinado incendio. El hechicero deberá estar presente entre los restos del incendio para ejecutar el conjuro, y mientras lo hace no será consciente de lo que ocurre a su alrededor en la actualidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	140	220	340
Int. R.	6	10	13	15

Base: Retrocede un día hora.

Intermedio: Retrocede un día.

Avanzado: Retrocede un mes.

Arcano: Retrocede un año.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-40

Aumentar la Temperatura Ambiental

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Aumenta la temperatura ambiente. Si la temperatura aumenta 10 grados por encima de lo que es natural en una zona en su momento más cálido, el índice de aumento se reduce a la mitad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	140	240	300
Int. R.	7	10	12	15

Base: +5 grados / 1 kilómetro de radio.

Intermedio: +10 grados / 5 kilómetros de radio.

Avanzado: +20 grados / 10 kilómetros de radio.

Arcano: +30 grados / 15 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 15 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-40

Mina de Fuego

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Crea una mina ignea, que estalla a voluntad del hechicero en radio atacando en la TA de calor. Para defenderse de la explosión, es necesario realizar una defensa contra un ataque final de dificultad Casi Imposible (es decir, una habilidad de ataque final de 240) si se encuentra a más de la mitad de la zona abarcada por el área de explosión, o contra Imposible (ataque de habilidad final 280) si se está a menos. A bocajarro, es decir, a menos de un metro de su centro, el ataque es de dificultad Inhumana (habilidad final de 320). La mina puede dejarse fija en un lugar o en un objeto determinado, y permanece estática en ese lugar hasta que estalla. El brujo puede activarla cuando desee, aunque hacerlo se considera una acción activa. No es posible seleccionar blancos en el interior de su explosión, y afecta a todos los presentes, incluyendo al propio lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	240	320
Int. R.	7	10	12	15

Base: 10 metros de radio / Daño 80.

Intermedio: 50 metros de radio / Daño 120.

Avanzado: 150 metros de radio / Daño 180.

Arcano: 250 metros de radio / Daño 240.

Mantenimiento: 20 / 40 / 50 / 60 *Diario*

Aumentar el Crítico

Nivel: 42 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto

Efecto: Proporciona un bonificador a la tirada para calcular el Nivel de Crítico que haya provocado un ataque determinado. A pesar de ser un conjuro pasivo, debe usarse antes de que se lancen los dados.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: +20 al Nivel de Crítico.

Intermedio: +40 al Nivel de Crítico.

Avanzado: +60 al Nivel de Crítico.

Arcano: +80 al Nivel de Crítico.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-50

Secar

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: Este conjuro seca inmediatamente cualquier cuerpo mojado que se encuentre dentro de un radio. Puede utilizarse para dañar cualquier tipo de elemento de agua, causándole el doble de daño por el que no supere una RM o RF. Si se usa para perjudicar a seres vivos que poseen organismos basados en agua (lo que incluye a los seres humanos), sus efectos pueden ser también muy perjudiciales, aunque el daño se reduce sólo a la mitad del nivel de fracaso.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	180	240
Int. R.	8	10	12	14

Base: 5 metros de radio / RM o RF 100.

Intermedio: 15 metros de radio / RM o RF 120.

Avanzado: 25 metros de radio / RM o RF 140.

Arcano: 35 metros de radio / RM o RF 160.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-50

Fundir

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este conjuro calienta cualquier objeto inorgánico que el hechicero elija en un radio haciendo que alcance altísimas temperaturas. El calor producido será tan intenso que, cualquier objeto susceptible de fundirse que no supere un control de Resistencia se fundirá en un número de asaltos equivalente a su entereza. Cualquier persona que esté en contacto con el cuerpo abrasado, deberá desprenderse de él o sufrirá daños. Si no lo arroja, cada turno realizará una tirada acumulativa en la **Tabla 76**.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	180	240
Int. R.	8	10	12	14

Base: 10 metros de radio / RF 80.

Intermedio: 50 metros de radio / RF 100.

Avanzado: 100 metros de radio / RF 120.

Arcano: 150 metros de radio / RF 140.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Cuerpo a Fuego

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se transformará en llamas, volviéndose inmune a cualquier ataque no basado en energía, frío o agua. Todo aquello capaz de mitigar el fuego (arena, espuma...) producirá también daño al personaje. Cualquiera que se ponga en contacto con las llamas que forman su cuerpo, estará obligado a realizar una RF contra el doble de su presencia, o a perder una cantidad de puntos de vida equivalente a la mitad del nivel de fracaso (si el afectado tiene protección contra fuego, cada punto de TA contra calor que posea le otorga un bono de +5 a esta tirada).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: Las habilidades descritas.

Intermedio: El sujeto ganará un bono de +30 a sus Resistencias contra efectos basados en calor.

Avanzado: Como el Intermedio, el sujeto puede colarse por cualquier lugar en el que pueda pasar las lenguas de fuego.

Arcano: Como el Avanzado, pero los ataques basados en frío o agua que no sean de origen sobrenatural no le producen daño.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-60

Sacrificio Vital

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Permite al hechicero consumir su propia fuerza vital para incrementar sus capacidades físicas cuando lo requiera. Este conjuro otorga la habilidad pasiva de sacrificar temporalmente sus puntos de vida para obtener un bonificador a una acción determinada. Cada 5 puntos de vida que gaste de esta forma proporcionarán al personaje +5 a una de sus tiradas (en el caso de las criaturas de acumulación de daño, será necesario multiplicar estos puntos por su múltiplo de acumulación). Este bono sólo será aplicable a las acciones físicas, pero podrá sumarse a habilidades primarias como ataque, defensa o Proyección Mágica. A pesar de ser una acción pasiva, es necesario declarar el sacrificio antes de lanzar los dados. Es también posible que el brujo decida conferir esta habilidad a otro individuo, siendo entonces este quien decida cuántos puntos gastar en cada caso. Los puntos de vida perdidos de esta forma se recuperan a un ritmo de 10 al día, sin importar lo que indique la Regeneración natural del personaje (es decir, cuentan como un Sacrificio). Sus efectos no se superponen, y sólo se puede tener un conjuro de esta clase activo sobre un individuo determinado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Sacrificio máximo de 50 Puntos de Vida por asalto.

Intermedio: Sacrificio máximo de 100 Puntos de Vida por asalto.

Avanzado: Sacrificio máximo de 150 Puntos de Vida por asalto.

Arcano: Sacrificio máximo de 200 Puntos de Vida por asalto.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-60

Incinerar

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Prende en llamas cualquier cuerpo que designe el hechicero, orgánico o inorgánico, por la mera condición de hallarse en su presencia. A efectos de juego, el brujo realizará una tirada con un bonificador en la **Tabla 76**: En Llamas, por cada blanco que desee incinerar.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	150	200	260
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 140 / +100 a la **Tabla 76** / 50 metros de radio.

Intermedio: RM 160 / +120 a la **Tabla 76** / 100 metros de radio.

Avanzado: RM 180 / +140 a la **Tabla 76** / 150 metros de radio.

Arcano: RM 200 / +160 a la **Tabla 76** / 200 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Consumir Esencia

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este hechizo crea una terrorífica aura sobrenatural alrededor del brujo que destruye la esencia vital de las personas, consumiendo sus energías e impidiéndoles curarse por medios naturales. Cualquier sujeto que se encuentre en un radio respecto al mago deberá superar una RM o perderá una cantidad de puntos de vida y puntos de Zeon equivalentes al nivel de fracaso. Los puntos de vida que un personaje pierda a causa de este hechizo no se recuperan

de manera natural, y sólo podrán sanarse mediante conjuros de curación o medios sobrenaturales equivalentes. En lo que respecta a los puntos de Zeon, deberán ser absorbidos de otros hechiceros o contenedores mágicos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 10 metros de radio / RM 120.

Intermedio: 25 metros de radio / RM 160.

Avanzado: 50 metros de radio y RM 200.

Arcano: 150 metros de radio / RM 220.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-70

Sacrificio de Poder

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al hechicero consumir su propia energía mágica para incrementar su acumulación mágica. Este conjuro otorga la habilidad pasiva de gastar puntos de Zeon para obtener un bono temporal a su ACT. Cada 10 puntos que invierta con este fin, le proporcionarán un +5 a su ACT hasta el fin del turno. Sus efectos no se superponen, y sólo se puede tener un conjuro de esta clase activo sobre un individuo determinado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	7	10	13	15

Base: 20 puntos de Zeon por asalto.

Intermedio: 50 puntos de Zeon por asalto.

Avanzado: 80 puntos de Zeon por asalto.

Arcano: 120 puntos de Zeon por asalto.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-70

Crítico Directo

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Causa un estallido interno en un individuo, provocándole un crítico de manera automática. A efectos de juego, el blanco recibirá el equivalente a un Nivel de Crítico aunque tendrá la capacidad de contrarrestarlo con su RF, empleando las reglas generales. Para evitar sus efectos es necesario superar un control de RM contra el valor determinado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	200	280
Int. R.	9	11	13	16

Base: Crítico 120 / RM 140.

Intermedio: Crítico 140 / RM 160.

Avanzado: Crítico 180 / RM 180.

Arcano: Crítico 220 / RM 200.

Mantenimiento: No

Magia por Capacidades

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al hechicero consumir su propia energía mágica, para incrementar temporalmente sus atributos y las habilidades que dependan de ellos. Este conjuro otorga la habilidad pasiva de sacrificar sus puntos de Zeon para obtener un bonificador a las características. Cada 25 puntos de Zeon que gaste de esta forma le proporcionarán un +1 a uno de sus atributos hasta el final del turno. Sus efectos no se superponen, y sólo se puede tener un conjuro de esta clase activo sobre un individuo determinado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 50 puntos de Zeon por asalto.

Intermedio: 100 puntos de Zeon por asalto.

Avanzado: 150 puntos de Zeon por asalto.

Arcano: 200 puntos de Zeon por asalto.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-80

Tormenta de Fuego

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El brujo designa un área dentro de la cual se desencadena una potente tormenta de llamas, que calcina todo lo que se encuentra en su interior. Los individuos que se hallen en ella sufrirán, cada asalto, un ataque automático en la TA de calor contra una habilidad final determinada por el grado del

conjuro y un daño base de 100 puntos. El área de la tormenta tendrá un radio máximo en cuyo interior no se podrán designar blancos, pudiendo afectar incluso al propio lanzador. La condición para recibir el ataque será estar dentro de la tormenta en el asalto posterior a su lanzamiento. El hechizo siempre permanece estático en el lugar donde fue conjurado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	240	280
Int. R.	8	10	12	15

Base: 25 metros de radio / Habilidad de Ataque Absurdo (180).

Intermedio: 150 metros de radio / Habilidad de Ataque Casi Imposible (240).

Avanzado: 200 metros de radio / Habilidad de Imposible (280).

Arcano: 250 metros de radio / Habilidad de Ataque Inhumano (320).

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-80

Consumir Vida por Magia

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al hechicero consumir su propia fuerza vital para incrementar su reserva de magia. Este conjuro otorga la habilidad pasiva de sacrificar temporalmente puntos de vida para recuperar Zeon. Cada 5 PV que se sacrifiquen con este objetivo, proporcionan al personaje 100 puntos de Zeon que gastar (en el caso de las criaturas con acumulación de daño, la cantidad a sacrificar aumentará dependiendo de su múltiplo). Los puntos de vida perdidos mediante este método se recuperarán a un ritmo de 10 puntos por día, sin importar la Regeneración natural del personaje ni los conjuros de curación que emplee (es decir, cuentan como un Sacrificio). Sus efectos no se superponen, y sólo se puede tener un conjuro de esta clase activo sobre un individuo determinado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 20 puntos de vida asalto.

Intermedio: 80 puntos de vida asalto.

Avanzado: 140 puntos de vida asalto.

Arcano: 200 puntos de vida asalto.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 *Diario*

ALTA MAGIA

Crear Ifreet

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una criatura de fuego con apariencia de vida, bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y limitaciones de los elementales de Fuego del Capítulo 26. La criatura tendrá PD y, para calcular su nivel máximo, se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.

Intermedio: Nivel 3.

Avanzado: Nivel 6.

Arcano: Nivel 10.

Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Pira Absoluta

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea intensidades de fuego. Mientras se mantenga el conjuro, la llama seguirá ardiendo incluso sin nada que consumir. Si se prende en algo inflamable, arderá naturalmente tras finalizar el hechizo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	300	350	400
Int. R.	10	12	14	18

Base: 15 intensidades.

Intermedio: 25 intensidades.

Avanzado: 35 intensidades.

Arcano: 45 intensidades.

Mantenimiento: 25 / 30 / 30 / 35 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-90

Devastación

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una explosión ígnea, que ataca en área con un daño base de 200 puntos. Ataca en la TA de calor, aunque es capaz de dañar energía. No es posible designar blancos en el interior del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	13	16	18

Base: 1 kilómetro de radio.
Intermedio: 5 kilómetros de radio.
Avanzado: 10 kilómetros de radio.
Arcano: 15 kilómetros de radio.
Mantenimiento: No

MAGIA DIVINA

Sacrificar a Otros

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico, Efecto
Efecto: Este hechizo encadena la esencia y la fuerza vital de otros individuos al lanzador, permitiendo a este consumirla en su propio beneficio. A efectos de juego, permite a la entidad utilizar los puntos de vida y Zeon de los sujetos afectados por el conjuro para sus hechizos de sacrificio: Sacrificio Vital, Magia por Capacidades, Sacrificio de Poder y Consumir Vida Por Magia. Este conjuro tiene un área estática de un kilómetro, dentro de la cual podrá designar a tantos blancos como quiera el lanzador. La RM para superar este conjuro será de 120. Los afectados tendrán derecho a una nueva tirada por día que transcurra, o en cada ocasión en la que sus energías sean consumidas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	750
Int. R.	13	15	17	19

Base: RM 120 / 1 kilómetro de área.
Intermedio: RM 140 / 2 kilómetros de área.
Avanzado: RM 160 / 3 kilómetros de área.
Arcano: RM 180 / 5 kilómetros de área.
Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 150 **Diario**

LIBRO DE TIERRA

Detectar Minerales

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Permite al hechicero detectar la ubicación de un mineral determinado que se encuentre en el radio de acción del conjuro. Este hechizo no da información sobre la forma del material, pero sí indica de un modo aproximado su tamaño o cantidad. No es posible detectar a través de barreras basadas en energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	20	60	100	140
Int. R.	5	8	10	12

Base: 10 metros de radio.
Intermedio: 50 metros de radio.
Avanzado: 150 metros de radio.
Arcano: 500 metros de radio.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-10

Control Mineral

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Otorga la capacidad de controlar cualquier sustancia mineral. Ten en cuenta que, por mucho dominio que ejerza el hechicero sobre las cosas, no puede atribuirles capacidades que estas no tengan por sí solas. Es decir, aunque controle una roca, no podría hacer que se moviese por sí sola, pero sí obligar a un golem mecánico o a un elemental de piedra a someterse a su voluntad. Los seres de tales características pueden evitar este efecto superando una RM contra 100. La criatura puede repetir el control una vez al día, o si recibe una orden que sea completamente opuesta a su naturaleza.

Libre Acceso Nivel: 1-100

Señor del Fuego

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El hechicero controla cualquier núcleo de elevado calor a su alrededor. Este dominio le permite incluso manejar las corrientes de magma del interior del planeta, pudiendo crear erupciones y volcanes. Toda criatura basada en fuego que se encuentre dentro del área del conjuro, deberá superar una RM o será controlada por el lanzador. Si la pasan, ya no necesitan volver a realizar el control. Los afectados tienen derecho a una nueva tirada únicamente si alteran su Resistencia base.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	450	600	1.000
Int. R.	10	12	15	18

Base: 100 kilómetros de radio / 140 RM.
Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / 180 RM.
Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / 200 RM.
Arcano: Afecta cualquier fuente de calor / 240 RM.
Mantenimiento: 30 / 45 / 60 / 100 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-100

Armagedón

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El conjuro de fuego definitivo concede al lanzador la capacidad de consumir una parte de la propia esencia del mundo, calcinando las almas que están a su alrededor. Cualquier cosa, orgánica o no, que se encuentre en el interior de su área, deberá superar cada minuto que esté dentro una RM o será calcinado física y espiritualmente. Mientras el lanzador mantenga activo el Armagedón, ninguna forma de vida podrá nacer o ser creada dentro de su zona de influencia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	450	800	1.200	1.600
Int. R.	15	16	17	18

Base: 100 kilómetros de radio / RM 140.
Intermedio: 25 kilómetros de radio / RM 150.
Avanzado: 50 kilómetros de radio / RM 160.
Arcano: 150 kilómetros de radio / RM 180.
Mantenimiento: 90 / 100 / 105 / 110

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	100	140
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima 30 / RM 100.
Intermedio: Presencia máxima 60 / RM 120.
Avanzado: Presencia máxima 90 / RM 130.
Arcano: Presencia máxima 120 / RM 140.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-10

Aumentar Peso

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Incrementa el peso de un cuerpo físico ya sea orgánico o inorgánico.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	120	200	320
Int. R.	5	8	10	12

Base: +20 kilogramos.
Intermedio: +120 kilogramos.
Avanzado: +200 kilogramos.
Arcano: +300 kilogramos.
Mantenimiento: 5 / 25 / 30 / 40 **Diario**

Transformar Mineral

Nivel: 12 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Transmuta un determinado tipo de mineral en otro distinto, modificando su composición natural. Puede alterarse minerales convirtiéndolos, por ejemplo, una roca en oro. El peso resultante puede variar dependiendo de aquello en que se lo transforme y según su presencia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	160
Int. R.	6	8	11	13

Base: Presencia máxima 30 / hasta 10 kilos de masa.

Intermedio: Presencia máxima 50 / hasta 50 kilos de masa.

Avanzado: Presencia máxima 70 / hasta 100 kilos de masa.

Arcano: Presencia máxima 90 / hasta 250 kilos de masa.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-20

Firmeza

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Aumenta el aguante de un individuo o un objeto, haciéndolo especialmente resistente al daño. Si se lanza sobre un ser vivo, otorga un bonificador a cualquier tirada de RF que realice para evitar los efectos de un crítico, mientras que si se aplica sobre un objeto, incrementa su entereza. Sólo es posible afectar con un conjuro de Firmeza a un cuerpo a la vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	120	160
Int. R.	6	9	11	13

Base: +20 RF / +3 entereza.

Intermedio: +30 RF / +5 entereza.

Avanzado: +45 RF / +7 entereza.

Arcano: +60 RF / +9 entereza.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-20

Barrera de Piedra

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Defensa

Efecto: Levanta una barrera material que permite al hechicero defenderse de cualquier tipo de ataque que provoque daños, incluyendo los basados en energía. No obstante, este escudo es incapaz de detener efectos anímicos o que obliguen únicamente a realizar una RM o RP. Además de su resistencia, tiene una barrera de daño contra los ataques físicos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	160	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Barrera de daño 60 / 600 Puntos de Resistencia.

Intermedio: Barrera de daño 100 / 1.600 Puntos de Resistencia.

Avanzado: Barrera de daño 150 / 3.000 Puntos de Resistencia.

Arcano: Barrera de daño 200 / 5.000 Puntos de Resistencia.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Lentitud

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Reduce la velocidad de desplazamiento y la capacidad de reacción de un individuo si este no supera la RM del conjuro. Si el tipo de movimiento llega a 0, cada punto de movimiento adicional que se disminuya provoca en su lugar un -20 a todas las acciones físicas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 120 / -50 al turno y -2 al Tipo de Movimiento.

Intermedio: RM 140 / -70 al turno y -4 al Tipo de Movimiento.

Avanzado: RM 160 / -90 al turno y -6 al Tipo de Movimiento.

Arcano: RM 180 / -120 al turno y -10 al Tipo de Movimiento.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-30

Coraza

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Forma una coraza física que protege contra todos los tipos de ataque, salvo los basados en energía. Aunque cuenta como una armadura, no se aplican penalizadores al turno por emplear capas de protección adicionales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	15

Base: TA 2.

Intermedio: TA 4.

Avanzado: TA 6.

Arcano: TA 8.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-30

Escudo Magnético

Nivel: 30 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa

Efecto: Controlando los campos magnéticos de su entorno, el hechicero levanta un escudo capaz de repeler cualquier ataque que se realice en su contra empleando un medio metálico. Si recibe una acometida de tales características, la distorsión causada por el magnetismo provocará un penalizador de -50 a la habilidad ofensiva del atacante. El escudo sólo puede ser perjudicado por ataques que sean capaces de dañar energía. Esta barrera es virtualmente inútil contra ataques inmatrimales o anímicos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	90	120	160
Int. R.	6	8	11	14

Base: 300 puntos de resistencia.

Intermedio: 600 puntos de resistencia.

Avanzado: 900 puntos de resistencia.

Arcano: 1.200 puntos de resistencia.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 20

Atravesar lo Sólido

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro permite a uno o varios sujetos, a elección del hechicero, ser capaces de atravesar cuerpos sólidos. Aquellos sobre quienes sea lanzado no son realmente inmatrimales, viéndose influidos por los efectos de los elementos como el calor o el frío, pero pueden ignorar completamente cualquier cosa no basada en energía. De este modo, podrían atravesar voluntariamente una pared como si no existiera para ellos, o pasar a través de una espada normal sin sufrir daños. Es posible decidir a qué cuerpos se puede atravesar y a cuáles no.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	10	12	14

Base: Presencia máxima 100.

Intermedio: Presencia máxima 140.

Avanzado: Presencia máxima 180.

Arcano: Presencia máxima 240.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-40

Espina de la Tierra

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: El control que ejerce el hechicero sobre la tierra le permite levantar afiladas aristas del suelo, que puede utilizar como medio de ataque contra adversarios que se encuentren en la superficie. Cada espina tiene un daño base de 60 y ataca en Penetrantes. No producen efectos sobre seres inmatrimales o en aquellos que sólo sean dañados por energía (salvo si las aristas se combinan a un hechizo de Encantar). Cada espina puede ser utilizada para atacar a un mismo individuo, o sobre distintos blancos. A pesar de ser un sortilegio de ataque, no puede utilizarse para realizar un choque de conjuros. Este ataque no puede usarse contra seres voladores que se encuentren en ese momento a más de 10 metros del una superficie sólida.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	150	200
Int. R.	8	10	12	14

Base: 2 Espinas.

Intermedio: 4 Espinas.

Avanzado: 6 Espinas.

Arcano: 8 Espinas.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-40

Rotura

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Mediante la magia, el brujo incrementa la capacidad de un cuerpo para romper cosas. A efectos de juego, la rotura del objeto o arma sobre el que se lance.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: +4 a la rotura.

Intermedio: +8 a la rotura.

Avanzado: +12 a la rotura.

Arcano: +15 a la rotura.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Telemetría

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El brujo puede leer la historia de un objeto con el que se ponga en contacto, percibiendo los acontecimientos más importantes que hayan ocurrido con él durante un tiempo. Puede usarse también sobre personas pero, en tal caso, el individuo afectado podrá evitarlo superando una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 80 / 1 mes.

Intermedio: RM 120 / 1 año.

Avanzado: RM 140 / 10 años.

Arcano: RM 160 / 1 siglo.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-50

Control Magnético

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga al hechicero el control de los campos magnéticos que se encuentren a su alrededor. De ese modo, podrá mover a distancia con completa libertad cualquier cuerpo metálico que esté a su alcance, con el equivalente de una fuerza determinada por el grado del conjuro. Su control sobre el magnetismo es tal, que sus acciones se ejecutan como un efecto automático sobre el metal. Podría, por ejemplo, paralizar a alguien que utiliza una armadura completa, o arrebatarle la espada de sus manos sin ni siquiera hacer un control de Proyección Mágica. En estos casos, es posible evitar tales efectos superando un control enfrentado de Fuerza o Agilidad. Este control es una acción activa, por lo que el mago ha de tener la acción para ejecutarlo (y, por tanto, no puede ser utilizado como defensa). Si un cuerpo está compuesto por metales sólo en una pequeña parte, o se encuentra escudado con energía, el control de Fuerza aplica un -4. De usarse para enarbolar un arma a distancia, se emplean las mismas reglas que en el poder mental Telequinesis Menor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	320
Int. R.	6	9	12	15

Base: 25 metros de radio / Fuerza 10

Intermedio: 150 metros de radio / Fuerza 12

Avanzado: 350 metros de radio / Fuerza 13.

Arcano: 500 metros de radio / Fuerza 14.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-50

Forja

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro emplea la magia para fraguar un objeto, empleando el equivalente a la habilidad de Forja. Dado que se utiliza puro poder sobrenatural, la creación no aplica ninguno de los modificadores por tiempo de la **Tabla 21**, ni necesita tener ningún tipo de equipo o fragua. Este hechizo no fabrica materiales, por lo que debe de ser el propio hechicero quien los consiga.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	270	360	450
Int. R.	7	9	12	15

Base: Forja 120.

Intermedio: Forja 180.

Avanzado: Forja 240.

Arcano: Forja 280.

Mantenimiento: No

Cuerpo Sólido

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El cuerpo designado por el hechicero adquirirá una enorme solidez, obteniendo una resistencia similar a la de la piedra. Si se lanza contra un individuo, obtendrá una armadura natural (salvo contra energía) y una barrera de daño equivalente al doble de su presencia. Mientras se encuentre en este estado sus músculos se fortalecerán, pero también disminuirá en 2 su Tipo de movimiento. El material al que se asemeja el cuerpo transformado varía, dependiendo del grado del conjuro: Roca, acero, diamante y malebolgia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: Las habilidades descritas / TA natural 6 / +1 Fuerza.

Intermedio: Las habilidades descritas / TA natural 8 / +2 Fuerza.

Avanzado: TA natural 10 / No puede ser dañado por ataques físicos no basados en energía / +3 Fuerza.

Arcano: Como en grado Intermedio, pero obtiene TA natural 12 / Los ataques físicos basados en energía le producen sólo la mitad de daño / +4 Fuerza.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-60

Resistencia

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este hechizo afecta al cuerpo de un individuo, confiriéndole temporalmente la capacidad de absorber casi cualquier daño. A efectos de juego, otorga "puntos de vida adicionales", permitiendo al afectado emplear las reglas de defensa de los seres con acumulación. Estos puntos serán los primeros que pierda antes de restar los suyos propios. La TA depende del Tamaño del personaje. Mientras este conjuro permanezca activo, el individuo sobre el que sea lanzado no puede utilizar ningún tipo de habilidad de defensa. Sólo un hechizo de Resistencia puede afectar a la vez a un sujeto determinado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	13	15

Base: 500 Puntos de Vida.

Intermedio: 1.200 Puntos de Vida.

Avanzado: 2.000 Puntos de Vida.

Arcano: 3.000 Puntos de Vida.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-60

Petrificar

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este hechizo transforma en piedra a un ser físico, confinándolo en esa forma durante años si es preciso. Mientras se encuentre petrificado, no podrá moverse ni ser consciente de lo que ocurre a su alrededor. Cuando el conjuro desaparezca, el individuo vuelve a su forma original, con la misma edad y apariencia que tenía en el momento en el que fue petrificado. Si la "estatua" sufre deterioros o se rompe, el sujeto puede recibir daños o incluso morir. Para resistirse a este efecto, es necesario superar una RM contra lo que determine el grado del conjuro. Un sujeto afectado por un conjuro de petrificación tiene derecho a repetir la tirada, al finalizar el primer día en el que fue afectado y, posteriormente, una vez a la semana.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	260	320
Int. R.	7	10	13	16

Base: RM 120.

Intermedio: RM 150.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 220.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20 **Diario**

Grieta

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El brujo es capaz de abrir grietas de gran tamaño en el suelo, capaces de engullir por igual tanto construcciones como personas. Si un individuo se encuentra en la zona en la que se abre la grieta, debe superar un control de Agilidad para evitar caer al interior y sufrir una caída de entre 20 y 50 metros. Las construcciones con una barrera de daño muy elevada no son afectadas por este conjuro, dado que su edificación es demasiado compacta para ser deteriorada por la fisura. La grieta tendrá una longitud y anchura máximas determinadas por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	14

Base: 10 metros de longitud y 3 de anchura / Construcciones con barrera de daño 40.

Intermedio: 25 metros de longitud / 8 de anchura / Construcciones con barrera de daño 60.

Avanzado: 36 metros de longitud / 12 de anchura / Construcciones con barrera de daño 80.

Arcano: 48 metros de longitud / 15 de anchura / Construcciones con barrera de daño 100.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-70

Invertir la Gravedad

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Altera completamente las fuerzas gravitacionales de una zona del planeta, invirtiendo su potencia; en cierta manera, le da la vuelta al mundo por completo. Todo lo que se encuentre en el interior de una área, comenzará de inmediato a "caer" hacia el cielo hasta la distancia máxima que determine el conjuro. El lanzador puede fijar un límite a la caída inferior del máximo (por ejemplo, afectar sólo lo que se encuentre en el interior de una construcción), o por el contrario, arrojarlo todo hasta su máxima altura. Naturalmente, las cosas que se encuentren pegadas al suelo no caerán, del mismo modo que un sujeto puede quedarse "colgando" si encuentra algo donde agarrarse. Un individuo puede evitar este efecto superando una RM. El hechizo permanece estático en el lugar donde fue lanzado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: 25 metros de radio / 50 de altura / 120 RM
Intermedio: 50 metros de radio / 100 de altura / 140 RM
Avanzado: 100 metros de radio / 200 de altura / 160 RM
Arcano: 150 metros de radio / 300 de altura / 180 RM
Mantenimiento: 40 / 50 / 60 / 65 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-70

Creación Mineral

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El hechicero puede utilizar este conjuro para crear cualquier cosa que desee, siempre y cuando esté compuesta por minerales o metales. El objeto creado debe de aparecer ubicado lógicamente según su naturaleza. Es decir, no se puede crear una pequeña montaña en mitad del aire.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Presencia máxima 40.
Intermedio: Presencia máxima 70.
Avanzado: Presencia máxima 100.
Arcano: Presencia máxima 140.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Erudición del Terreno

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El lanzador obtiene un conocimiento absoluto de todo lo que se halla a su alrededor en contacto con el suelo. En realidad este conjuro no es un hechizo de localización, sino que permite al brujo unir su conciencia con la propia tierra, y sentir todo lo que esté en contacto con ella como si se encontrara presente. Tanto seres vivos como construcciones, son localizados de inmediato (siempre y cuando no se trate de seres inmateriales o voladores). Este conjuro no permite ver a través de lugares sellados por energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	270	360	450
Int. R.	7	10	12	15

Base: 500 metros de radio.
Intermedio: 3 kilómetros de radio.
Avanzado: 10 kilómetros de radio.
Arcano: 15 kilómetros de radio.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Terremoto

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Provoca una sacudida a gran escala capaz de devastar cuanto rodee al lanzador. Cualquier construcción con una barrera de daño inferior a 40 quedará destruida de inmediato, mientras que el resto sufrirá 5 puntos de daño en el primer asalto, que se irán doblando cada turno posterior. Así pues, recibirá 5 puntos de daño en el primero, 10 en el segundo, 20 en el tercero... Las construcciones con una barrera de daño superior a 150 no son afectadas por el terremoto. Naturalmente, cualquier individuo dentro de la zona del conjuro sufrirá sus efectos, dependiendo siempre del entorno en el que se encuentre.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	300	400
Int. R.	8	10	12	14

Base: 500 metros de radio.
Intermedio: 3 kilómetros de radio.
Avanzado: 10 kilómetros de radio.
Arcano: 15 kilómetros de radio.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-80

Destrucción Gravitacional

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El control de la gravedad que otorga este hechizo permite al brujo crear una cúpula de alta presión, capaz de reventar completamente cualquier cosa física que se encuentre en su interior. Si un individuo está dentro de ella, deberá superar una RF contra 180 cada asalto, o sufrir un daño equivalente a la mitad de su nivel de fracaso. No obstante, cada punto de TA contra ataques Contundentes otorga un bono de +5 a la tirada de RF. La cúpula permanece estática en el lugar donde es lanzada, aunque la presión impide a cualquiera que se encuentre en su interior salir, si no es capaz de superar un control de Fuerza 16. La potencia gravitacional es tan fuerte que incluso los seres inmateriales son parcialmente afectados por ella, aunque podrán aplicar un bono de +40 a sus controles de Resistencia y +6 a los de Fuerza. Tiene un radio de 20 metros, dentro del cual no es posible seleccionar blancos, y sólo el lanzador será inmune a sus efectos. La condición para ser afectado por el conjuro es encontrarse en el interior de la cúpula el turno siguiente al que es lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	180	250	320	400
Int. R.	9	12	15	17

Base: 20 metros de radio.
Intermedio: 50 metros de radio.
Avanzado: 100 metros de radio.
Arcano: 150 metros de radio.
Mantenimiento: 20 / 25 / 35 / 40

ALTA MAGIA

Crear Golem

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un ser de piedra con apariencia de vida, bajo el control absoluto del hechicero. El ente será creado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y limitaciones de los elementales de Piedra de las reglas de creación de seres. La criatura tendrá PD y se le aplican los mismos límites descritos en el conjuro Crear Ser, de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.
Intermedio: Nivel 3.
Avanzado: Nivel 6.
Arcano: Nivel 10.
Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-90

Aumento de Gravedad

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Incrementa la masa de la atmósfera de una zona determinada, aumentando con ello la fuerza de la gravedad y, por tanto, el peso de todo lo que se halle en su interior. A efectos de juego, aumenta el peso de todo lo que determine el hechicero dentro del área del conjuro. El área del sortilegio permanece estática en el lugar donde fue lanzado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: Dobra el peso / 100 metros de radio.
Intermedio: Triplica el peso / 200 metros de radio.
Avanzado: Quintuplica el peso / 300 metros de radio.
Arcano: Deduplica el peso / 400 metros de radio.
Mantenimiento: 20 / 25 / 30 / 35 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-90

Meteoro

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: Este conjuro permite a su lanzador controlar la trayectoria de uno o varios meteoros y arrojarlos desde los cielos para provocar una devastación sin precedentes. A pesar de ser un conjuro de ataque, la llegada de cada asteroide requiere entre uno y diez asaltos tras su lanzamiento, los cuales se determinan lanzando un dado de diez por meteoro. Cada uno de ellos produce un daño base de 200 puntos en 10 metros de radio, atacando en la TA de Contundentes o Calor. No obstante, todo lo que se encuentre en una zona de 50 metros alrededor del impacto central, sufrirá también los efectos de la onda expansiva, que tiene un daño base de 60 puntos y produce adicionalmente un impacto de Fuerza 14. Naturalmente, este conjuro no produce efectos plenos si es lanzado en interiores o subterráneos, por lo que sus consecuencias pueden alterarse dependiendo del entorno.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 200 250 350 450

Int. R. 10 13 15 17

Base: 1 meteoro.

Intermedio: 5 meteoros.

Avanzado: 10 meteoros.

Arcano: 15 meteoros.

Mantenimiento: No

MAGIA DIVINA

Control de la Gravedad

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga la capacidad de controlar completamente todas las fuerzas gravitacionales de una zona del planeta. Dentro de ella, el lanzador tendrá un dominio absoluto de la gravedad, pudiendo anularla, incrementar hasta diez veces su valor o invertirla. Todo cuerpo físico que se encuentre en esta área, será automáticamente influido por sus efectos.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 350 500 650 800

Int. R. 12 14 16 18

Base: 100 kilómetros de radio.

Intermedio: 750 kilómetros de radio.

Avanzado: 1.500 kilómetros de radio.

Arcano: 5.000 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 70 / 100 / 130 / 160 *Diario*

LIBRO DE ESENCIA

Afinidad Natural

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Altera la esencia de un individuo, permitiéndole volverse afín a cualquier tipo de ser vivo y consiguiendo así que estos le reconozcan como un miembro de su especie. Como ejemplo, podría usarse este conjuro para adquirir afinidad hacia los lobos y, de ese modo, ser reconocido como un igual por estos. Sólo afecta a seres que se basen en instintos.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 30 80 100 120

Int. R. 5 8 10 12

Base: Afecta a animales naturales (caballos, conejos, lobos...).

Intermedio: Afecta a toda clase de criatura natural.

Avanzado: Afecta tanto a seres naturales como a criaturas entre mundo.

Arcano: Cualquier clase de criatura, incluyendo seres sobrenaturales de alto poder existencial.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-10

Detectar Esencia

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: El hechicero percibe la esencia en la que está basado cualquier ser que se encuentre a su alrededor. El brujo no obtiene información real sobre las criaturas, pero puede reconocer sus ataduras elementales e identificar posteriormente seres con el mismo tipo de esencia o raza. Ten en cuenta que no es un conjuro de detección como tal, por lo que el mago deberá tener al menos constancia de que una entidad está cerca de él para poder sentir su esencia. Aun así, el hechizo sí le permite percibir a criaturas espirituales que sean invisibles al ojo humano.

Libre Acceso Nivel: 1-100

Uno con la Tierra

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: El hechicero puede fusionar su esencia con el mundo, obteniendo un control absoluto de cualquier elemento mineral. Este control le permite alterar la apariencia del planeta dentro de su radio de acción, levantando montañas y cordilleras o haciéndolas desaparecer. Toda criatura basada en piedra que se encuentre dentro del área del sortilegio deberá superar una RM o será controlada de inmediato. Si la pasan, ya no necesitan volver a realizar el control. Los afectados tienen derecho a una nueva tirada únicamente si alteran su Resistencia base.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 300 450 600 1.000

Int. R. 10 12 15 18

Base: 100 kilómetros de radio / 140 RM.

Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / 180 RM.

Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / 200 RM.

Arcano: Afecta cualquier elemento mineral existente / 240 RM.

Mantenimiento: 30 / 45 / 60 / 100 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-100

Control Atómico

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Este hechizo permite a su lanzador controlar completamente la materia atómica que se encuentre a su alrededor, pudiendo moldearla como si fuese arcilla en sus manos. Para él, todo lo que se mueve no es más que un conjunto de átomos que alterar y manejar a su antojo. De este modo, obtiene el dominio absoluto de toda materia, orgánica o inorgánica, que no supere una RF o RM y se encuentre cerca. No hay límite para lo que el brujo puede hacer con un cuerpo que tiene controlado, desde alterar su forma, masa y apariencia, hasta hacerlo desaparecer completamente desperdigando sus átomos. Este conjuro sólo afecta materia física, por lo que no tiene ningún efecto sobre cuerpos completamente inmatriciales o almas.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 450 800 1.200 1.600

Int. R. 12 14 16 18

Base: RM o RF 140 / 100 metros de radio.

Intermedio: RM o RF 160 / 250 metros de radio.

Avanzado: RM o RF 200 / 500 metros de radio.

Arcano: RM o RF 240 / 1 kilómetro de radio.

Mantenimiento: 45 / 80 / 120 / 160

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 30 60 100 140

Int. R. 5 8 10 12

Base: RM 100 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / 25 metros de radio.

Avanzado: RM 160 y 50 metros de radio.

Arcano: RM 200 / 100 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-10

Comunicación por Esencia

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: El hechizo establece un enlace anímico entre el lanzador y un sujeto determinado, permitiendo a ambos comunicarse espiritualmente. La conversación se realizará mediante conceptos que ambos entenderán automáticamente, incluso si hablan idiomas diferentes o uno de ellos ni siquiera está capacitado para hablar. Es incluso posible comunicarse con plantas o animales que no tienen un idioma estructurado.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 30 70 100 150

Int. R. 6 9 10 13

Base: Permite comunicarte con animales y plantas.

Intermedio: Permite comunicarte con cualquier clase de ser natural.

Avanzado: Permite comunicarte con cualquier clase de ser natural o entre mundos.

Arcano: Permite comunicarte con cualquier clase de entidad.

Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25 *Diario*

Conocimiento Natural

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite analizar toda la información sobre un determinado tipo de ser natural, como animales o plantas. Un hechicero que usase este conjuro podría, por ejemplo, examinar una planta extraña y descubrir si es venenosa o si tiene algún tipo de propiedad especial.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	60	90	120
Int. R.	6	9	10	13

Base: Analiza las propiedades básicas de una planta o animal.
Intermedio: Analiza todas las propiedades de una planta o animal.
Avanzado: Analiza todas las propiedades de una raza natural.
Arcano: Analiza todas las propiedades y poderes místicos o especiales de un ser natural.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-20

Sanación

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Otorga la capacidad de regenerar a un ritmo vertiginoso las heridas de un individuo, curando los puntos de vida perdidos. Este conjuro no permite recuperar miembros cercenados o daños similares, ni tampoco elimina los penalizadores causados por los críticos, pero sí detiene cualquier tipo de desangramiento. En el caso de que sea lanzado sobre un ser con acumulación de daño, sólo recupera la mitad del valor porcentual.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	150
Int. R.	8	10	13	15

Base: 20% de puntos de vida.
Intermedio: 40% de puntos de vida.
Avanzado: 60% de puntos de vida.
Arcano: 80% de puntos de vida.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-20

Barrera de Almas

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Escudo
Efecto: Crea una barrera espiritual que detiene cualquier ataque anímico que afecte a las Resistencias sobrenaturales. Es decir, permite usar el escudo para detener cualquier efecto que obligue al hechicero a lanzar una RM o RP, aunque es virtualmente inútil contra otros tipos de ataques o conjuros. Tampoco es capaz de detener ataques que producen daños con efectos añadidos, como por ejemplo, el sortilegio Lluvia de Destrucción. El escudo en sí no tiene puntos de vida, ya que no protege contra impactos que produzcan daño.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	60	90	120
Int. R.	6	9	12	15

Base: Hasta 140 de Resistencia.
Intermedio: Hasta 160 de Resistencia.
Avanzado: Hasta 200 de Resistencia.
Arcano: Hasta 240 de Resistencia.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Compartir Sentidos

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Conecta los sentidos del hechicero con los de otros individuos y viceversa, permitiéndoles ver y escuchar lo que los otros perciban. Si el brujo lo desea, es capaz de negar el acceso a sus propios sentidos. Para resistirse, se debe superar una RM o RP. Cualquier afectado tiene derecho a una nueva Resistencia cada hora. Puede afectar a varios individuos a la vez, siempre que la suma de la presencia de estos (sin incluir la del hechicero) no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: Presencia máxima 100 / RM o RP 100 / 1 kilómetro de distancia máxima.
Intermedio: Presencia máxima 160 / RM o RP 160 / 10 kilómetros de distancia máxima.
Avanzado: Presencia máxima 200 / RM o RP 190 / 50 kilómetros de distancia máxima.
Arcano: Presencia máxima 240 / RM o RP 220 / 150 kilómetros de distancia máxima.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-30

Modificar la Esencia

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Permite al hechicero modificar libremente la esencia de un individuo o ser. Este conjuro no otorga habilidades especiales por el cambio en sí, pero altera temporalmente la base anímica del objetivo. De esta forma, mientras se mantenga, podría incluso modificar la esencia de un elemental de tierra por frío, haciéndole especialmente vulnerable a efectos y ataques basados en calor. En el caso de que la criatura posea poderes que están cerrados al elemento al que se modifica su esencia, perderá temporalmente la capacidad de utilizarlos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	140
Int. R.	6	8	10	12

Base: RM 140.
Intermedio: RM 160.
Avanzado: RM 180.
Arcano: RM 200.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-30

Veneno de Almas

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El veneno de esencia es una creación sobrenatural que se inyecta en el alma del afectado y se extiende por todo su cuerpo. El hechicero podrá crear libremente los efectos del veneno, siguiendo la descripción del Capítulo 14. También es posible desarrollar antídotos, si se tienen los conocimientos suficientes sobre el veneno original.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Veneno Nivel 40.
Intermedio: Veneno Nivel 50.
Avanzado: Veneno Nivel 60.
Arcano: Veneno Nivel 70.
Mantenimiento: No

Analizar el Alma

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este hechizo permite al brujo analizar espiritualmente a un individuo o criatura, obteniendo información detallada acerca de sus capacidades naturales y sus poderes. Aunque no le da acceso a saber cuáles son sus conocimientos ni el nivel de las habilidades que dependen de estos, sí puede medir su potencial espiritual y averiguar cómo funcionan sus capacidades innatas. Por ejemplo, si se utiliza sobre un ser sobrenatural, el brujo descubrirá cuáles son sus poderes y cuán elevados son, pero no lo que sabe hacer ni cómo es de bueno luchando. Este conjuro funciona automáticamente sobre la criatura designada si el hechicero la ve o conoce su verdadero nombre, aunque ésta puede resistirse superando una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM 120.
Intermedio: RM 140.
Avanzado: RM 180.
Arcano: RM 200.
Mantenimiento: No



Libre Acceso Nivel: 1-40

Adquirir Capacidades Naturales

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Concede a un individuo la capacidad de adquirir habilidades y características de los seres existentes en el reino animal o vegetal. A efectos de juego, concede PD adicionales al personaje para obtener habilidades secundarias, habilidades esenciales o poderes de la Creación de Seres. No obstante, sólo podrán escogerse habilidades secundarias de los campos físicos de Agilidad, Percepción y Fuerza, y los poderes especiales que tengan como requerimiento Gnosis 0. Los PD se invierten según los costes de la categoría del personaje. No puede aumentarse ningún campo de habilidades primarias, ni tampoco adquirir capacidades sobrenaturales. Hay que tener en cuenta que estos cambios afectarán temporalmente a la forma física del personaje. Si, por ejemplo, ha adquirido un Arma Natural de daño incrementado, lo más lógico sería que estuviese dotado de unas enormes garras o cuernos. Los efectos de este conjuro no se superponen, y sólo se puede afectar con él una vez a cada sujeto. Si quieren obtenerse poderes distintos, primero debe dejar de mantenerse el sortilegio y lanzar uno nuevo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	200	280	360
Int. R.	7	10	13	15

Base: +50 PD.

Intermedio: +10 PD.

Avanzado: +150 PD.

Arcano: +200 PD.

Mantenimiento: 25 / 40 / 60 / 80 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-40

Revitalizar

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Crea una zona dentro de la cual todo ser vivo regenera sus heridas y se revitaliza. Personas y animales recuperarán su vigor, mientras que las plantas florecerán con renovadas fuerzas. El conjuro afecta un radio alrededor del hechicero dentro del cual las criaturas vivientes adquirirán una Regeneración 16 mientras permanezcan en ella.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	7	9	12	15

Base: 50 metros de radio.

Intermedio: 200 metros de radio.

Avanzado: 500 metros de radio.

Arcano: 1 kilómetro de radio.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Mente de Vida

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Permite al brujo conectar su esencia con la mente de cualquier ser vivo (lo que incluye animales y plantas) con Gnosis entre 0 y 10 que se encuentre en la zona de acción del conjuro. El mago podrá sentir lo que hay alrededor de los afectados utilizando la percepción de estos individuos, aunque no puede influir en lo más mínimo sobre ellos. Dado que también transmite una parte de su espíritu, puede lanzar conjuros con la mitad de su ACT como si estuviera presente, aunque por ello cualquier conjuro Anímico realizado sobre el cuerpo en el que se encuentra funcionará, de forma adicional, también contra él.

En el momento en el que pretende introducir su esencia en un individuo, el objetivo puede evitarlo superando una RM. Una vez que está observando desde ese cuerpo, el mago es libre de saltar a cualquier otro blanco que esté dentro del radio de acción del hechizo (siempre y cuando el nuevo objetivo no supere la Resistencia, por supuesto). Una vez que un individuo pasa el control, ya no puede ser afectado por el conjuro por más que el brujo trate de introducirse en él. Si alguien en quien reside la esencia del hechicero sale del área de acción de Mente de Vida, el lanzador perderá su poder sobre él. Habitualmente, una persona afectada no se da cuenta de que está siendo utilizada de este modo, incluso si desde ella se lanzan conjuros.

Mente de Vida no permite al lanzador detectar cuántos objetivos hay a su alrededor ni su posición exacta, pero el mago puede dirigir sus poderes hacia el lugar al que le interesa enviar su espíritu. Es posible, por ejemplo, decidir que quiere entrar en la mente más cercana que se encuentre a 300 metros de él hacia el norte, y el conjuro buscará de modo automático el ser que más se acerque al punto designado. Mientras una parte de su esencia se encuentra fuera del cuerpo, el brujo no es consciente de lo que ocurre alrededor de su verdadero yo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM 80 / 500 metros de radio.

Intermedio: RM 120 / 1 kilómetro de radio.

Avanzado: RM 140 / 2 kilómetros de radio.

Arcano: RM 180 / 3 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-50

Alterar el Crecimiento

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Modifica el ritmo natural de desarrollo de un organismo, acelerando o retrasando su evolución. En juego, permite multiplicar o dividir el ritmo de envejecimiento de un cuerpo vivo por el valor que determina el grado del conjuro. Por ejemplo, si este conjuro se lanza en grado avanzado para acelerar el envejecimiento de alguien, cada día que transcurra será equivalente a cincuenta para el objetivo. Una vez alguien es afectado por este conjuro, no tiene derecho a repetir la RM mientras el lanzador mantenga el sortilegio.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	180	240
Int. R.	9	11	13	16

Base: x2 al ritmo de crecimiento / RM 100.

Intermedio: x10 al ritmo de crecimiento / RM 120.

Avanzado: x50 al ritmo de crecimiento / RM 140.

Arcano: x100 al ritmo de crecimiento / RM 160.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-50

Imitación Natural

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Crea un animal natural, imitando a una especie existente. El ser estará bajo el control absoluto del hechicero, quien podrá darle órdenes a través del lazo místico que les une. La criatura creada debe de ser un animal con Gnosis 0 y de una raza que exista en el mundo (por ejemplo osos, conejos, elefantes...). El conjuro permite crear un solo ser (nivel 5 como máximo), o repartir los niveles que confiere entre varias criaturas. Las creaciones tendrán todos sus instintos y habilidades naturales. Como referencia, el hechicero debe utilizar los animales del Capítulo 25.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	180	240	300
Int. R.	8	10	13	15

Base: 2 niveles.

Intermedio: 10 niveles.

Avanzado: 20 niveles.

Arcano: 50 niveles.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Forma Espiritual

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Coste: 100

Efecto: Transforma la forma física de un individuo en materia espiritual. Mientras se encuentre en este estado, aplicará las reglas descritas en el grado del conjuro como si fuera un ser espiritual (Capítulo 26).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16

Base: El personaje se vuelve intangible ante cualquier materia o ataque no basado en energía.

Intermedio: Como en grado base pero el personaje también carece de necesidades físicas.

Avanzado: Como en grado intermedio pero el personaje obtiene invisibilidad espiritual.

Arcano: Como en grado avanzado pero el personaje también obtiene el poder Interacción con el mundo.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-50



Control Natural

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Por medio de este hechizo, el mago obtiene el dominio absoluto de un miembro de una raza natural con Gnosis 0, como animales, plantas o incluso seres humanos normales. El brujo podrá transmitir sus órdenes directamente por la conexión mística que crea con el afectado, sin la necesidad de hablarle o de que este le entienda. Para resistir los efectos del hechizo es necesario superar una RM (dado que se controla la esencia del sujeto y no su mente, no le es posible utilizar su RP). El individuo subyugado tendrá derecho a un nuevo control por día, y en cada ocasión en la que la reciba una orden que vaya completamente en contra de su naturaleza. Ante una petición que ponga su vida en peligro o le obligue a matar a alguien querido, podrá aplicar un bono de +20 a su RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: RM 80.

Intermedio: RM 120.

Avanzado: RM 150.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: 20 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-50

Inducción de Estados

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Mediante la manipulación del alma, se imbuye al objetivo del conjuro en cualquiera de los estados genéricos descritos en el Capítulo 14 (con excepción de muerte). El brujo elige el momento de lanzamiento del hechizo cual desea provocar, cuya duración dependerá de las reglas generales en cada caso. Para resistirse, es necesario superar una RM. Si los estados inducidos son Coma o Paralización completa, el afectado puede añadir un bono de +40 a su tirada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: RM 100.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 200.

Mantenimiento: No

Devolver al Flujo

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro afecta a un espíritu devolviéndolo al más allá. Permite influenciar tanto a almas muertas que esperan "El Llamamiento" como a criaturas de naturaleza espiritual. Salvo si la entidad tiene un Gnosis lo suficientemente elevado que le permita regresar al mundo, su esencia desaparecerá al llegar al más allá. En el caso de No Muertos, dado que sus almas ya no pertenecen al mundo, son automáticamente destruidas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: RM 120.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 220.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-70

Escudar

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Encanta una cierta zona, haciéndola impenetrable para un determinado tipo de ser. En el momento de lanzar el hechizo, el mago debe elegir a qué clase de seres les estará vedado el acceso, aunque tendrá libertad absoluta para seleccionar a tantos como desee. Podría, por ejemplo, prohibir el paso sólo a los elementales de fuego o permitir únicamente la entrada de humanos. La zona afectada no podrá tener una extensión mayor de lo que indique el grado del conjuro, o el doble en longitud si tiene forma de muro. Es decir, si lanza el conjuro en grado base el hechicero puede elegir entre que la zona tenga 20 metros de radio o una longitud de 40 metros en línea.

Cualquier ser que tenga el paso vedado y que no supere una RM no será capaz de atravesar el escudo. Alguien que haya fallado el control tiene derecho a repetir la tirada una vez por hora. Si alguno de estos seres ya se encontraba en el interior de una zona escudada cuando el conjuro fue lanzado, podrá moverse libremente por ella hasta que salga y pretenda volver a entrar. Escudar permanece estático en el lugar donde es lanzado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 120 / 20 metros de radio.

Intermedio: RM 160 / 30 metros de radio.

Avanzado: RM 180 / 40 metros de radio.

Arcano: RM 200 / 50 metros de radio.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-70

Control Sobrenatural

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Por medio de este conjuro, el hechicero obtiene el control absoluto de un espíritu o de un Ser Entre Mundos. El brujo podrá transmitir sus órdenes directamente, por la conexión mística que crea con la entidad. Para resistir los efectos de este conjuro, es necesario que la entidad supere una RM (dado que se controla la esencia de la criatura, no es posible utilizar su RP). El ser tendrá derecho a una nueva Resistencia por día, y en cada ocasión en la que las órdenes recibidas vayan completamente en contra de su comportamiento.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 100.

Intermedio: RM 120.

Avanzado: RM 140.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: 25 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Compartir Esencia

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: El mago ata la esencia de dos individuos, formando una unidad indivisible. De este modo, cualquier daño o efecto espiritual que reciba uno de los afectados, lo sufrirán igualmente los demás. En el caso de los conjuros anímicos, se usará la RM más elevada. Si se ata la esencia de un ser normal con otro de acumulación de daño, el primero sólo sufrirá una quinta parte del daño recibido por la criatura. En el caso de que alguno de los blancos del conjuro quiera resistirse deberá superar una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Presencia máxima 100 / RM 120.

Intermedio: Presencia máxima 140 / RM 140.

Avanzado: Presencia máxima 200 / RM 170.

Arcano: Presencia máxima 260 / RM 200.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-80

Transmigrar Almas

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Otorga al hechicero la capacidad de transportar un alma de un cuerpo a otro. A todos los efectos, permite abandonar su antigua forma para tomar una nueva, conservando únicamente las capacidades intelectuales y anímicas. El alma puede ser ubicada tanto en cuerpos inanimados (piedras, espadas, etc...) como en seres vivos. Por naturaleza, el espíritu adquiere las limitaciones físicas de su nuevo cuerpo, aunque podrá sobrevivir mientras su carcasa no sea destruida. Si su nueva forma no tiene necesidades, el individuo podrá subsistir sin ellas. Si, por ejemplo, se transmigra a una piedra, el afectado no será consciente de qué hay en su entorno ni podrá moverse, pero en el caso de que la roca sea destruida, sería equivalente a que su cuerpo muriese. Si se introduce en un cuerpo sin vida, pero conservado en buenas condiciones, este volverá a vivir, al imbuírsele el alma de la que carecía.

Si el cuerpo en el que se introduce ya tuviese alma, esta tratará naturalmente de resistirse a la intrusa. Para calcular el resultado de la lucha espiritual por el dominio, deberá realizarse un control comparativo entre ambas presencias. Cada una deberá lanzar un D100 y sumar el resultado a su presencia base (sin admitir la Tirada Abierta). Si la diferencia es superior a 100, el ganador habrá consumido a su antagonista y tomará el control del cuerpo para siempre. Si la diferencia es mayor de 50, el alma más débil permanecerá dormida indefinidamente hasta que algo la haga despertar. Finalmente, si es inferior a 50, la vencedora obtendrá un control temporal del cuerpo, aunque la más débil permanecerá despierta y tendrá derecho a un nuevo control al finalizar el día. Tanto el alma afectada como el cuerpo en el que se desea introducir, tendrán derecho a resistirse superando una RM. Este conjuro permite transmigrar cualquier clase de alma que esté presente ante el mago, lo que incluye espíritus fallecidos que aún esperan El Llamamiento, pero no trae de vuelta espíritus del más allá. Si un espíritu sobrenatural es encerrado en un cuerpo físico, pierde sus poderes anímicos, reduciendo si es preciso su nivel.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	180	240	300	540
Int. R.	9	12	15	18

Base: RM 100 / Presencia máxima 60

Intermedio: RM 140 / Presencia máxima 100

Avanzado: RM 160 / Presencia máxima 140

Arcano: RM 200 / Presencia máxima 180

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Existencia Espiritual

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Permite al mago trascender a un estado espiritual, abandonando definitivamente su cuerpo físico. A partir de ese momento, dejará de ser una criatura natural o entre mundos y pasará a convertirse en ente espiritual con Gnosis 25, gozando de todas las ventajas que ello conlleva. Adicionalmente, obtendrá PD extras, que podrá usar para elegir entre Habilidades Naturales y Poderes de Creación de Seres, descritas en el Capítulo 26. También permite escoger PD en desventajas y penalizadores para obtener puntos adicionales. Ten en cuenta que el exceso de PD aumenta el nivel del hechicero; al usar este conjuro, el hechicero suma automáticamente un nivel (al convertirse en un ente espiritual) más otro adicional por cada 100 PD que obtenga sin desventajas.

Este conjuro sólo funciona sobre seres naturales y seres entre mundos, por lo que no podrá ser lanzado sobre espíritus para incrementar sus habilidades nuevamente. En el caso de que un ser espiritual se reencarne de nuevo en una forma física, perderá de manera automática las ventajas y poderes que haya obtenido mediante este hechizo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	500	1.000	2.500
Int. R.	10	13	15	17

Base: Hasta 100 PD opcionales en desventajas.

Intermedio: +100 PD / hasta 100 PD opcionales en desventajas.

Avanzado: +200 PD / hasta 200 PD opcionales en desventajas.

Arcano: +300 PD / hasta 200 PD opcionales en desventajas.

Mantenimiento: No

ALTA MAGIA

Creación de Espíritus

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Mediante su magia, el brujo crea un ente espiritual bajo su completo dominio. El ser debe ser desarrollado como un Espíritu, usando los poderes y limitaciones de dichos seres del Capítulo 26. La criatura tendrá PD y, para calcular su nivel máximo, se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel 1.

Intermedio: Nivel 3.

Avanzado: Nivel 6.

Arcano: Nivel 10.

Mantenimiento: 50 / 70 / 100 / 140 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-90

Atar Esencia Vital

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este conjuro esconde un alma en un contenedor físico, sin desligarla completamente de su forma original. El afectado seguirá actuando a través de su antiguo cuerpo con libertad, puesto que sigue existiendo un vínculo con su alma, aunque este no será más que una carcasa vacía inmortal, ya que su esencia vital se encuentra a salvo en otro lugar. No obstante, el hecho de que no muera no significa que sea invulnerable. El cuerpo no es inmune a los críticos y estos podrán incapacitarle por completo. Además, aunque es incapaz de perecer a causa de la pérdida de puntos de vida, si estos se reducen hasta el estado de muerte, su cuerpo se convierte en una cáscara sin vida que sólo se curará con habilidades sobrenaturales. La carcasa sin alma será inmune a los efectos místicos de carácter anímico, es decir, que afecten directamente a su esencia. Por el contrario, el contenedor sí es vulnerable, y si este es destruido el personaje morirá automáticamente. Dado que sigue existiendo un lazo entre el cuerpo y el objeto que sirve como escondite para el alma, estos no pueden separarse a mucha distancia a riesgo de que se rompa la unión y el individuo fallezca. Dicha distancia es determinada por el grado del conjuro. Si alguien quiere resistirse a este efecto, deberá superar una RM, pero una vez fallada, no tendrá derecho a repetirla mientras no se ponga en contacto físico con el contenedor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 100 / 1 kilómetro de distancia.

Intermedio: RM 120 / 5 kilómetros de distancia.

Avanzado: RM 140 / 50 kilómetros de distancia.

Arcano: RM 160 / 150 kilómetros de distancia.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-90

Verdor

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El hechicero une su espíritu con las criaturas más naturales de la creación: los animales y las plantas, obteniendo el poder de extenderlos por todo el mundo. Verdor crea vida vegetal y animal al antojo del lanzador. La vegetación y los animales aparecerán en el mismo instante en el que se lanza este hechizo, sin importar las condiciones climatológicas de la zona; el brujo podría crear una selva incluso en mitad de un desierto (aunque eso no implica que sobreviviese durante un periodo prolongado en tales condiciones). Los animales y plantas deben ser de especies y razas existentes.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	450	600	750
Int. R.	10	12	13	16

Base: 10 kilómetros de radio.

Intermedio: 150 kilómetros de radio.

Avanzado: 350 kilómetros de radio.

Arcano: 600 kilómetros de radio.

Mantenimiento: No

MAGIA DIVINA

Dominio de la Vida

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El lanzador controla parte de la esencia del mundo, obteniendo el dominio absoluto de todos los Seres Naturales que se encuentren a su alrededor. Podrá transmitir sus órdenes directamente por la conexión mística que mantiene con los afectados, sin la necesidad de estar junto a ellos. Para resistirse, es necesario superar una RM (dado que controla la esencia misma de las criaturas, no es posible utilizar la RP). Los afectados tendrán derecho a una nueva Resistencia por día, y en cada ocasión en la que las órdenes recibidas vayan completamente en contra de su comportamiento.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	500	750	1.000
Int. R.	10	13	15	18

Base: RM 100 / 100 kilómetros de radio.
Intermedio: RM 130 / 500 kilómetros de radio.
Avanzado: RM 160 / 1.500 kilómetros de radio.
Arcano: RM 200 / 2.500 kilómetros de radio.
Mantenimiento: 60 / 75 / 85 / 100 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-100

Resurrección

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro arranca del más allá un alma muerta, devolviéndola a la vida. La dificultad del hechizo depende del tiempo que haya transcurrido desde el momento en el que esta falleció, ya que cuanto mayor sea el periodo, el espíritu se encontrará mucho más disperso y arraigado en el flujo de las almas. Este hechizo sólo permite traer el alma, pero no podrá atarla por sí solo a su cuerpo ni sanarlo. Para hacer completamente efectiva una resurrección, deberá trasladarse el espíritu a un cuerpo apropiado mediante el conjuro Transmigrar el Alma. Existe la posibilidad de que el tiempo que ha pasado en el más allá haya afectado de forma irreparable al alma, por lo que queda en manos del Director de Juego limitar de algún modo los recuerdos y conocimientos del individuo. No es posible resucitar un alma que ya se haya reencarnado o que fuese destruida. Por base, el alma resucitada no podrá tener una presencia superior ni su muerte superar el plazo de tiempo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	400	500	600	700
Int. R.	10	13	15	18

Base: Presencia máxima 30 / 1 mes.
Intermedio: Presencia máxima 60 / 1 año.
Avanzado: Presencia máxima 120 / 1 década.
Arcano: Presencia máxima 150 / 1 siglo.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-100

Señor de las Almas

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El lanzador controla una parte del flujo de las almas, obteniendo el dominio absoluto de todos los espíritus. Su autoridad se extiende sobre cualquier alma, lo que incluye tanto Seres Espirituales como otras criaturas similares. Tendrá un control total sobre ellas y podrá manejarlas como desee: mantenerlas en el mundo, devolverlas al flujo o modificar su esencia como se le antoje. También podrá arrancarlas de un cuerpo y reintroducirlas en otro libremente, incluso en niños que aún no han nacido (controlando así el nacimiento de Nephilim).

El Señor de las Almas puede transmitir sus órdenes a las almas que se encuentren bajo su control directamente, por la conexión mística que mantiene con estas, sin necesidad de tener que estar ante ellas. Cualquiera que se pueda ver afectado por este conjuro podrá resistir sus efectos superando una RM. Aquellos que fallen el control tendrán derecho a una nueva tirada cada día, o cada vez que las órdenes recibidas vayan completamente en contra de su comportamiento. Una vez superada la Resistencia, un individuo queda completamente libre del hechizo. Este conjuro no otorga ningún control sobre los espíritus de los No Muertos, ya que se encuentran desvinculados del flujo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	600	800	1.200	1.500
Int. R.	12	14	16	18

Base: RM 120 / 100 kilómetros.
Intermedio: RM 140 / 1.000 kilómetros.
Avanzado: RM 180 / 2.500 kilómetros.
Arcano: RM 200 / 5.000 kilómetros.
Mantenimiento: 120 / 160 / 240 / 300 **Diario**

LIBRO DE ILUSIÓN

Ilusión Sonora

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Forma un sonido ilusorio, que el hechicero compondrá con completa libertad. Podría crear, por ejemplo, voces humanas o el ruido de un arroyo. El conjuro afectará a aquellos sujetos que no superen una RM. El hechicero puede elegir quién escucha el sonido dentro del área y quién no.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	50	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: RM 100 / radio de 20 metros.
Intermedio: RM 120 / radio de 50 metros.
Avanzado: RM 140 / radio de 100 metros.
Arcano: RM 160 / radio de 250 metros.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-10

Ilusión Olfativa

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Crea un olor ilusorio. El conjuro afectará en radio a aquellos sujetos que no superen una RM. El hechicero puede elegir quién huele el aroma dentro del área y quién no.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	50	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: RM 100 / radio de 20 metros.
Intermedio: RM 120 / radio de 50 metros.
Avanzado: RM 140 / radio de 100 metros.
Arcano: RM 160 / radio de 250 metros.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-10

Ilusión Táctil

Nivel: 10 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Falsea el tacto o el gusto de un elemento concreto. El ilusionista decidirá qué nueva sensación o gusto adquiere, y quién la notará, dentro del área. El conjuro afectará a aquellos sujetos que no superen una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	50	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: RM 100 / radio de 20 metros.
Intermedio: RM 120 / radio de 50 metros.
Avanzado: RM 140 / radio de 100 metros.
Arcano: RM 160 / radio de 250 metros.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Ilusión Visual

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Crea una imagen ilusoria inmóvil que engaña al sentido de la vista. El conjuro afectará a cualquier persona dentro del radio de efecto que vea la imagen y no supere una RM. El hechicero puede elegir qué sujetos la verán y cuáles no.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	70	100	130
Int. R.	6	8	10	12

Base: RM 100 / radio de 10 metros.
Intermedio: RM 120 / radio de 25 metros.
Avanzado: RM 140 / radio de 50 metros.
Arcano: RM 160 / radio de 100 metros.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-20

Detectar Ilusiones

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Otorga al brujo la capacidad de sentir las ilusiones en un radio. Mientras está activa la detección, cualquier conjuro de esta vía será automáticamente revelado al hechicero.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	160	200	240
Int. R.	6	8	10	12

Base: Afecta a conjuros de grado base.

Intermedio: Afecta a conjuros de grado intermedio.

Avanzado: Afecta a conjuros de grado avanzado.

Arcano: Afecta a conjuros de grado arcano.

Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25

Libre Acceso Nivel: 1-20

Engatusar

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El individuo objeto del conjuro ve aumentado, mediante la magia, su carisma y su encanto. Mientras esté activo, el personaje recibirá un bono a sus habilidades secundarias Liderazgo y Persuasión.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	120
Int. R.	6	8	10	13

Base: +50 a Liderazgo y Persuasión.

Intermedio: +80 a Liderazgo y Persuasión.

Avanzado: +100 a Liderazgo y Persuasión.

Arcano: +120 a Liderazgo y Persuasión.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Alterar Apariencia

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El ilusionista altera a la vista de los demás el aspecto físico de un individuo u objeto, modificándolo por otro a su elección. Este conjuro sólo podrá aumentar o reducir en tres grados las características de Tamaño y Apariencia del afectado. Cualquier sujeto que mire la ilusión, deberá superar una RM para ver la realidad que se esconde bajo este falso aspecto. Una vez que alguien es afectado por ella, sólo tendrá derecho a un nuevo control de Resistencia cuando posea algún motivo para sospechar que hay algo raro en la identidad o apariencia del sujeto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 120.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-30

Invisibilidad Ilusoria

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Utilizando este conjuro, un ilusionista puede hacer desaparecer de la vista cualquier ser u objeto. Afectará a tantos como desee, mientras la suma de sus presencias no supere lo que determina el grado del conjuro. Cualquier individuo que mire hacia los cuerpos invisibles deberá superar automáticamente una RM o no será capaz de detectarlos usando su sentido de la vista.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	120	150

Base: RM 120 / Presencia máxima 140.

Intermedio: RM 150 / Presencia máxima 200.

Avanzado: RM 180 / Presencia máxima 260.

Arcano: RM 210 / Presencia máxima 320.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-30

Imagen Espejo

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Realiza copias de un blanco determinado. Se trata sólo de imágenes ilusorias, que no podrán estar separadas a más de 10 metros de distancia entre ellas. Como si se tratase de espejos, realizarán los mismos movimientos que el blanco del conjuro. Si alguna de ellas es alcanzada por algún impacto que dañe energía, será inmediatamente destruida. Para ver la ilusión, es necesario pasar una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	8	10	12	14

Base: RM 120 / 5 imágenes.

Intermedio: RM 140 / 10 imágenes.

Avanzado: RM 160 / 20 imágenes.

Arcano: RM 180 / 50 imágenes.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Ilusión Total

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Forma una ilusión completa, que engaña a los cinco sentidos de los afectados. El brujo podrá crear cualquier cosa inanimada. La ilusión será destruida si es alcanzada por ataques que dañen energía. El conjuro afectará a cualquiera capaz de ver, oír o sentir la ilusión y que no supere una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 120 RM.

Intermedio: 160 RM.

Avanzado: 200 RM.

Arcano: 240 RM.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-40

Confusión

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Confunde los sentidos de un individuo, provocando un penalizador a todas las habilidades secundarias del campo perceptivo equivalente al nivel de fracaso. Si la diferencia es mayor de 40, el afectado sufrirá un negativo adicional de -20 a toda acción a causa de los mareos. Un individuo afectado no tiene derecho a un nuevo control salvo si aumentan sus Resistencias.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	70	90	120
Int. R.	6	9	11	13

Base: RM 140.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 200.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Libre Acceso Nivel: 1-40

Crear Ser Ilusorio

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Crea un ser ilusorio que actúa dentro de una zona determinada. El ente será confeccionado a gusto del hechicero como un Ser Entre Mundos usando las reglas del Capítulo 26, aunque al ser irreal, goza automáticamente de la Habilidad Natural Exención Física. La criatura será ficticia a todos los efectos y no podrá producir daños ni alterar de ningún modo la realidad, al igual que cualquier ataque no basado en energía la atravesará sin producirle daños. Este conjuro debe lanzarse sobre un área determinada, que se mantiene fija en todo momento. Cualquiera que entre en ella debe de pasar automáticamente una RM y, en caso de superarla, no verá o sentirá a la criatura. De igual forma, si alguien supera la Resistencia de la ilusión, tampoco existirá para la criatura, la cual no será capaz de ver al personaje. La ilusión puede tener como máximo dos niveles por encima del lanzador.



Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM 120 / Nivel 2 / 20 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / Nivel 4 / 50 metros de radio.

Avanzado: RM 160 / Nivel 7 / 100 metros de radio.

Arcano: RM 180 / Nivel 10 / 250 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10 **Diario**

Resistencia a las Ilusiones

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Aumenta la Resistencia mágica de un sujeto contra los efectos ilusorios. El conjuro otorga un bonificador a toda RM contra cualquier conjuro de la vía Ilusión (o conjuros de naturaleza similar). Los efectos de este hechizo no se superponen, y sólo se puede afectar con él una vez a cada sujeto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	10	12	14

Base: +20 a la RM.

Intermedio: +40 a la RM.

Avanzado: +60 a la RM.

Arcano: +80 a la RM.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-50

Detectar Mentira

Nivel: 46 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Detecta automáticamente cualquier mentira que se diga en presencia del hechicero. Cada vez que alguien mienta conscientemente ante el brujo, deberá superar un control de RM o RP, o el lanzador se dará cuenta de que no ha dicho la verdad. Si alguien no sabe que está mintiendo, no es afectado por el hechizo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	200
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM o RP 120.

Intermedio: RM o RP 140.

Avanzado: RM o RP 160.

Arcano: RM o RP 180.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 20 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-50

Ilusión Fantasmal

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Crea uno o varios objetos, que se verán sometidos a las reglas de conjuro Fantasmal. Podrá crearse cualquier cosa inanimada que decida el hechicero, desde una espada a un muro, siempre y cuando la supuesta presencia del objeto no supere lo que determina el grado del conjuro. Una vez fallada la Resistencia, los afectados sólo tendrán derecho a una nueva tirada si encuentran algún motivo o sospecha para dudar de la realidad de la ilusión.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 120 / Presencia máxima 60.

Intermedio: RM 150 / Presencia máxima 80.

Avanzado: RM 180 / Presencia máxima 100.

Arcano: RM 210 / Presencia máxima 120.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Falsear Detección

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Otorga al ilusionista la capacidad de alterar el resultado de cualquier detección de carácter sobrenatural que se realice a su alrededor. Podrá falsear la información de la forma que desee, aumentando o disminuyendo el potencial de una criatura o un artefacto, sus habilidades o su emplazamiento. El personaje que haya lanzado la detección deberá superar una RM para evitar ser engañado.

Este conjuro no funciona contra los individuos que se encuentren dentro de su área de efecto, sino contra la propia detección sobrenatural. Por tanto, si alguien intenta detectar algo que está en el radio de acción del sortilegio, incluso si se encuentra físicamente fuera del radio del conjuro, deberá superar igualmente la RM. Sería el ejemplo de un brujo que, desde kilómetros de distancia, trata de encontrar mágicamente al ilusionista o a alguien que va a su lado. Por la misma razón, al afectar directamente a la detección, aquel que la emplee no se percata de que ha tenido que superar una Resistencia y puede estar siendo engañado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM 120 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / 50 metros de radio.

Avanzado: RM 180 / 250 metros de radio.

Arcano: RM 220 / 500 metros de radio.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-60

Mentira

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Al lanzar este conjuro, el ilusionista induce a todo aquel que le escuche a creer sus mentiras, por absurdas o ilógicas que sean. Eso no significa que los afectados deban necesariamente obedecerle, pero sí se sentirán empujados a creerle. Cada vez que el ilusionista diga una mentira, quienes le escuchen deben superar una RM o le creerán. En el caso de que la mentira sea excepcionalmente increíble o un individuo esté prevenido hacia esta habilidad, puede aplicar un bono de +40 a su tirada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	14	16

Base: RM 100.

Intermedio: RM 120.

Avanzado: RM 140.

Arcano: RM 160.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-60

Destruir Ilusiones

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Destruye un conjuro activo que pertenezca a la vía de Ilusión.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	300	500
Int. R.	7	10	12	15

Base: Zeón máximo 80.

Intermedio: Zeón máximo 140.

Avanzado: Zeón máximo 200.

Arcano: Zeón máximo 300.

Mantenimiento: No

Ser Fantasmal

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Crea un ser fantasmal. El ente ilusorio será confeccionado a gusto del hechicero como un Ser Entre Mundos, usando las reglas de creación de seres. A todos los efectos, funciona igual que el sortilegio Crear Ser Ilusorio (ilusión nivel 40), salvo por el hecho de que quien fracase una RM se ve sometido a las reglas de conjuros fantasmal. Es posible realizar un nuevo control sólo si un personaje encuentra alguna duda o motivo para sospechar de la autenticidad del ser. El fantasma puede tener como máximo tres niveles por encima del lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	150	200
Int. R.	8	11	13	16

Base: RM 120 / Nivel 2 / 20 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / Nivel 4 / 50 metros de radio.

Avanzado: RM 160 / Nivel 7 / 100 metros de radio.

Arcano: RM 180 / Nivel 10 / 250 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20

Libre Acceso Nivel: 1-70

Credulidad

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Debilita las Resistencias sobrenaturales de un blanco contra los conjuros ilusorios. El afectado deberá superar una RM o sufrirá un negativo a su RM y RP, equivalente a la cifra por la que falló el control, aunque únicamente contra hechizos de ilusión.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	140	200
Int. R.	7	10	12	14

Base: RM 140.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 200.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-70

Ataque Fantasmal

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque, Anímico
Efecto: Proyecta una descarga de energía fantasmal. El daño se someterá a las reglas de conjuros fantasmales. Dado que el ataque no es real, no puede usarse para chocar contra otras descargas. Puede atacar en cualquier tipología de ataque que desee el lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	220	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 140 / Daño 100.

Intermedio: RM 160 / Daño 180.

Avanzado: RM 180 / Daño 250.

Arcano: RM 200 / Daño 350.

Mantenimiento: No

El Don de la Mentira

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El ilusionista tiene la capacidad de obligar a un individuo a mentir. Puede constreñirle a hacerlo en absolutamente todo lo que diga, o únicamente en un tema determinado. El afectado no podrá indicar a otros que está mintiendo, ni tampoco dar información veraz sobre el tema (o temas) de ningún modo. Si alguien falla la RM o RP, sólo puede repetir el control una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	320
Int. R.	8	10	13	16

Base: RM o RP 140.

Intermedio: RM o RP 160.

Avanzado: RM o RP 180.

Arcano: RM o RP 200.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 35 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-80

Vida Ilusoria

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Introduce recuerdos falsos en la mente de un individuo. El ilusionista puede alterar sus recuerdos, incluyendo todos los datos nuevos que desee. Una persona influida por este hechizo no es capaz de diferenciar los recuerdos ilusorios de los suyos propios. Una vez fallado el control, el personaje no tendrá derecho a una nueva tirada, salvo si encuentra motivos para pensar que esos recuerdos son falsos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	260	320
Int. R.	8	10	13	16

Base: RM o RP 140.

Intermedio: RM o RP 160.

Avanzado: RM o RP 180.

Arcano: RM o RP 200.

Mantenimiento: 15 / 20 / 30 / 35 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-80

Ilusión Mayor

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Crea una enorme ilusión que afecta a los cinco sentidos humanos. El hechizo se manifiesta en una zona dentro de la cual las personas verán y sentirán todo lo que el hechicero desee. Por ejemplo, puede crear la apariencia de que un pueblo está deshabitado cuando en realidad es una próspera ciudad. Cualquiera que entre en la zona se verá afectado automáticamente por la ilusión si no supera una RM. Si falla el control, sus sentidos se adaptarán a la mentira, y sólo podrán repetir la Resistencia si encuentran algún motivo de sospecha sobre la autenticidad de lo que hay a su alrededor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	350	500	700
Int. R.	9	12	15	18

Base: RM 120 / 1 kilómetro de radio.

Intermedio: RM 160 / 5 kilómetros de radio.

Avanzado: RM 200 / 10 kilómetros de radio.

Arcano: RM 240 / 20 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 25 / 35 / 50 / 70 *Diario*

Fijar Ilusión

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Fija una ilusión a la realidad de forma permanente. A efectos de juego añade puntos de Zeon al mantenimiento de un conjuro de la vía de Ilusión. Ten en cuenta que esta cantidad no se suma al poder del hechizo, sino que añade Zeon sólo para pagar su mantenimiento. No puede utilizarse sobre conjuros de Libre Acceso, incluso si pertenecen a la vía de Ilusión.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	360	450	600
Int. R.	9	12	15	18

Base: +1.000 puntos de Zeón al mantenimiento.

Intermedio: +1.500 puntos de Zeón al mantenimiento.

Avanzado: +3.000 puntos de Zeón al mantenimiento.

Arcano: +5.000 puntos de Zeón al mantenimiento.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-90

Ilusión de Sentidos

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El hechicero tiene la capacidad de hacer creer a un individuo cualquier cosa que desee. Aunque en realidad el brujo no está cambiando nada, el personaje afectado asumirá la ilusión hasta tal punto que reaccionará como si fuera cierta en todos los aspectos. Si, por ejemplo, utiliza el conjuro para hacerle pensar que no tiene brazos ni piernas, dejará de sentir sus extremidades y caerá al suelo pensando que realmente las ha perdido. Otro ejemplo sería que la ilusión se empleara sobre un luchador herido y con negativos, al cual se le hace sentir no sólo que está en perfecto estado, sino que posee además un bono a toda acción de +50 (completamente ficticio, por supuesto). Si se le dice a un personaje que está muerto, este queda inconsciente automáticamente. El personaje afectado no tendrá derecho a una nueva Resistencia, salvo si tiene la convicción de que es víctima de un engaño.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	250	300	350
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM o RP 120.

Intermedio: RM o RP 150.

Avanzado: RM o RP 190.

Arcano: RM o RP 220.

Mantenimiento: 20 / 25 / 30 / 35

Libre Acceso Nivel: 1-90

Inexistencia

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: La persona u objeto que sea blanco de este conjuro no podrá ser percibido mediante ninguno de los sentidos naturales. Por tanto, no será visto, oído, olido, sentido o degustado de ningún modo, aunque seguirá siendo material y físico. Adicionalmente, mientras se mantenga el hechizo, el personaje tampoco dejará rastros o huellas visibles. La única manera de darse cuenta de su presencia será mediante alguna clase de detección sobrenatural; ya sea mágica, psíquica o de Ki. Cualquiera que pueda sentirle mediante algún sentido natural debe superar automáticamente una RM o será incapaz de detectarle. Si alguien falla el control, sólo tendrá la oportunidad de repetirlo cada vez que tenga una causa para pensar que hay alguien a su alrededor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	300	400	500
Int. R.	11	13	15	17

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 160.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: 25 / 30 / 40 / 50 *Diario*

MAGIA DIVINA

Engañar a la Muerte

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El ilusionista logra, con este conjuro, engañar a la propia muerte. Mientras se encuentre activo, el individuo afectado por él no morirá de ningún modo, puesto que el flujo de almas ignora su presencia y será incapaz de reclamarlo. Aunque su espíritu no saldrá del cuerpo, su forma física puede ser destrozada, y el personaje seguirá sufriendo cualquier efecto perjudicial que le produzca el daño. Este conjuro no protege de un efecto que destruya el alma.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	800	1.200	1.500
Int. R.	13	15	17	19

Base: Nivel 5.

Intermedio: Nivel 10.

Avanzado: Nivel 15.

Arcano: Nivel 20.

Mantenimiento: 100 / 160 / 240 / 300 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-100

Mundo de Mentiras

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Forma una realidad de mentiras que el lanzador puede modificar a su antojo; es capaz de crear una ciudad de la nada y transformarla, en el asalto siguiente, en un paraje de fantasía; el único límite es su imaginación. Afecta en una zona dentro de la cual todas las ilusiones tendrán el carácter de conjuro fantasmal, y cualquiera que entre en ella debe superar automáticamente una RM para no verse influido por sus efectos. El conjuro también permite engendrar criaturas irreales que habiten el Mundo de Mentiras que, como el resto de las ilusiones, serán de carácter fantasmal. El lanzador tendrá a su disposición niveles a repartir entre estas entidades, aunque ninguna de ellas podrá tener más de la mitad de su nivel (redondeado hacia arriba). Es decir, puede crear cien seres fantasmales de nivel uno o veinte de quinto nivel; cualquier combinación es posible. Los fantasmas serán confeccionados como Seres Entre Mundos, usando las reglas de creación de seres. Estas criaturas tendrán inteligencia y vida ficticia, y son capaces de actuar independientemente siguiendo las órdenes que su señor les haya dado. Los personajes que entren dentro del área de influencia de este hechizo y fallen el control de Resistencia, sólo podrán repetirlo cuando tengan alguna duda sobre la realidad de su entorno.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	900	1.400	2.000
Int. R.	13	15	17	19

Base: RM 140 / 10 km de radio / 100 niveles a repartir entre seres.

Intermedio: RM 180 / 100 km de radio / 500 niveles a repartir entre seres.

Avanzado: RM 220 / 1.000 km de radio / 1.500 niveles a repartir entre seres.

Arcano: RM 260 / 10.000 km de radio / 5.000 niveles a repartir entre seres.

Mantenimiento: 50 / 90 / 140 / 200 **Diario**

Libre Acceso Nivel: 1-100

La Falsa Realidad

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este hechizo engaña a la existencia, haciendo realidad un hecho que no ha ocurrido. De este modo, se pueden inventar acontecimientos que jamás sucedieron y que repercutan en el presente. La historia no se modifica realmente, ya que el conjuro lo que hace es cambiar las cosas en el momento en el que se desencadena, pero muy pocos son capaces de notar la diferencia. El sortilegio no puede realizar imposibles, sólo alterar acontecimientos factibles que sean capaces de ocurrir si el lanzador crea una situación apropiada.

Imaginemos algunos ejemplos. Quien ejecuta este conjuro podría decir que un paso de montaña está bloqueado a causa de que, días atrás, hubo un derrumbamiento provocado por unos ladrones. Así pues, La Falsa Realidad afectaría a un grupo de ladrones cualesquiera (si no se ha seleccionado a ciertos individuos en concreto) y a toda persona que esté viajando por el paso en ese momento. Otra posibilidad sería que el lanzador afirmara que una terrible entidad que no existe, a la que decide llamar Ethon, está a punto de atacar a una ciudad, siempre que sea capaz de justificar su nacimiento alegando, por ejemplo, que fue creada por un poderoso hechicero en el pasado. Todo depende de la creatividad con la que componga su mentira.

La RM de este conjuro es difícil de calcular; hay que buscar el ser u objeto con mayor Resistencia que ha sido introducido en la mentira o que se vea afectado por ella. En el primero de los ejemplos anteriores, parece natural que las rocas o el grupo de ladrones serían quienes lanzaran la RM, pero si un individuo de elevado nivel está cruzando el paso en ese momento, podría usar su RM en lugar de los ladrones. En el ejemplo de "Ethon", lo más lógico sería que el DJ buscara al hechicero más apropiado capaz de realizar semejante creación y le hiciese lanzar la Resistencia. Ten en cuenta que, cuanto mayor sea el acontecimiento provocado, entidades más poderosas podrían tener relación.

Dado que en realidad este conjuro no puede cambiar la historia, no es posible devolver la vida a los muertos o hacer que alguien haya fallecido en un pasado distante. La razón que lo justifica es que no es viable devolver al mundo a una presencia que ha regresado al flujo de almas. En el caso de que se cambiara algún acontecimiento que implicase que un difunto volviese a la vida, lo haría sin alma y sin personalidad, como una carcasa vacía de lo que fue realmente. Este sortilegio no permite aumentar o disminuir las características o el nivel de los personajes. Dadas las enormes implicaciones que conlleva, tampoco es posible involucrar en la historia ficticia a un ser con Gnosis superior al del lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	600	1.000	2.000	3.000
Int. R.	14	16	18	19

Base: RM 140.

Intermedio: RM 180.

Avanzado: RM 220.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: No

LIBRO DE NIGROMANCIA

Sentir la Muerte

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: El nigromante detecta, automáticamente, cualquier fallecimiento que ocurra en un radio a su alrededor. Este hechizo es también capaz de revelar criaturas no muertas, aunque estas tendrán derecho a una RM para evitar ser encontradas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	90	120
Int. R.	6	8	10	12

Base: 100 metros de radio / RM 120.

Intermedio: 250 metros de radio / RM 140.

Avanzado: 500 metros de radio / RM 160.

Arcano: 1 kilómetro de radio / RM 180.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Libre Acceso Nivel: 1-20

Más Allá

Nivel: 6 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite ver ciertas clases de seres espirituales invisibles al ojo humano.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	90	120
Int. R.	6	8	10	12

Base: Permite ver seres espectrales.

Intermedio: Permite ver seres espectrales y almas que esperan El Llamamiento.

Avanzado: Permite ver toda clase de ser espiritual.

Arcano: Permite ver toda clase de ser espiritual así como cualquier cosa de carácter sobrenatural que haya en el ambiente.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Dominar a los Carroñeros

Nivel: 8 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Otorga al brujo un control absoluto sobre cualquier alimaña carroñera. La consideración de alimaña carroñera es la de toda criatura de naturaleza inferior, es decir, con presencia 20 o inferior, que se alimente generalmente de los muertos. Cuervos, gusanos y otros muchos insectos encajan perfectamente dentro de esta descripción.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	120	200	300
Int. R.	6	8	11	13

Base: 10 metros de radio.

Intermedio: 150 metros de radio.

Avanzado: 500 metros de radio.

Arcano: 2 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Escudo Espectral

Nivel: 10 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Escudo

Efecto: Forma un escudo de energía nigromántica, capaz de detener cualquier asalto anímico que afecte a las Resistencias sobrenaturales del personaje, aunque no así de acometidas de carácter físico o ataques que produzcan daños. Permite detener efectos místicos, siempre que estos no obliguen a lanzar una Resistencia contra más de lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	60	80	100
Int. R.	6	9	11	13

Base: Detiene Resistencias de hasta 140.

Intermedio: Detiene Resistencias de hasta 180.

Avanzado: Detiene Resistencias de hasta 220.

Arcano: Detiene Resistencias de hasta 260.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15

Drenar Vida

Nivel: 12 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: El nigromante puede absorber una parte de la vida de otra persona, dañándola gravemente en el proceso a la vez que él se fortalece. Cualquier individuo que sea afectado por este conjuro deberá realizar un control de RM o perderá una cantidad de puntos de vida equivalente al nivel de fracaso, los cuales servirán al brujo para curar sus propias heridas. Los seres con acumulación de daño pierden cinco veces esa cantidad, pero el brujo, sólo recupera una quinta parte de lo que arrebató (es decir, si un ser con acumulación de daño falla el control por 20 puntos, perdería 100 PV, aunque el nigromante solo absorbería 20).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	140	230	320
Int. R.	6	9	12	14

Base: RM 100.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-20

Detección Nigromántica

Nivel: 16 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección

Efecto: Permite al nigromante detectar la presencia de cualquier criatura viva o muerta que se encuentre cerca de él. Para resistirse a sus efectos, hay que superar una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	120
Int. R.	6	9	11	13

Base: RM 120 / 20 metros de radio.

Intermedio: RM 160 / 50 metros de radio.

Avanzado: RM 200 / 100 metros de radio.

Arcano: RM 240 / 150 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Hablar con los Muertos

Nivel: 18 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Este hechizo confiere al nigromante la capacidad de comunicarse con almas y espíritus de seres muertos que se encuentren a su alrededor, incluso si no es consciente de su posición exacta. El nivel del espíritu es el que determina si este puede o no escucharle.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 60 90 120 150

Int. R. 6 9 12 15

Base: Nivel 4.

Intermedio: Nivel 8.

Avanzado: Nivel 12.

Arcano: Nivel 16.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 5

Paralización Nigromántica

Nivel: 20 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este conjuro congela la esencia sobrenatural de las criaturas no muertas, conteniéndolas y haciendo que sean incapaces de moverse. Cualquier ser nigromántico, en un radio respecto al brujo, queda automáticamente sometido a paralización completa si no es capaz de superar un control de RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Base: 10 metros de radio / RM 120.

Intermedio: 25 metros de radio / RM 140.

Avanzado: 50 metros de radio / RM 160.

Arcano: 100 metros de radio / RM 180.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Necromitid

Nivel: 22 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Hace recuperar puntos de vida a una criatura nigromántica. No tiene ningún efecto sobre seres vivos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Base: 50 puntos de vida.

Intermedio: 100 puntos de vida.

Avanzado: 150 puntos de vida.

Arcano: 250 puntos de vida.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-30

Descarga de Muerte

Nivel: 26 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque

Efecto: Proyecta una potente descarga nigromántica. El ataque se realiza en la TA de energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Daño 80.

Intermedio: Daño 100.

Avanzado: Daño 140.

Arcano: Daño 180.

Mantenimiento: No

Levantar Cadáveres

Nivel: 28 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Mediante la manipulación de energías nigrománticas, el brujo puede animar cadáveres y convertirlos en zombis o esqueletos bajo su control. Los muertos no conservan las habilidades especiales o conocimientos que tenían en vida, dado que son sólo remedos de carne y hueso de su anterior condición. Aun así, mantienen sus capacidades básicas, como armas naturales y algunas de sus características físicas. El poder y resistencia de la criatura varía dependiendo de su cuerpo. Por ejemplo, el cadáver de un oso sería considerablemente más peligroso que el de un ser humano. Como referencia, el Director de Juego tiene a su disposición las fichas de zombis básicos que aparecen en el bestiario. Puede animar entre una o varias criaturas hasta un valor de presencia, siempre que ninguno de los no muertos levantados supere el nivel que determina el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	180	300	450
Int. R.	7	10	13	15

Base: 100 puntos de presencia (Nivel máximo 0).

Intermedio: 300 puntos de presencia (Nivel máximo 1).

Avanzado: 600 puntos de presencia (Nivel máximo 2).

Arcano: 1.000 puntos de presencia (Nivel máximo 3).

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Cuerpo Muerto

Nivel: 30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo detiene temporalmente las funciones corporales de un individuo sin matarlo, aunque sigue siendo capaz de moverse y actuar con completa normalidad. Mientras permanezca activo el conjuro, el personaje será extremadamente resistente a los efectos del daño y a sus consecuencias, por lo que cualquier penalizador físico queda reducido a la mitad. Adicionalmente, permite mantenerse consciente y sin negativos (salvo los causados por críticos) en el estado de entre la vida y la muerte. Cualquiera que inspeccione el cuerpo será incapaz de descubrir que no se trata de un verdadero cadáver.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Base: Personajes de Nivel 3.

Intermedio: Personajes de Nivel 6.

Avanzado: Personajes de Nivel 12.

Arcano: Personajes de Nivel 18.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 *Diario*

Drenar Magia

Nivel: 32 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Permite drenar la energía mágica de un individuo u objeto y otorgársela al nigromante. Quienquiera que sea afectado por el conjuro, deberá realizar un control de RM, o perderá una cantidad de puntos de Zeon equivalente al doble del nivel de fracaso, que será inmediatamente absorbida por el brujo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	140	220	300
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 140.

Intermedio: RM 180.

Avanzado: RM 220.

Arcano: RM 260.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-40



Desdémona, maestra nigromante

Destruir No Muertos

Nivel: 36 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro destruye completamente la esencia de los no muertos. Cualquier ser nigromántico que sea su blanco deberá superar un control de RM o sufrir un daño equivalente al doble de su nivel de fracaso. Si tiene acumulación, sufre diez veces dicha cantidad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	240	320
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 140.

Intermedio: RM 180.

Avanzado: RM 220.

Arcano: RM 260.

Mantenimiento: No

Drenar Características

Nivel: 38 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El nigromante roba las capacidades de otros individuos, aumentando en el proceso las suyas propias. El lanzador debe decidir cuál es la característica que quiere drenar, antes de ejecutar el conjuro. El blanco designado perderá un punto de ese atributo por cada 10 por los que no supere un control de RM. Si el valor natural de las características drenadas es superior a las del nigromante, por cada punto que absorba aumenta en uno la suya. Si es inferior, necesita drenar tres para sumar uno. Mientras se mantenga el conjuro, el brujo conserva los atributos incrementados. Las características perdidas se recuperan a un ritmo de un punto por hora, una vez que el nigromante deshace el hechizo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	150	240	320
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 140.

Intermedio: RM 180.

Avanzado: RM 220.

Arcano: RM 260.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Controlar a los Muertos

Nivel: 40 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El nigromante obtiene el control absoluto de cualquier no muerto que se encuentre en un radio en el momento de lanzar el conjuro. El dominio sobre los no muertos permanece activo mientras el hechizo se mantenga, pero no afecta a otras criaturas nigrománticas que le se acerquen con posterioridad. Los no muertos pueden evitar el control, superando una RM. Las entidades sólo tienen derecho a repetir la tirada si reciben una orden que vaya en contra de su naturaleza, por lo que las criaturas sin voluntad, como los cadáveres animados, nunca pueden liberarse.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	180	250
Int. R.	9	11	14	16

Base: 20 metros de radio / RM 120.

Intermedio: 50 metros de radio / RM 140.

Avanzado: 100 metros de radio / RM 160.

Arcano: 150 metros de radio / RM 180.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25 *Diario*

Marchitar la Vida

Nivel: 42 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este conjuro crea un área de energía nigromántica que mata de inmediato cualquier forma de vida inferior que se encuentre alrededor del brujo, como pequeños animales y plantas. Todo ser vivo con una presencia 20 o inferior se pudre o marchita a gran velocidad sin derecho a ningún control de Resistencia.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	180	220
Int. R.	9	12	14	16

Base: 10 metros de radio.

Intermedio: 20 metros de radio.

Avanzado: 30 metros de radio.

Arcano: 50 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25 *Diario*

Libre Acceso Nivel: 1-50

Escudo Nigromántico

Nivel: 46 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa

Efecto: Empleando la esencia de almas muertas, forma un escudo de energía que protege frente a cualquier clase de ataque.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	240	300
Int. R.	9	11	13	15

Base: 1.000 puntos de Resistencia.

Intermedio: 2.000 puntos de Resistencia.

Avanzado: 3.500 puntos de Resistencia.

Arcano: 5.000 puntos de Resistencia.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Dominar la Vida

Nivel: 48 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Anímico

Efecto: Permite al brujo esclavizar el alma de un ser vivo, sometándolo a un control similar al que tiene sobre sus criaturas no muertas. El personaje podrá resistirse superando un control de RM. El individuo tendrá derecho a una nueva Resistencia por día, y en cada ocasión en la que las órdenes recibidas vayan completamente en contra de su comportamiento.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	9	11	13	15

Base: RM 100.

Intermedio: RM 120.

Avanzado: RM 140.

Arcano: RM 160.

Mantenimiento: 30 / 40 / 50 / 60 *Diario*

Estigma Vampírico

Nivel: 50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El personaje sobre el que se lance este conjuro obtiene la capacidad de absorber, automáticamente, un porcentaje del daño que produzca personalmente a sus adversarios. Funciona tanto con ataques físicos como con conjuros de daño directo o poderes equivalentes. En el caso de los seres con acumulación, la cantidad absorbida se divide por el múltiplo de acumulación de la criatura.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	180	240	300
Int. R.	9	11	13	15

Base: 20% de absorción.

Intermedio: 40% de absorción.

Avanzado: 60% de absorción.

Arcano: 100% de absorción.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Forma Espectral

Nivel: 52 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El cuerpo físico del nigromante se convierte en una crepitante masa espectral, que daña la esencia de cualquier ser vivo que se ponga en contacto con ella.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	180	240	300
Int. R.	10	12	14	16

Base: El brujo es inmaterial y sólo puede ser dañado por ataques que afecten energía.

Intermedio: Como en base, pero aquel que toque al brujo siente un frío de muerte que le obliga a realizar un control de RF o RM contra el doble de la presencia de este y, si falla la tirada, sufrirá un negativo a toda acción y una pérdida de puntos de vida equivalente a la mitad de su nivel de fracaso.

Avanzado: Como en Avanzado, pero el brujo obtiene una cantidad de puntos de vida equivalentes a la cantidad que pierde cualquier persona con la que entre en contacto.

Arcano: Como en avanzado, pero si el objetivo falla la RM o RF por más de 40 puntos muere irremisiblemente.

Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 30

Libre Acceso Nivel: 1-60

Modificación Nigromántica

Nivel: 56 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: La entidad no muerta que sea blanco de este hechizo se alimenta de su energía, adquiriendo temporalmente nuevos poderes y habilidades. A términos de juego, un no muerto obtiene PD adicionales para obtener cualquiera de los Poderes Especiales detallados en el Capítulo 26, como si se tratase de una criatura con Gnosis 25. No puede usarse sobre seres vivos. Los efectos de este hechizo no se superponen, y sólo puede afectar uno de ellos a la vez a un mismo sujeto.

Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**

Zeon 100 200 300 400

Int. R. 9 11 13 16

Base: 100 PD.

Intermedio: 200 PD.

Avanzado: 300 PD.

Arcano: 400 PD.

Mantenimiento: 10 / 20 / 30 / 40

Llamar a los Muertos

Nivel: 58 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro atrae hasta el nigromante las almas de personas fallecidas o de espectros. El brujo es quien elige a qué espíritu llama, aunque en el caso de que este no pueda responderle, es posible que se presente alguna otra alma en su lugar. Llamar a los Muertos sólo funciona con espíritus que permanecen atados al mundo o con criaturas espectrales, por lo que no tiene poder sobre almas que ya hayan transmigrado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	160	180
Int. R.	9	12	14	16

Base: Nivel máximo 3.

Intermedio: Nivel máximo 6.

Avanzado: Nivel máximo 9.

Arcano: Nivel máximo 12.

Mantenimiento: No

Levantar Espectros

Nivel: 60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Dominando las almas de los muertos, el nigromante obtiene la capacidad de pervertir sus esencias y convertirlas en espectros a su servicio. Estos fantasmas conservan una pequeña parte de sus capacidades en vida, aunque pierden la gran mayoría de sus antiguos poderes y atributos en el proceso. Un espectro, alzado por este hechizo reduce a la mitad el nivel que tenía mientras vivía (redondeado hacia arriba), aunque utiliza las reglas generales de los espíritus no muertos obteniendo 100 PD adicionales que el brujo empleará para darle los poderes que considere apropiados como un ser con Gnosis 20. Este hechizo sólo funciona sobre almas recién fallecidas y que aún esperen el llamamiento. Puede afectar a varios espectros a la vez, siempre y cuando la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: Nivel máximo del espíritu 1 / Suma total de presencias 100.

Intermedio: Nivel máximo del espíritu 2 / Suma total de presencias 160.

Avanzado: Nivel máximo del espíritu 4 / Suma total de presencias 220.

Arcano: Nivel máximo del espíritu 6 / Suma total de presencias 280.

Mantenimiento: 20 / 25 / 30 / 35 *Diario*

Fuerza Vital

Nivel: 62 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este hechizo absorbe la fuerza vital de un individuo y se la transmite a quien designe el nigromante. El personaje que sea su blanco debe superar un control de RM o perderá un punto de Constitución y de Poder por cada 10 por el que lo falle. Si el lanzador lo desea, el objetivo puede también envejecer tantos años como nivel de fracaso. Los puntos absorbidos permiten al nigromante o, en su defecto, al sujeto que los reciba, recuperar atributos perdidos hasta sus niveles iniciales o rejuvenecer. El personaje al que se le arranque su fuerza vital no la recupera nunca, salvo mediante habilidades sobrenaturales que lo permitan.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	180	240	300	360
Int. R.	9	12	15	18

Base: RM 100.

Intermedio: RM 130.

Avanzado: RM 160.

Arcano: RM 190.

Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-70

Matar

Nivel: 66 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Este conjuro detiene las funciones vitales de una persona, produciéndole de inmediato la muerte. Este hechizo sólo funciona sobre seres vivos, por lo que resulta virtualmente inútil contra espíritus o Seres Entre Mundos inanimados. Cualquier afectado deberá superar un control de RM o RF si quiere sobrevivir.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	180	220
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM o RF 80.
Intermedio: RM o RF 100.
Avanzado: RM o RF 120.
Arcano: RM o RF 140.
Mantenimiento: No

Descarga de Almas

Nivel: 68 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga de energía mágica compuesta por almas marchitas. Este conjuro ataca en Energía. Sólo afecta a seres con alma, por lo que ignora los cuerpos físicos sin vida, como paredes o golems. Dada la naturaleza de la descarga, únicamente aquellos con la capacidad de ver espíritus son capaces de percibirla.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	260	380	500
Int. R.	9	11	13	16

Base: Daño 100.
Intermedio: Daño 200.
Avanzado: Daño 300.
Arcano: Daño 400.
Mantenimiento: No

Quimera Nigromántica

Nivel: 70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al mago componer una criatura no muerta sometida a su control. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos con Gnosis 25. Sin embargo, el nigromante no puede crear a la criatura de la nada, por lo que para desarrollarla debe reunir partes de diversos cadáveres con los que darle forma. Para otorgarle cualquier poder o habilidad esencial que desee, primero ha de conseguir cuerpos de seres que los tuvieran. Si, por ejemplo, quiere dotarle del poder Vuelo Natural, antes debería conseguir el cadáver de una criatura que tuviera esa capacidad exacta. Puesto que la existencia de la quimera se encuentra directamente atada al alma del nigromante, para calcular su nivel máximo se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser, de la vía de Creación.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	360	500	800
Int. R.	9	12	15	17

Base: Nivel 2.
Intermedio: Nivel 6.
Avanzado: Nivel 10.
Arcano: Nivel 13.
Mantenimiento: 50 / 80 / 100 / 160 Diario

Perversión de Vida

Nivel: 72 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro corrompe la esencia de un ser vivo y detiene sus funciones físicas, transformándolo de inmediato en un ente no muerto. El personaje afectado mantendrá las mismas características y habilidades que tenía en vida, aunque en su estado de cadáver animado conseguirá, naturalmente, la ventaja de exención física. Para evitar la transformación, es necesario superar una RM o RF.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	180	240	300	360
Int. R.	10	13	15	18

Base: RM o RF 100.
Intermedio: RM o RF 140.
Avanzado: RM o RF 180.
Arcano: RM o RF 220.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-80

Vasallaje

Nivel: 76 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Ata eternamente la esencia de una criatura no muerta a la del nigromante, convirtiendo automáticamente al brujo en su superior jerárquico, y haciendo que la existencia de la entidad dependa de este. Aunque este conjuro no otorga realmente al nigromante control sobre la criatura, la vida del vasallo está unida a la de su maestro, conllevando que si el "amo" es destruido, también perezca el "súbdito". Un no muerto puede resistirse al vasallaje superando una RM o RF, pero una vez fallada la unión no puede romperse de ningún modo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	360	450	540
Int. R.	10	13	15	18

Base: RM o RF 100.
Intermedio: RM o RF 140.
Avanzado: RM o RF 180.
Arcano: RM o RF 220.
Mantenimiento: No

Drenar Almas

Nivel: 78 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El nigromante arranca el alma de otra persona, alimentándose de su esencia y poder. Cuanto más fuerte sea el espíritu que absorbe, mayor será la energía recibida. El individuo que sea blanco de este conjuro debe superar un control de RM o perderá una cantidad de presencia equivalente a la mitad de su nivel de fracaso. Cada cinco puntos perdidos resta también un nivel y, con ello, cualquier capacidad o poder que dependiera de este. Si su presencia llega a cero, su alma ha sido completamente consumida y muere. Por cada 10 puntos de presencia que absorba, el nigromante incrementa temporalmente una de sus características en +1, u obtiene 10 PD para adquirir cualquier poder o habilidad esencial de monstruos como un ser con Gnosis 30. El nigromante pierde cada día un punto de característica o 20 de los PD incrementados.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 120.
Intermedio: RM 140.
Avanzado: RM 160.
Arcano: RM 180.
Mantenimiento: No

Superar la Muerte

Nivel: 80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro permite a su objetivo vencer a la propia muerte convirtiéndose en un no muerto sin ataduras, una entidad capaz de sostenerse en el mundo con su mero poder. El sortilegio debe lanzarse en el instante en el que el personaje fallece o, en su defecto, escasos segundos antes (ya que por sí mismo no es capaz de producirle la muerte). El brujo es libre de decidir si se convierte en un Ser Entre Mundos o en un Espíritu, aunque en un caso u otro, tendrá Gnosis 25. El conjuro le confiere PD adicionales para elegir entre cualquier habilidad esencial o poder descrito en el Capítulo 26; aunque si opta por ser un espectro, deberá invertir 100 PD en el proceso. También puede escoger PD en desventajas y penalizadores, con los que obtendrá puntos adicionales. El exceso de PD aumenta su nivel del modo descrito en el hechizo Quimera de la vía de Creación. Superar la muerte sólo funciona sobre seres vivos en el momento de morir, por lo que no tiene efecto sobre criaturas de origen nigromántico.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	250	500	1.000	2.500
Int. R.	10	13	15	17

Base: +100 PD / hasta 100 PD opcionales en desventajas.
Intermedio: +200 PD / hasta 100 PD opcionales en desventajas.
Avanzado: +300 PD / hasta 200 PD opcionales en desventajas.
Arcano: +400 PD / hasta 200 PD opcionales en desventajas.
Mantenimiento: No

ALTA MAGIA

Alzamiento

Nivel: 82 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite alzar un cadáver conservando todos y cada uno de los poderes, conocimientos y habilidades que tenía en vida. Desgraciadamente, se trata sólo de una sombra de quien fue, un ser no muerto carente de verdadera alma. Permite afectar a cualquier individuo o criatura fallecida cuyo cadáver esté al alcance del brujo, siempre y cuando su nivel no fuese mayor de lo que determine el coste del conjuro. A veces, si ha pasado mucho tiempo y el cuerpo se encuentra en mal estado, sus habilidades físicas pueden verse perjudicadas. Alguien que haya sido levantado gracias a este hechizo no puede volver a ser alzado. Ten en cuenta que el cadáver, a pesar de ser un no muerto, no está controlado por el nigromante.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	500	800	1.200
Int. R.	9	12	14	16

Base: Nivel máximo 3.
Intermedio: Nivel máximo 6.
Avanzado: Nivel máximo 9.
Arcano: Nivel máximo 12.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-90

Pozo de vida

Nivel: 86 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Como un vacío que se alimenta del daño que sufren los demás, el nigromante absorbe la mitad de los puntos de vida perdidos por los seres vivos que se encuentren a su alrededor, sin posible resistencia alguna. Estos PV le sirven para restituir cualquier clase de herida que haya sufrido.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	500	600
Int. R.	9	12	14	16

Base: 50 metros de radio.
Intermedio: 250 metros de radio.
Avanzado: 500 metros de radio.
Arcano: 1 kilómetro de radio.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Tierra Maldita

Nivel: 88 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Corrompiendo un pequeño fragmento del mundo, el brujo encanta una zona de terreno, haciendo que cualquier ser que fallezca en su interior se levante al instante como un no muerto bajo su control. Los difuntos se convierten automáticamente en cadáveres animados, aunque aquellos seres naturales cuyo Gnosis sea al menos 5 puntos superior a su natura, se levanta como un espectro (como si hubiera sido afectado por el conjuro de nivel 60 de esta vía). Las criaturas sólo pueden actuar mientras se encuentren en el interior de la tierra maldita. Si salen de ella, la magia que los sustenta desaparece. El conjuro afecta una zona de terreno que permanece estática en el lugar donde fue lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	600	900	1.500
Int. R.	9	12	14	16

Base: 1 kilómetro de radio.
Intermedio: 10 kilómetro de radio.
Avanzado: 100 kilómetro de radio.
Arcano: 1.000 kilómetro de radio.
Mantenimiento: 35 / 60 / 90 / 150

Sostenimiento

Nivel: 90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Afecta a la esencia de una o varias criaturas no muertas que se hallen sostenidas por un conjuro, permitiéndoles seguir existiendo incluso después de que el nigromante deje de pagar su mantenimiento. Si, por ejemplo, el hechicero utiliza sostenimiento sobre un zombi animado por un sortilegio de levantar cadáveres, el ser seguirá activo una vez que el hechizo haya finalizado. Afecta a tantos no muertos como desee el nigromante, siempre y cuando la suma de sus presencias no sea superior a lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	13	16	18

Base: Hasta 60 de presencia.
Intermedio: Hasta 120 de presencia.
Avanzado: Hasta 240 de presencia.
Arcano: Hasta 480 de presencia.
Mantenimiento: No

MAGIA DIVINA

Materia Prima

Nivel: 92 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo genera las energías corruptas que utiliza la magia nigromántica para alzar cadáveres y espectros, permitiendo al lanzador crear de la nada materia prima con la que levantar cadáveres posteriormente. El conjuro forma material nigromántico equivalente a cierta cantidad de cuerpos humanos muertos o, en su defecto, a una cantidad menor de otras criaturas más poderosas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	500	900	1.500
Int. R.	12	14	16	18

Base: 1.000 cuerpos humanos.
Intermedio: 10.000 cuerpos humanos.
Avanzado: 100.000 cuerpos humanos.
Arcano: 1.000.000 de cuerpos humanos.
Mantenimiento: No

Libre Acceso Nivel: 1-100

Señor de los Muertos

Nivel: 96 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El Señor de los Muertos extiende su presencia por el mundo, obteniendo el control absoluto de todas las criaturas no muertas que se encuentren a su alrededor. Cualquiera de estos seres que esté dentro del área del conjuro deberá superar una RM o será completamente controlado por el lanzador. Si pasa la Resistencia, ya no tiene que volver a realizarla. Los afectados tienen derecho a un nuevo control únicamente si alteran sus Resistencias.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	600	1.000	2.000
Int. R.	12	14	16	18

Base: 100 kilómetros de radio / 140 RM.
Intermedio: 1.000 kilómetros de radio / 160 RM.
Avanzado: 10.000 kilómetros de radio / 180 RM.
Arcano: 100.000 kilómetros de radio / 200 RM.
Mantenimiento: 30 / 60 / 100 / 200 **Diario**

Regresar de Entre los Muertos

Nivel: 98 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este hechizo devuelve al mundo el espíritu de una criatura difunta, incluso si ha regresado al flujo de almas o su esencia ha sido dispersada. El personaje regresa como una criatura no muerta, pero conservando intactas su alma y su esencia. Si el cuerpo del fallecido aún sigue existiendo, regresará a él. En caso contrario, también puede encarnar uno nuevo o convertirse en un espectro inmaterial. Como en otros hechizos similares, el tiempo que haya transcurrido entre la muerte y su regreso condicionan la efectividad del conjuro, tal y como indican los diferentes grados de poder. No es posible resucitar un alma que ya se haya reencarnado o que fuese descreada o destruida.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	400	800	1.600	3.200
Int. R.	16	17	18	19

Base: Nivel 4 máximo / Un mes como máximo desde su muerte.
Intermedio: Nivel 8 máximo / Un año como máximo desde su muerte.
Avanzado: Nivel 12 máximo / Una década como máximo desde su muerte.
Arcano: Nivel 16 máximo / Un siglo como máximo desde su muerte.
Mantenimiento: No

El Despertar

Nivel: 100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: El Despertar es el más poderoso de los conjuros nigrománticos. Corrompiendo una parte del alma del mundo, el lanzador extiende su sombra por toda la existencia, devolviendo la vida a los muertos y sometiendo a su dominio. El Despertar no tiene un radio de acción determinado; afecta por igual a cualquier difunto cuyo nivel no fuese superior a lo que determine el grado del conjuro. Si sus espíritus esperan aún el llamamiento, se levantan como espectros o, en caso contrario, como cadáveres animados. Aquellos seres cuyo gnosis sea al menos 15 puntos superior a su Natura, regresa como no muerto con sus facultades plenas.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	900	2.000	3.500	5.000
Int. R.	17	18	19	20

Base: Nivel 4.
Intermedio: Nivel 8.
Avanzado: Nivel 12.
Arcano: Nivel 15.
Mantenimiento: 45 / 100 / 175 / 250 **Diario**



Ilustrado por © Wen Yu Li

ÍNDICE DE LIBRE ACCESO

NIVEL 1-10

Crear Fuego
Mover Objetos
Crear Música
Aseamiento
Saltar
Apertura
Atar
Detección de Magia
Detener Caída
Deshacer Escritura
Mensaje Estático
Cambiar de Color

NIVEL 10-20

Crear Sonidos
Recrear Imagen
Encantar
Respirar Líquidos
Tregar
Niebla
Zona Resbaladiza
Reparación
Pasar Sin Dejar Marca
Atraer Alimañas Menores
Bolsa Infinita
Inhumanidad

NIVEL 20-30

Nubes
Causar Miedo
Protección Mágica
Escudo Mágico
Celeridad
Serenidad
Red
Comprensión de Idiomas
Levitación
Enviar Mensaje
Protección Anticonceptiva
Cerrar Mágicamente

NIVEL 30-40

Cerrar Realmente
Purificación
Cambio de Aspecto
Modificar el Tamaño
Invocar Agresividad
Eliminar Conjuros
Resistencia al Dolor
Descarga de Magia
Eliminar los Sueños
Extender la Presencia
Curar Enfermedades
Percibir Sentimientos

NIVEL 40-50

Anulación de Magia
Deshacer
Maldición
Leer la Mente
Alterar Energía
Enviar Sueños
Absorber Información
Amistad
Causar Enfermedad
Transporte Rápido
Enlentecer
Mostrar lo Invisible

NIVEL 50-60

Ceguera
Visualizar Cartografía
Sordera
Mudez
Curar Heridas
Eliminar Cansancio
Montura Mágica
Andar por las Paredes
Fusionar con el Cuerpo
Desproteger
Nube Ácida
Dormir

NIVEL 60-70

Aumento de Carac. Mentales
Aumento de Carac. Físicas
Arma Mágica
Alteración Menor
Debilidad
Cuerpo a Magia
Paralizar
Crear Emociones
Resistir
Olvido
Rechazo
Plaga

NIVEL 70-80

Inutilidad
Esfera de Levitación
Vuelo
Desviar Trayectoria
Estancar Conjuro
Contención
Marca de Detección
Invisibilidad
Dominio
Erudición Ofensiva
Erudición Defensiva
Blanco Perfecto

NIVEL 80-90

Desencantamiento
Conjuro Natural
Inmortalidad
Eliminar Necesidades
Robar Conjuro
Portal
Prisma de Magia
Localización
Inmunidad Física
Devolución de Conjuro
Preparar Conjuro
Teletransporte

NIVEL 90-100

Sellar
Escudar Contra Poderes
Fortalecer la Magia
Condicionamiento
Posesión
Imitar Conjuro
Vincular Mantenimiento
Magia Innata
El Magistrado
Ojo del Tiempo
El Don del Conocimiento
Predestinación



NIVEL 1-10

Crear Llamas

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea intensidades de fuego en una materia que sea naturalmente inflamable. Si prende, no será necesario mantener el conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	110	130
Int. R.	6	8	10	12

Base: 1 intensidad.

Intermedio: 3 intensidades.

Avanzado: 6 intensidades.

Arcano: 9 intensidades.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Vías Cerradas: Agua

Mover Objetos

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro mueve artefactos inorgánicos sin la necesidad de que exista contacto físico con ellos, otorgándoles un Tipo de Vuelo 10. El peso máximo es determinado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	70	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: 10 kilogramos.

Intermedio: 50 kilogramos.

Avanzado: 100 kilogramos.

Arcano: 150 kilogramos.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Vías Cerradas: Destrucción y Tierra

Crear Música

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea una melodía audible para todos aquellos que se encuentren en el radio de acción del hechizo. La calidad musical de la composición será realizada con el equivalente a una habilidad final en Música determinada por el grado del conjuro. Sólo puede reproducir temas que el lanzador conozca, aunque sea de un modo vago.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: 10 metros de radio / 80 en Música.

Intermedio: 50 metros de radio / 120 en Música.

Avanzado: 150 metros de radio / 180 en Música.

Arcano: 250 metros de radio / 240 en Música.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Vías Cerradas: Destrucción

Aseamiento

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Elimina cualquier impureza física menor (como suciedad, mal olor...), en el cuerpo y ropas del objetivo del conjuro. También puede ser utilizado sobre lugares u objetos para sanearlos, siempre que la presencia de estos no supere a lo que determina el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	100	140
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima 40.

Intermedio: Presencia máxima 80.

Avanzado: Presencia máxima 120.

Arcano: Presencia máxima 140.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Ninguna

Saltar

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El individuo afectado por este hechizo aumenta sobrenaturalmente su capacidad de saltar. El conjuro añade un bono a la base de la habilidad secundaria Saltar.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	140
Int. R.	5	8	10	12

Base: +50 a Saltar.

Intermedio: +100 a Saltar.

Avanzado: +150 a Saltar / Permite alcanzar la dificultad de Inhumano en los controles.

Arcano: +200 a Saltar / Permite alcanzar la dificultad de Zen en los controles.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Vías Cerradas: Tierra

Apertura

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite abrir cualquier puerta cerrada utilizando una habilidad final en Cerrajería determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	70	100	140
Int. R.	5	8	10	12

Base: 80 en Cerrajería.

Intermedio: 140 en Cerrajería.

Avanzado: 240 en Cerrajería.

Arcano: 280 en Cerrajería.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Destrucción y Fuego

Atar

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro hace que cuerdas, cadenas o cualquier tipo de filamento cuya naturaleza le permita ser atado, se anuden con una habilidad final en Trucos de Manos determinada por el grado del conjuro. El hechicero también puede ordenar a las sogas que aten a un sujeto, en cuyo caso, el blanco deberá defenderse contra un ataque automático con una Habilidad final equivalente a la habilidad de Trucos de Manos del conjuro La Fuerza de la sujeción dependerá del material usado. Como referencia, una cuerda muy gruesa tendría una Fuerza 10, mientras que unas cadenas emplearían un 12. Cabe aclarar que las sogas no son creadas por el sortilegio.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	160
Int. R.	5	8	10	12

Base: 120 en Trucos de Manos.

Intermedio: 140 en Trucos de Manos.

Avanzado: 180 en Trucos de Manos.

Arcano: 240 en Trucos de Manos.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Destrucción e Ilusión

Detección de Magia

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El hechicero detecta automáticamente cualquier fuente de magia a su alrededor. Si está oculta, emplea una habilidad de Valoración Mágica final determinada por el grado del conjuro para detectarla.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	150
Int. R.	5	8	10	12

Base: 25 metros de radio / 140 Valoración mágica.

Intermedio: 100 metros de radio / 180 Valoración mágica.

Avanzado: 200 metros de radio / 200 Valoración mágica.

Arcano: 300 metros de radio / 240 Valoración mágica.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Vías Cerradas: Oscuridad

Detener Caída

Nivel: 1-10 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto
Efecto: Anula los efectos de una caída desde gran altura. En juego, suprime completamente el impacto sufrido al caer de una distancia elevada, o lo reduce equivalentemente en mayores distancias. Puede afectar a varios blancos, siempre que la suma de sus presencias no superen lo que determina el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	160	240
Int. R.	5	8	10	12

Base: 50 metros de caída / Presencia máxima 60.

Intermedio: 150 metros de caída / Presencia máxima 160.

Avanzado: 500 metros de caída / Presencia máxima 240.

Arcano: Anula los efectos de una caída desde cualquier distancia / Presencia máxima 320.

Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25

Vías Cerradas: Tierra

Deshacer Escritura

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El conjuro hace desaparecer cierta cantidad de caracteres de texto sobre un objeto o superficie. No destruye la materia sobre la que se haya escrito, sino que elimina las letras o caracteres. Por ejemplo, en una hoja de papel desaparecería la tinta, mientras que en un grabado se rellenaría la piedra.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	160
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima del objeto 30 / Hace desaparecer 500 caracteres de texto.

Intermedio: Presencia máxima del objeto 60 / Hace desaparecer 5.000 caracteres de texto.

Avanzado: Presencia máxima del objeto 90 / Hace desaparecer 50.000 caracteres de texto.

Arcano: Presencia máxima del objeto 120 / Hace desaparecer 250.000 caracteres de texto.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Creación

Mensaje Estático

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Marca un lugar u objeto con un mensaje escrito. El hechicero podrá hacer que aparezca y desaparezca a voluntad, incluso si no está presente (aunque no por ello sabe si hay alguien allí para leerlo).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	70	120	180
Int. R.	5	8	10	12

Base: Máximo de 50 palabras.

Intermedio: Máximo de 150 palabras.

Avanzado: Máximo de 250 palabras.

Arcano: Máximo de 500 palabras.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20 *Diario*

Vías Cerradas: Destrucción

Cambiar de Color

Nivel: 1-10 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro cambia el color de una materia, objeto o incluso persona cuya presencia no sea superior a lo que determina el grado del conjuro. Para resistirse, hace falta superar una RM. Alguien afectado no tiene derecho a una nueva resistencia mientras el conjuro se mantenga.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: Presencia máxima 40 / RM 100.

Intermedio: Presencia máxima 60 / RM 120.

Avanzado: Presencia máxima 80 / RM 140.

Arcano: Presencia máxima 100 / RM 160.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10 *Diario*

Vías Cerradas: Destrucción

NIVEL 10-20

Crear Sonidos

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un sonido en un lugar determinado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	160
Int. R.	6	9	11	13

Base: A 50 metros.

Intermedio: A 200 metros.

Avanzado: A 500 metros.

Arcano: A 1 kilómetro.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Vías Cerradas: Destrucción

Recrear Imagen

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Recrea la imagen de algo que el hechicero ha visto con anterioridad. La aparición se trata de un holograma translúcido y sin sustancia, que permanece inmóvil en el lugar donde es creado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	70	100	130
Int. R.	6	9	11	13

Base: Imagen de 1 metro cuadrado.

Intermedio: Imagen de 5 metros cuadrado.

Avanzado: Imagen de 10 metros cuadrado.

Arcano: Imagen de 15 metros cuadrado / La imagen tiene un mayor grado de realismo, por lo que cualquiera que lo vea debe superar un Advertir contra Muy Difícil o Buscar contra Medio para darse cuenta de que no es real.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Vías Cerradas: Destrucción

Encantar

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Otorga a un objeto o lugar el carácter de cuerpo sobrenatural. La sustancia afectada será material para seres intangibles y conjuros. Si, por ejemplo, es lanzado sobre un arma, será capaz de dañar a seres inmateriales (empleando la presencia del objeto), y una pared encantada no podrá ser traspasada por seres etéreos o efectos místicos. Permite afectar a multitud de objetos, siempre y cuando la suma de sus presencias no supere el valor indicado por el conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	110	130
Int. R.	6	9	11	13

Base: Presencia máxima 40.

Intermedio: Presencia máxima 60.

Avanzado: Presencia máxima 90.

Arcano: Presencia máxima 120.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10 *Diario*

Vías Cerradas: Ninguna

Respirar Líquidos

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Confiere la capacidad de respirar en el interior de cualquier líquido, como si se tratase de aire. Se puede afectar a varios sujetos, siempre que la suma de sus presencias no supere el valor indicado por el conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	120	160
Int. R.	6	9	11	13

Base: Presencia máxima 60.

Intermedio: Presencia máxima 100.

Avanzado: Presencia máxima 200.

Arcano: Presencia máxima 320.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Vías Cerradas: Tierra y Fuego

Trepar

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro aumenta sobrenaturalmente la capacidad de escalar de un individuo, añadiendo un bono a la base de su habilidad secundaria Trepar.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	120	160
Int. R.	6	9	11	13

Base: +50 a Trepar.

Intermedio: +100 a Trepar.

Avanzado: +150 a Trepar / Permite alcanzar la dificultad de Inhumano en los controles.

Arcano: +200 a Trepar / Permite alcanzar la dificultad de Zen en los controles.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Vías Cerradas: Aire

Niebla

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma niebla con una intensidad a discreción del lanzador. Permanecerá estática donde fue lanzada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	120	180	240
Int. R.	6	9	11	13

Base: 100 metros de radio.

Intermedio: 250 metros de radio.

Avanzado: 500 metros de radio.

Arcano: 1 kilómetro de radio.

Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25 *Diario*

Vías Cerradas: Fuego

Zona Resbaladiza

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Encanta un área estática sobre la cual es tan fácil resbalar como sobre una zona de hielo mojado. Pasar lentamente por ella sin caer requiere una tirada de Atletismo o Acrobacias de Difícil, mientras que corriendo la dificultad aumenta a Absurdo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	100	160	240
Int. R.	6	9	11	13

Base: 5 metros de radio.
Intermedio: 25 metros de radio.
Avanzado: 50 metros de radio.
Arcano: 100 metros de radio / Pasar lentamente sin caer requiere un control contra Muy Difícil, y corriendo contra Imposible.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15
Vías Cerradas: Fuego

Reparación

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Repara completamente un objeto inorgánico. No recrea partes perdidas, por lo que es necesario conservar los fragmentos o tener la materia prima necesaria para su reparación. Puede lanzarse sobre cualquier cosa, desde armas a edificios, mientras su presencia no sea superior a lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Presencia máxima 30.
Intermedio: Presencia máxima 50.
Avanzado: Presencia máxima 70.
Arcano: Presencia máxima 90.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Destrucción e Ilusión

Pasar Sin Dejar Marca

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Elimina los rastros físicos que deja tras de sí una persona. Para seguir las huellas de alguien sobre quien está activo este conjuro, será necesario alcanzar una dificultad de Imposible en Rastrear. Puede afectar a tantos blancos como se desee, mientras la suma de sus presencias no supere el valor determinado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	140	220	340
Int. R.	6	9	11	13

Base: Presencia máxima 120.
Intermedio: Presencia máxima 180.
Avanzado: Presencia máxima 240 / La dificultad para rastrearle aumenta a Inhumano.
Arcano: Presencia máxima 320 / La dificultad para rastrearle aumenta a Zen.
Mantenimiento: 10 / 15 / 25 / 35 **Diario**
Vías Cerradas: Luz

Atraer Alimañas Menores

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Invoca una masa de alimañas (sapos, lagartijas, avispas, insectos...) hasta el lugar que designe el hechicero. Su aparición no es automática, pero son atraídas de inmediato desde la zona más cercana a donde se encuentran. El sortilegio no otorga ningún control sobre los seres. El lanzador determina que clase de alimañas son las que atrae.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	80	140	180
Int. R.	6	9	11	13

Base: Atrae hasta a quinientos seres.
Intermedio: Atrae hasta diez mil seres.
Avanzado: Atrae hasta cien mil seres.
Arcano: Atrae a varios millones de seres.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15
Vías Cerradas: Ninguna

Bolsa Infinita

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite a una envoltura, bolsa o baúl, cargar materiales que excedan su capacidad de contención, sin aumentar su peso. El mago siempre es capaz de extraer lo que quiere, aunque los demás sacarán las cosas al azar. No se pueden introducir objetos que no entren físicamente en el interior, como una lanza en una pequeña bolsa. Si el conjuro finaliza, la carga reaparecerá, pudiendo incluso reventar el contenedor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: x10 su capacidad.
Intermedio: x30 su capacidad.
Avanzado: x40 su capacidad.
Arcano: x50 su capacidad.
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**
Vías Cerradas: Ninguna

Inhumanidad

Nivel: 10-20 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Los afectados por este conjuro podrán alcanzar la dificultad de Inhumano en cualquier campo o materia. Ten en cuenta que ello no quiere decir que las acciones realizadas por dichos sujetos sean automáticamente inhumanas, sino que podrán lograrlas si sus tiradas de habilidad o sus atributos se lo permiten.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	110	150
Int. R.	6	9	11	13

Base: Permite alcanzar Inhumanidad en una habilidad determinada.
Intermedio: Permite alcanzar Inhumanidad en cualquier habilidad.
Avanzado: Permite alcanzar Inhumanidad en cualquier habilidad y Zen en una habilidad determinada.
Arcano: Permite alcanzar Zen en cualquier habilidad.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15 **Diario**
Vías Cerradas: Ninguna

NIVEL 20-30

Nubes

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Forma una espesa capa de nubes. El hechicero tiene completo control sobre ellas, pudiendo moverlas o darles la forma que desee.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	200	260
Int. R.	6	9	11	13

Base: 100 metros de radio.
Intermedio: 250 metros de radio.
Avanzado: 500 metros de radio.
Arcano: 1 kilómetro de radio.
Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 30 **Diario**
Vías Cerradas: Fuego y Tierra

Causar Miedo

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Los afectados que se encuentren en un radio alrededor del hechicero serán presos de un terrible miedo mágico si no superan una RM. Aquellos que fallen el control temerán al lanzador, quedando sometidos al estado de Miedo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	10	12	14	16

Base: 5 metros de radio / RM 100.
Intermedio: 15 metros de radio / RM 120.
Avanzado: 25 metros de radio / RM 140.
Arcano: 50 metros de radio / RM 160.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20
Vías Cerradas: Luz

Protección Mágica

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Otorga una armadura contra todos los tipos de ataques, salvo energía. Puede combinarse con cualquier otra protección como capa adicional, pero no causa penalizadores especiales al turno.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: TA 2.

Intermedio: TA 4.

Avanzado: TA 6.

Arcano: TA 8.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Vías Cerradas: Destrucción

Escudo Mágico

Nivel: 20-30 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Defensa

Efecto: Crea un escudo mágico que protege al hechicero frente a cualquier tipo de ataque, incluyendo los de carácter sobrenatural.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	120	180	240
Int. R.	6	9	11	13

Base: 300 puntos de resistencia.

Intermedio: 1.000 puntos de resistencia.

Avanzado: 2.000 puntos de resistencia.

Arcano: 3.000 puntos de resistencia.

Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25

Vías Cerradas: Destrucción

Celeridad

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Eleva el movimiento de un sujeto, al igual que le proporciona un bono a su turno. Los valores que hagan aumentar el Tipo de Movimiento por encima de 12 quedan reducidos a la mitad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	200
Int. R.	6	9	11	13

Base: +1 al Tipo de movimiento / +20 al turno.

Intermedio: +2 al Tipo de movimiento / +40 al turno.

Avanzado: +4 al Tipo de movimiento / +60 al turno.

Arcano: +6 al Tipo de movimiento / +80 al turno.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Vías Cerradas: Tierra

Serenidad

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Causa una sensación de tranquilidad y paz sobre el blanco del conjuro, haciéndolo propenso a calmarse incluso si se encuentra lleno de ira o aterrado. Este conjuro anula cualquier estado de miedo, terror o ira que padezca el sujeto afectado, salvo si son de origen sobrenatural.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	70	100	130
Int. R.	6	9	11	13

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 160.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Vías Cerradas: Fuego y Oscuridad

Red

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto / Ataque

Efecto: Este sortilegio crea unas fibras mágicas de gran densidad, que actúan como una red muy pegajosa. Sus usos quedan a disposición del hechicero: bloquear una zona, lanzarla directamente sobre individuos... Presa con Fuerza 10 a cualquier individuo que la toque y aguanta como un ser con acumulación empleando TA 4. Al ser una sustancia de naturaleza mística, será dañada únicamente por ataques sobrenaturales o calor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: 3 metros cuadrados / 500 Puntos de vida.

Intermedio: 6 metros cuadrados / 750 Puntos de vida.

Avanzado: 9 metros cuadrados / 1.000 Puntos de vida.

Arcano: 12 metros cuadrados / 1.500 Puntos de vida / Presa con Fuerza 12.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Vías Cerradas: Ninguna

Comprensión de Idiomas

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro permite comprender temporalmente un lenguaje desconocido, tanto si es escrito como oral.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	160	200	240
Int. R.	7	10	12	15

Base: Afecta a idiomas básicos, conocidos y hablados comúnmente en muchos países del mundo.

Intermedio: Afecta a idiomas extraños e inusuales, hablados por grupos minoritarios o que ya no son usados en ninguna sociedad.

Avanzado: Afecta a idiomas únicos y olvidados.

Arcano: Afecta a cualquier idioma.

Mantenimiento: 20 / 35 / 40 / 50 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Levitación

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: El blanco de este conjuro podrá elevarse o descender verticalmente a voluntad por el aire, aunque no hacer movimientos horizontales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	80	100	120
Int. R.	6	9	11	13

Base: Tipo de vuelo 4.

Intermedio: Tipo de vuelo 6.

Avanzado: Tipo de vuelo 8.

Arcano: Tipo de vuelo 10.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Vías Cerradas: Tierra

Enviar Mensaje

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Envía un mensaje oral o escrito a una persona o lugar conocido, que se encuentre dentro de los límites espaciales del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	6	9	11	13

Base: 10 kilómetros / Hasta 500 palabras.

Intermedio: 100 kilómetros / hasta 1.000 palabras.

Avanzado: 250 kilómetros / 2.500 palabras.

Arcano: 1.000 kilómetros / 5.000 palabras.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Ninguna

Protección Anticonceptiva

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Evita al personaje contraer enfermedades de transmisión sexual o concebir descendencia. Puede afectar a varios individuos siempre que la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Presencia máxima 80.

Intermedio: Presencia máxima 180.

Avanzado: Presencia máxima 260.

Arcano: Presencia máxima 380.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Cerrar Mágicamente

Nivel: 20-30 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Cierra automáticamente cualquier puerta o cerradura, aumentando varios grados la dificultad necesaria para abrirla. Aunque el cerrojo queda encantado, no es necesario pagar un mantenimiento, ya que el hechizo se mantendrá hasta que sea abierta. Un conjuro de Cerrar Mágicamente sólo puede afectar a la vez a una cerradura.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	6	9	11	13

Base: +1 nivel de dificultad.

Intermedio: +2 niveles de dificultad.

Avanzado: +3 niveles de dificultad.

Arcano: +4 niveles de dificultad.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Destrucción

NIVEL 30-40

Cerrar Realmente

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Mediante este hechizo, el mago obstruye automáticamente cualquier tipo de puerta, postigo o ventana. Si, por ejemplo, se lanza sobre una puerta abierta, esta se cerrará sola, o si se usa sobre un rastrillo, bajará taponando la salida. Mientras se mantenga el conjuro, no es posible abrir la puerta físicamente, salvo por medios mágicos o destrozándola. La máxima presencia de la puerta viene determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	200	240
Int. R.	7	10	12	14

Base: Presencia máxima 20.

Intermedio: Presencia máxima 40.

Avanzado: Presencia máxima 60.

Arcano: Presencia máxima 80.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Vías Cerradas: Ninguna

Purificación

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Purifica un cuerpo eliminando cualquier elemento nocivo para el sistema, como venenos o toxinas. La purificación sólo afectará a los elementos de un cuerpo que resulten dañinos y que no pertenezcan a él. De este modo, el veneno que posee una serpiente no se verá alterado, dado que es algo natural para ella, pero podría eliminarse cuando se inocule en una víctima.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	10	12	14

Base: Nivel máximo del veneno 30.

Intermedio: Nivel máximo del veneno 50.

Avanzado: Nivel máximo del veneno 70.

Arcano: Nivel máximo del veneno 90.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Creación

Cambio de Aspecto

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico

Efecto: Modifica la apariencia facial y corporal del sujeto sobre el que es lanzado. Puede alterar su color de piel o su fisonomía, pero no variar su altura o peso más allá de los límites impuestos por su Tamaño. Para resistir la alteración, es necesario superar una RM. Una vez fallada, sólo es posible repetir el control una vez por día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	10	12	14

Base: RM 100.

Intermedio: RM 110.

Avanzado: RM 120.

Arcano: RM 130.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 *Diario*

Vías Cerradas: Destrucción

Modificar el Tamaño

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Incrementa o disminuye el Tamaño de la persona u objeto sobre el que es lanzado. Por muchos añadidos que se empleen, nunca podrá disminuirse por debajo de 1. Puede resistirse sus efectos superando una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	140	180
Int. R.	7	10	12	14

Base: Altera 2 puntos de Tamaño / RM 100.

Intermedio: Altera 4 puntos de Tamaño / RM 120.

Avanzado: Altera 6 puntos de Tamaño / RM 140.

Arcano: Altera 8 puntos de Tamaño / RM 160.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20

Vías Cerradas: Destrucción



Invocar Agresividad

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Aumenta automáticamente la agresividad de todos los seres vivos que se encuentren cerca del hechicero, siempre y cuando no superen una RM. Los afectados actuarán de una forma violenta sobre cualquier individuo o cosa que pueda ser blanco de su ira.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	200
Int. R.	7	10	12	14

Base: 20 metros de radio / RM 80.

Intermedio: 40 metros de radio / RM 100.

Avanzado: 60 metros de radio / RM 120.

Arcano: 80 metros de radio / RM 140.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Vías Cerradas: Luz

Eliminar Conjuros

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Destruye un conjuro activo cuyo valor zeónico no supere el indicado por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	240	280
Int. R.	7	10	12	14

Base: Valor zeónico máximo 60.

Intermedio: Valor zeónico máximo 80.

Avanzado: Valor zeónico máximo 100.

Arcano: Valor zeónico máximo 120.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Creación

Resistencia al Dolor

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Aumenta el aguante de un ser vivo, otorgando un bonificador a la habilidad secundaria Resistir el Dolor.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	11	14

Base: +50 a Resistir el dolor.

Intermedio: +100 a Resistir el dolor.

Avanzado: +150 a Resistir el dolor / Permite alcanzar Inhumanidad.

Arcano: +200 a Resistir el dolor / Permite alcanzar Zen.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Vías Cerradas: Esencia

Descarga de Magia

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Ataque
Efecto: Proyecta una descarga de energía mágica, que ataca en la TA de Energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	11	14

Base: Daño 40.

Intermedio: Daño 60.

Avanzado: Daño 80.

Arcano: Daño 100.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Creación

Eliminar los Sueños

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Suprime la capacidad de soñar de un individuo. En caso de que sea lanzado sobre un individuo que se encuentre en la Vigilia, este será expulsado de inmediato al mundo real. El objetivo del conjuro puede resistirse superando una RM, aunque en caso de fallarla, sólo podrá repetir el control una vez al día.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	50	100	150	200
Int. R.	6	9	11	14

Base: RM 120.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Vías Cerradas: Luz y Oscuridad

Extender la Presencia

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El lanzador del conjuro puede separar a voluntad su presencia de su cuerpo permitiéndole actuar a distancia como si realmente se encontrara allí. Mientras esté separada el hechicero no podrá moverse, pero será capaz de hacerla regresar a su cuerpo cuando quiera sin tener que finalizar el sortilegio. La presencia expandida puede tocar objetos físicos e incluso atacar, pero será invisible al ojo humano; sólo es posible notarla mediante el uso de detecciones de Ki, la capacidad de ver espíritus, o algún otro medio de ver cuerpos etéreos (aunque si la presencia sostiene algo, dicho objeto sí es perfectamente visible). La presencia es intangible y sólo podrá ser dañada por ataques basados en energía. Cualquier pérdida de puntos de vida también afectará al cuerpo del hechicero. La distancia máxima que la presencia puede expandirse del cuerpo es determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	150	200	250
Int. R.	7	10	12	15

Base: 5 metros.

Intermedio: 25 metros.

Avanzado: 50 metros.

Arcano: 100 metros / El conjuro crea también copias de la presencia de los objetos que el brujo lleve encima, permitiéndole usarlos cuando usa su presencia expandida.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Curar Enfermedades

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Elimina automáticamente cualquier enfermedad. Puede emplearse sobre varios individuos, siempre y cuando la suma de sus presencias no supere lo que determina el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	140	200	300
Int. R.	8	11	13	16

Base: Nivel máximo de la enfermedad 30 / Presencia máxima 80.

Intermedio: Nivel máximo de la enfermedad 50 / Presencia máxima 120.

Avanzado: Nivel máximo de la enfermedad 70 / Presencia máxima 180.

Arcano: Nivel máximo de la enfermedad 100 / Presencia máxima 240.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Ninguna

Percibir Sentimientos

Nivel: 30-40 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Detecta un sentimiento determinado en aquellos individuos que se encuentren en un radio cercano al brujo. El hechicero debe elegir qué emoción desea percibir. Los sujetos afectados podrán escudarse superando una RM o RP.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	7	10	13	16

Base: 50 metros de radio / RM o RP 120.

Intermedio: 100 metros de radio / RM o RP 140.

Avanzado: 250 metros de radio / RM o RP 160.

Arcano: 500 metros de radio / RM o RP 180.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Vías Cerradas: Ninguna

NIVEL 40-50

Anulación de Magia

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Anula los efectos de todos los conjuros (incluidos los del lanzador) que se encuentren en un radio alrededor del hechicero y cuyo valor zeónico no supere lo que determine el grado del conjuro. Ten en cuenta que no los destruye, sino simplemente neutraliza sus efectos mientras estén dentro del área.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	240	280
Int. R.	8	10	12	14

Base: Valor zeónico máximo 60 / 10 metros de radio.

Intermedio: Valor zeónico máximo 100 / 25 metros de radio.

Avanzado: Valor zeónico máximo 140 / 50 metros de radio.

Arcano: Valor zeónico máximo 180 / 100 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Vías Cerradas: Creación

Des hacer

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Destruye kilogramos de cualquier material inorgánico, siempre que no supere una Resistencia.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 100 140 180 240
Int. R. 8 10 12 15
Base: 50 kilos / Resistencia 80.
Intermedio: 100 kilos / Resistencia 100.
Avanzado: 250 kilos / Resistencia 120.
Arcano: 500 kilos / Resistencia 140.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Creación

Maldición

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro provoca una serie de condiciones negativas sobre la persona a la que afecte. Su cometido es causar infortunio sobre ciertas acciones que realice el individuo maldito: mantener una relación amorosa, escribir poemas, ayudar a alguien... El hechicero es quien decide a qué exactamente, así como sus consecuencias, dentro de los límites indicados por el grado del conjuro.
Por su naturaleza, el hechizo no influye sólo a quien lo recibe, sino también a otras personas que se relacionen con él si entran en el campo de la maldición. En este caso, cada uno tendrá derecho a su propia RM. Por ejemplo, una jovencita que se sienta interesada en entablar una relación sentimental con un chico, afectado por una maldición que impide que nadie se enamore de él, se sentiría obligatoriamente desanimada si no supera la RM del conjuro. Sólo se puede realizar un nuevo control cuando sus efectos vuelvan a activarse.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 200 350 500 700
Int. R. 8 10 13 16
Base: La maldición sólo afecta actos muy concretos (como enamorarse de una persona determinada o escribir un poema para el rey) y produce únicamente infortunio, haciendo que el afectado no pueda lograr sus objetivos con éxito completo / RM 120.
Intermedio: La maldición afecta también actos genéricos (como enamorarse, luchar, ayudar a los demás...) y produce auténtica mala suerte, haciendo que el blanco no pueda lograr sus objetivos o, en caso de maldecir una habilidad, ya sea primaria o secundaria, aplique un penalizador de -60 cada vez que la utilice / RM 140.
Avanzado: La maldición afecta cualquier acto o condición, y produce toda clase de efectos negativos al objetivo del conjuro (como dolor, hacerle llorar sangre, que deje que hablar...) o, en caso de maldecir una habilidad, ya sea primaria o secundaria, aplique un penalizador de -80 cada vez que la utilice / RM 160.
Arcano: La maldición puede tener cualquier nivel de complejidad imaginable y producir efectos mayores, inclusive la muerte, a aquellos que entren dentro de sus consecuencias / RM 180.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 35 *Diario*
Vías Cerradas: No

Leer la Mente

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Permite al hechicero indagar en los pensamientos o recuerdos de un individuo. Queda a discreción del DJ decidir la cantidad de asaltos que necesita para obtener la información deseada, dependiendo de lo oculto que esté en la memoria del personaje. El afectado puede resistirse superando una RP o una RM. Mientras pueda leer las intenciones de su adversario, el brujo aplica un bonificador de +30 a las acciones enfrentadas en su contra.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 100 160 200 240
Int. R. 8 10 12 15
Base: RM o RP 80.
Intermedio: RM o RP 120.
Avanzado: RM o RP 140.
Arcano: RM o RP 180.
Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25
Vías Cerradas: Oscuridad

Alterar Energía

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El hechicero puede transformar intensidades de cualquier tipo de energía elemental en otro, como convertir fuego en electricidad. Si estas intensidades son mágicas o tienen presencia propia, podrán resistirse superando una RM. Este conjuro no causa daños a los seres elementales, pero sí altera su naturaleza.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 100 160 200 240
Int. R. 8 10 12 14
Base: 10 intensidades / RM 120.
Intermedio: 15 intensidades / RM 140.
Avanzado: 20 intensidades / RM 160.
Arcano: 25 intensidades / RM 180.
Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25 *Diario*
Vías Cerradas: Destrucción

Enviar Sueños

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Permite enviar imágenes y palabras al subconsciente de un durmiente. El conjuro no funciona como un sistema de comunicación, ya que el brujo no tendrá constancia de lo que el soñador diga o haga. El mensaje puede mandarse a cualquier sujeto que el hechicero designe, sin importar la distancia a la que esté. La condición para ser afectado por el conjuro es estar durmiendo, y ser el individuo elegido por el lanzador.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 120 180 240 300
Int. R. 8 10 12 15
Base: Los sueños serán vagos y poco esclarecedores, permitiendo mostrar únicamente imágenes fragmentadas, frases inconexas y sonidos.
Intermedio: Los sueños serán vagos, pero permiten mostrar secuencias y lugares al soñador.
Avanzado: Los sueños serán claros y transmitirán un mensaje comprensible, así como imágenes y secuencias ideadas por el lanzador.
Arcano: Los sueños serán completamente claros y tienen una vaga consciencia similar a la del lanzador, permitiendo al soñador incluso formular preguntas o interactuar con lo que ve en el sueño.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ninguna

Absorber Información

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Mediante este conjuro, el hechicero absorbe conocimientos escritos o gráficos, que se encuentren a su vista o al alcance de su mano. Así pues, le es posible, por ejemplo, leer un libro en escasos segundos tocando su cubierta y recordar los detalles como si lo hubiera hecho con detenimiento. Un personaje que trate de recordar información que ha memorizado usando este conjuro disminuye dos grados la dificultad de cualquier control de Memorizar.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 80 180 320 500
Int. R. 8 10 12 16
Base: Un libro corto y no muy complejo.
Intermedio: Un grueso volumen de gran complejidad.
Avanzado: El equivalente a una enciclopedia.
Arcano: El conocimiento de una biblioteca entera.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ninguna

Amistad

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Este conjuro crea en un individuo un vínculo de amistad hacia otra persona designada por el hechicero. Ten en cuenta que el afectado no se vuelve estúpido, por lo que no obedecerá de manera ciega a su "amigo", actuando siempre conforme a su ética y personalidad. Para superar este conjuro, es necesario pasar una RM o RP. Posteriormente, sólo se repite el control una vez al día, o cuando algo pueda poner en duda la relación de compañerismo que mantiene el hechizado.
Grado **Base** **Intermedio** **Avanzado** **Arcano**
Zeon 80 120 180 220
Int. R. 8 10 12 14
Base: RM o RP 120.
Intermedio: RM o RP 140.
Avanzado: RM o RP 160.
Arcano: RM o RP 180.
Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25 *Diario*
Vías Cerradas: Oscuridad

Causar Enfermedad

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Hace enfermar a un individuo que falle la RE requerida.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 60 100 140 200

Int. R. 8 10 12 15

Base: Enfermedad de Nivel 30.

Intermedio: Enfermedad de Nivel 50.

Avanzado: Enfermedad de Nivel 70.

Arcano: Enfermedad de Nivel 90.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Ilusión y Agua

Transporte Rápido

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Transporta al blanco del conjuro a distancia. Este conjuro permite pasar a través de cuerpos físicos, siempre que no se encuentren basados en energía, pero no situar a sus objetivos en una superficie de naturaleza diferente a aquella en la que se encontrara (por ejemplo, haciendo aparecer a alguien en el aire).

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 60 90 120 150

Int. R. 6 9 12 15

Base: 25 metros.

Intermedio: 100 metros.

Avanzado: 200 metros.

Arcano: 350 metros.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Tierra

Enlentecer

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Disminuye la velocidad de reacción y movimiento del sujeto sobre el que se lance el conjuro, provocando un penalizador a su movimiento si no supera una RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 60 90 120 150

Int. R. 8 10 12 15

Base: -2 al Tipo de movimiento / RM 120.

Intermedio: -4 al Tipo de movimiento / RM 140.

Avanzado: -8 al Tipo de movimiento / RM 160.

Arcano: -12 al Tipo de movimiento / RM 180.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Vías Cerradas: Aire

Mostrar lo Invisible

Nivel: 40-50 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Muestra cualquier fuerza o presencia invisible, exhibiéndola a la vista de todo el mundo. Este conjuro revela tanto efectos sobrenaturales como seres de naturaleza espiritual o completamente invisibles. Las criaturas afectadas podrán evitar manifestarse superando una RM. La condición consiste, simplemente, en encontrarse dentro del área del hechizo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 60 90 120 150

Int. R. 6 9 12 15

Base: Radio de 25 metros / RM 120.

Intermedio: Radio de 50 metros / RM 160.

Avanzado: Radio de 100 metros / RM 200.

Arcano: Radio de 250 metros / RM 240.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Vías Cerradas: Oscuridad

NIVEL 50-60

Ceguera

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Los sujetos dentro del radio del conjuro que fallen la RM perderán el sentido de la vista.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 120 160 200

Int. R. 8 10 13 15

Base: Radio de 5 metros / RM 100.

Intermedio: Radio de 25 metros / RM 120.

Avanzado: Radio de 50 metros / RM 140.

Arcano: Radio de 100 metros / RM 160.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 20

Vías Cerradas: Creación y Luz

Visualizar Cartografía

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Permite al hechicero visualizar los elementos del terreno que se encuentren cercanos al sitio en el que está. No se puede localizar a individuos concretos o construcciones con exactitud, pero sí la ubicación de ciudades, ríos, montañas...

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 60 90 120 150

Int. R. 8 10 13 15

Base: 25 kilómetros de radio.

Intermedio: 100 kilómetros de radio.

Avanzado: 250 kilómetros de radio.

Arcano: 1.000 kilómetros de radio.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Oscuridad

Sordera

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Los sujetos dentro del radio del conjuro que fallen la RM perderán el sentido del oído.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 100 120 140

Int. R. 8 10 13 15

Base: Radio de 5 metros / RM 120.

Intermedio: Radio de 25 metros / RM 140.

Avanzado: Radio de 50 metros / RM 160.

Arcano: Radio de 100 metros / RM 180.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Vías Cerradas: Creación

Mudez

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Los sujetos dentro del radio del conjuro que fallen la RM perderán la capacidad de hablar.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 100 120 140

Int. R. 8 10 12 14

Base: Radio de 5 metros / RM 120.

Intermedio: Radio de 25 metros / RM 150.

Avanzado: Radio de 50 metros / RM 190.

Arcano: Radio de 100 metros / RM 220.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Vías Cerradas: Creación

Curar Heridas

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Sana cualquier clase de herida recuperando Puntos de Vida. Este tipo de curación no permite recobrar miembros perdidos o daños similares, pero sí evita los efectos del desangramiento.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 140 180 220

Int. R. 8 10 13 16

Base: 40 Puntos de vida.

Intermedio: 80 Puntos de vida.

Avanzado: 160 Puntos de vida.

Arcano: 320 Puntos de vida.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Destrucción

Eliminar Cansancio

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro recupera el agotamiento físico que haya sufrido una persona, permitiendo recobrar sus puntos de Cansancio perdidos.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 100 120 140

Int. R. 8 10 12 14

Base: 1 Punto de Cansancio.

Intermedio: 3 Puntos de Cansancio.

Avanzado: 5 Puntos de Cansancio.

Arcano: 7 Puntos de Cansancio.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Oscuridad

Montura Mágica

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Crea un ser sobrenatural, con el único objetivo de servir como montura. No tendrá ninguna habilidad de ataque y se defenderá usando las reglas de acumulación de daño. Para moverse, la montura mágica utiliza las reglas de la habilidad del Ki Eliminación de Peso y Atletismo 200.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	140	180	220
Int. R.	8	10	12	15

Base: Tipo de movimiento 10, 500 PV, Fuerza 10, Tamaño máximo 20.
Intermedio: Tipo de movimiento 12, 1.000 PV, Fuerza 12, Tamaño máximo 22.
Avanzado: Tipo de movimiento 14, 1.500 PV, Fuerza 14, Tamaño máximo 24.
Arcano: Tipo de movimiento 15, 2.000 PV, Fuerza 15, Tamaño máximo 28.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 Diario
Vías Cerradas: Ilusión

Andar por las Paredes

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite a un individuo moverse por paredes o techos como si se tratase del suelo, anulando absolutamente cualquier regla de la gravedad.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	80	100	120
Int. R.	8	10	12	15

Base: A una cuarta parte del Tipo de Movimiento como máximo.
Intermedio: A mitad de Tipo de Movimiento como máximo.
Avanzado: Tipo de Movimiento pleno.
Arcano: El personaje puede moverse o quedarse quieto con plena estabilidad por superficies completamente imposibles, como un hilo, una pluma que cae lentamente del cielo o incluso saltar de una gota de lluvia a otra.
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10
Vías Cerradas: Agua

Fusionar con el Cuerpo

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Fusiona uno o varios objetos, como armas, armaduras, gánzuas... con el individuo designado por el hechicero. El objeto quedará oculto bajo alguna forma visible, como una cicatriz o un tatuaje, hasta el momento en el que la persona que lo contiene decida extraerlo. Mientras se encuentren ocultos, aquel que los porte no tendrá ningún penalizador por peso o por tamaño, pero tampoco ninguno de sus beneficios. No es posible fusionar algo que exceda en más de diez veces el tamaño de la persona que hace de contenedor. Separar un objeto y exteriorizarlo, requiere un asalto completo. La máxima presencia del objeto viene determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: Presencia máxima 80.
Intermedio: Presencia máxima 180.
Avanzado: Presencia máxima 280.
Arcano: Presencia máxima 320.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 Diario
Vías Cerradas: Destrucción

Nube Ácida

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Forma una nube corrosiva, que derrite cualquier sustancia material con su contacto. Los cuerpos que la toquen deben superar una RF o perderán una cantidad de puntos de vida equivalente al nivel de fracaso. Si un objeto no supera la Resistencia por 50 puntos, perderá además un nivel de calidad. Cada turno que un cuerpo se encuentre expuesto y falle la tirada, aplicará un negativo acumulativo a su RF de -10 en el siguiente asalto contra los efectos de la nube. La nube se mueve a voluntad del mago a una velocidad determinada por el grado del conjuro. La condición para que afecte el conjuro será encontrarse en el interior del área en el turno posterior a su lanzamiento. No es posible designar blancos en el interior del conjuro, y afectará incluso al propio lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	160	240	320
Int. R.	8	10	13	16

Base: RF 120 / 5 metros de radio / Tipo de Vuelo 6.
Intermedio: RF 140 / 10 metros de radio / Tipo de Vuelo 8.
Avanzado: RF 160 / 20 metros de radio / Tipo de Vuelo 10.
Arcano: RF 180 / 50 metros de radio / Tipo de Vuelo 12.
Mantenimiento: 10 / 20 / 25 / 35
Vías Cerradas: Tierra

Desproteger

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Reduce la TA de un defensor, si este (o su armadura) no superan una RM. La única condición para ser afectado por este conjuro es ser designado como blanco por el lanzador y fallar la RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Base: -2 a la TA / RM 140.
Intermedio: -4 a la TA / RM 160.
Avanzado: -6 a la TA / RM 180.
Arcano: -8 a la TA / RM 200.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15
Vías Cerradas: Creación

Dormir

Nivel: 50-60 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Provoca un intenso sueño sobre los sujetos que se encuentren en el radio de acción determinado por el hechicero. Los afectados deberán superar una RM o quedarán sumidos en un profundo sueño en poco más de un minuto. Si fallan el control por una diferencia mayor a 20 puntos, los efectos del conjuro son inmediatos. Mientras se mantenga el sortilegio, los afectados no podrán despertarse. Cualquier causa que permitiría al hechizado despertar mientras sigue preso del conjuro, le dará la oportunidad de realizar una nueva RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	200
Int. R.	8	10	12	14

Base: 10 metros de radio / RM 80.
Intermedio: 25 metros de radio / RM 100.
Avanzado: 50 metros de radio / RM 120.
Arcano: 100 metros de radio / RM 140.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 Diario
Vías Cerradas: Ninguna

NIVEL 60-70

Aumentar Características Mentales

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Aumenta una de las cuatro características mentales de un personaje: Inteligencia, Poder, Voluntad y Percepción. En el caso de que el atributo se incremente por encima de 12, el índice de progresión se reduce a la mitad. El aumento de Inteligencia no permite al brujo incrementar el potencial máximo de sus hechizos. Uno de estos conjuros tan sólo puede afectar a una característica concreta a la vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	9	11	14	16

Base: +1 a la característica.
Intermedio: +3 a la característica.
Avanzado: +5 a la característica.
Arcano: +7 a la característica.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20
Vías Cerradas: Destrucción

Alteración Menor

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite al hechicero moldear la forma de la materia inorgánica, transmutando un objeto en otro similar de idéntica presencia. Por ejemplo, es posible convertir un arpón en una lanza, ya que ambos tienen una forma similar y la misma presencia, pero no en un mandoble, ya que su presencia es mayor y sus formas difieren considerablemente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	160	240	320
Int. R.	9	11	14	16

Base: Presencia máxima 30.
Intermedio: Presencia máxima 50.
Avanzado: Presencia máxima 70.
Arcano: Presencia máxima 100.
Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20
Vías Cerradas: Destrucción

Crear Emociones

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Introduce algún tipo de sentimiento o emoción en el individuo designado por el hechicero que falle una RM o RP contra la dificultad del conjuro. El afectado puede hacer un nuevo control cada día que transcurra, o cuando tenga una seria sospecha de que está siendo influido sobrenaturalmente.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	220	280
Int. R.	8	11	13	16

Base: RM o RP 120.

Intermedio: RM o RP 140.

Avanzado: RM o RP 160.

Arcano: RM o RP 180.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario*

Vías Cerradas: Ilusión

Paralizar

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: Somete al efecto de Paralización Completa a cualquier sujeto que se encuentre en el área de acción del conjuro y falle la RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	240	280
Int. R.	8	9	13	16

Base: 10 metros de Radio / RM 80.

Intermedio: 25 metros de Radio / RM 100.

Avanzado: 50 metros de Radio / RM 120.

Arcano: 100 metros de Radio / RM 140.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Vías Cerradas: Aire

Aumentar Características Físicas

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Aumenta una de las cuatro características físicas de un personaje: Destreza, Agilidad, Fuerza o Constitución. En el caso de que el atributo se incremente por encima de 12, el índice de progresión se reduce a la mitad. Sólo uno de estos conjuros puede afectar a la vez a una característica concreta.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	9	11	14	16

Base: +1 a la característica.

Intermedio: +3 a la característica.

Avanzado: +5 a la característica.

Arcano: +7 a la característica.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20

Vías Cerradas: Destrucción

Arma Mágica

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El brujo elabora con su magia un arma sobrenatural. La creación será considerada un objeto de la calidad determinada por el grado del sortilegio con la habilidad de dañar energía.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	240	280
Int. R.	9	11	14	16

Base: Calidad +5.

Intermedio: Calidad +10.

Avanzado: Calidad +15.

Arcano: Calidad +20.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario*

Vías Cerradas: Destrucción

Debilidad

Nivel: 60-70 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El blanco de este conjuro se verá sometido temporalmente al efecto de Debilidad tal y como se explica en el Capítulo 14.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	9	11	14	16

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 160.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Vías Cerradas: Creación



Cuerpo a Magia

Nivel: 60-70	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: El cuerpo designado por el hechicero se transformará en energía mágica.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16
Base: El objetivo es inmune a todos los ataques no basados en energía.				
Intermedio: Como en grado base, pero el objetivo puede además atravesar cualquier materia física no basada en energía.				
Avanzado: Como en grado intermedio, pero el objetivo obtiene un +10 a su ACT.				
Arcano: Como en grado avanzado, pero todo daño basado en una habilidad mágica o un conjuro queda reducido a la mitad.				
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20				
Vías Cerradas: Tierra				

Resistir

Nivel: 60-70	Acción: Pasiva	Tipo: Efecto		
Efecto: Potencia una de las Resistencias de un sujeto. Sólo se mejora un único tipo, como la RM o RF; no en su totalidad.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	11	13	16
Base: +20 a una Resistencia.				
Intermedio: +40 a una Resistencia.				
Avanzado: +60 a una Resistencia.				
Arcano: +80 a una Resistencia.				
Mantenimiento: 20 / 20 / 25 / 30				
Vías Cerradas: Destrucción				

Olvido

Nivel: 60-70	Acción: Activa	Tipo: Anímico		
Efecto: Afecta a la memoria de un sujeto, haciéndole olvidar todo lo que el hechicero desee. Si los recuerdos que se quieren borrar están muy arraigados en el afectado, podrá aplicar un bono de +40 a su tirada de RM o RP. A pesar de no tener mantenimiento, el blanco tendrá una oportunidad de volver a realizar un control de Resistencia si encuentra algo que pueda hacerle recordar. Este conjuro no afecta a las habilidades del personaje, sólo a la memoria consciente.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	160	200	240
Int. R.	8	11	13	16
Base: RM o RP 120.				
Intermedio: RM o RP 140.				
Avanzado: RM o RP 160.				
Arcano: RM o RP 180.				
Mantenimiento: No				
Vías Cerradas: Esencia				

Rechazo

Nivel: 60-70	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: Encanta un cuerpo físico con energía mágica, produciendo un fuerte rechazo a cualquiera que lo toque. El conjuro provoca un impacto sobre todo aquel con el que se ponga en contacto. Como en todos los golpes similares, el DJ deberá considerar el daño que sufre el afectado, dependiendo de la diferencia con un control enfrentado de Agilidad o Fuerza, y los elementos que haya en el entorno. La presencia máxima del objeto afectado no puede superar lo que determine el grado del conjuro.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	180	220
Int. R.	8	11	13	16
Base: Presencia máxima 30 / Fuerza 8.				
Intermedio: Presencia máxima 40 / Fuerza 10.				
Avanzado: Presencia máxima 50 / Fuerza 12.				
Arcano: Presencia máxima 60 / Fuerza 14.				
Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 15 Diario				
Vías Cerradas: Esencia, Agua				

Plaga

Nivel: 60-70	Acción: Activa	Tipo: Automático		
Efecto: Este conjuro debe de lanzarse sobre un sujeto o un lugar que esté infectado con una enfermedad. Al hacerlo, extiende la infección de manera automática sobre todos los individuos que se encuentren en el radio. Estas personas tendrán derecho a una RE contra la enfermedad expandida, para evitar el contagio. La condición para ser afectado será encontrarse, simplemente, en el área del conjuro.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	140	200	240	280
Int. R.	8	11	13	16

Base: 1 Kilómetro de radio / Nivel máximo de enfermedad 20.
Intermedio: 5 Kilómetro de radio / Nivel máximo de enfermedad 40.
Avanzado: 10 Kilómetro de radio / Nivel máximo de enfermedad 60.
Arcano: 25 Kilómetro de radio / Nivel máximo de enfermedad 80 / La dificultad de la RE de la enfermedad se incrementa 10 puntos.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ilusión

NIVEL 70-80

Inutilidad

Nivel: 70-80	Acción: Activa	Tipo: Anímico		
Efecto: El sujeto afectado por el conjuro de Inutilidad se volverá torpe e incapaz de ejecutar maniobras físicas. Deberá superar una RM o sufrir un penalizador a equivalente a su nivel de fracaso. Este hechizo no afecta a las habilidades mágicas, psíquicas o perceptivas.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	11	13	16
Base: RM 120.				
Intermedio: RM 140.				
Avanzado: RM 180.				
Arcano: RM 220.				
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30				
Vías Cerradas: Agua				

Esfera de Levitación

Nivel: 70-80	Acción: Activa	Tipo: Anímico		
Efecto: Hace levitar todo lo que se encuentre comprendido en un radio respecto al hechicero. El lanzador decide qué es lo que se eleva y qué no, sin importar el peso o el tamaño de lo que levanta. Los objetos o personas que se encuentren en el aire son movidos por el mago, con un Tipo de vuelo 6 si no superan una RM. Sólo los seres vivos o animados tienen derecho a un control de Resistencia, al igual que las construcciones que estén dotadas de características sobrenaturales.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	11	13	16
Base: RM 80 / 25 metros de radio.				
Intermedio: RM 100 / 150 metros de radio.				
Avanzado: RM 120 / 250 metros de radio.				
Arcano: RM 140 / 350 metros de radio.				
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 Diario				
Vías Cerradas: Tierra, Agua				

Vuelo

Nivel: 70-80	Acción: Activa	Tipo: Efecto		
Efecto: Otorga al afectado la capacidad de moverse por el aire a voluntad.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	8	11	13	16
Base: Tipo de Vuelo Místico 8.				
Intermedio: Tipo de Vuelo Místico 10.				
Avanzado: Tipo de Vuelo Místico 12.				
Arcano: Tipo de Vuelo Místico 14.				
Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 10				
Vías Cerradas: Piedra				

Dominio

Nivel: 70-80	Acción: Activa	Tipo: Anímico		
Efecto: Permite dominar la voluntad de cualquiera que no supere una RM o RP. El afectado sólo tiene derecho a un nuevo control cada vez que se le ordene realizar un acto que va completamente en contra de su naturaleza. Si la orden es excepcionalmente opuesta, puede aplicar un +20 a su tirada.				
Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	200	240	280
Int. R.	9	11	13	16
Base: RM o RP 100.				
Intermedio: RM o RP 120.				
Avanzado: RM o RP 140.				
Arcano: RM o RP 160.				
Mantenimiento: 20 / 20 / 25 / 30				
Vías Cerradas: Ninguna				

Erudición Defensiva

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Empleando este conjuro, el hechicero aumenta su Proyección Mágica defensiva. Sólo puede emplearse a la vez un conjuro de Erudición Defensiva sobre un sujeto concreto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	200
Int. R.	9	11	13	16

Base: +20 a la Proyección mágica defensiva.
Intermedio: +30 a la Proyección mágica defensiva.
Avanzado: +40 a la Proyección mágica defensiva.
Arcano: +50 a la Proyección mágica defensiva.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15
Vías Cerradas: Destrucción

Invisibilidad

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Este conjuro vuelve invisible uno o varios cuerpos designados por el hechicero. Un individuo puede percibir las alteraciones que produce un cuerpo invisible superando un control de Advertir o Buscar contra la Dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	160	200	240	280
Int. R.	9	11	13	16

Base: Advertir contra Imposible y Buscar contra Absurdo.
Intermedio: Advertir contra Inhumano y Buscar contra Casi Imposible.
Avanzado: Advertir contra Zen y Buscar contra Imposible.
Arcano: El blanco no puede ser percibido por el sentido de la vista.
Mantenimiento: 20 / 20 / 25 / 30
Vías Cerradas: Esencia

Desviar Trayectoria

Nivel: 70-80 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Efecto, Defensa
Efecto: El hechicero puede modificar la trayectoria de un cuerpo en movimiento, redirigiéndolo hacia la dirección que desee. Este conjuro afecta a cualquier tipo de masa, ya sea algo pequeño como una flecha o grande como un barco. Ten en cuenta que no permite mover un cuerpo estático, sino modificar la ruta que uno en movimiento ya llevaba de por sí. Desviar Trayectoria también puede ser utilizado como defensa contra ataques materiales, como espadaos o proyectiles. En el caso de que el mago consiga una defensa con éxito con su Proyección Mágica, podrá redirigirlo hacia otro adversario. Este conjuro puede evitarse, superando una RM (en caso de usarse como defensa, será el atacante quien deba superar la Resistencia).

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	160	220	300
Int. R.	9	11	13	16

Base: RM 140.
Intermedio: RM 160.
Avanzado: RM 200.
Arcano: RM 240.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Fuego

Estancar Conjuro

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite almacenar un segundo conjuro en el interior de un objeto, para que sea usado posteriormente por otros brujos. Estancar Conjuro debe de lanzarse al mismo tiempo que el mago realiza otro hechizo, de modo que el segundo sortilegio, en lugar de funcionar con normalidad, quedará estancado en el interior de algo. El conjuro estancado podrá activarse, más tarde, por cualquier brujo que introduzca en el contenedor el coste zeónico exacto con que fue lanzado. El mago que posea el objeto tendrá el control del conjuro como si se tratase del lanzador, e incluso podrá pagar su mantenimiento en el caso de que lo tenga. El hechizo estancado podrá volver a ser usado, siempre que pague de nuevo el mismo coste zeónico. Imaginemos un ejemplo; un archimago estanca en un bastón un conjuro de Bola de Fuego en grado base. A partir de ese momento, cualquier personaje que tenga ese báculo e introduzca en su interior 50 puntos de Zeon, desencadenará una Bola de Fuego.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	250	300
Int. R.	9	11	13	16

Base: Zeón máximo 80.
Intermedio: Zeón máximo 120.
Avanzado: Zeón máximo 180.
Arcano: Zeón máximo 240.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Aire

Contención

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este conjuro encanta un lugar determinado haciendo que cualquier criatura que entre en él (o que ya se encuentre en su interior) no pueda salir de sus límites si no supera una RM. Aunque podrá moverse dentro de la zona con libertad, le será completamente imposible atravesar la barrera exterior. Una vez que se ha fallado la Resistencia, un sujeto afectado no tiene derecho a un nuevo control mientras se mantenga el conjuro, salvo si por alguna causa sus Resistencias aumentan. La condición para ser afectado es, simplemente, encontrarse dentro del lugar en el turno siguiente al de su lanzamiento, por lo que el mago no podrá elegir blancos en su interior, e incluso podrá quedar él mismo encerrado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	9	11	14	16

Base: 10 metros de radio / RM 120.
Intermedio: 25 metros de radio / RM 140.
Avanzado: 50 metros de radio / RM 160.
Arcano: 100 metros de radio / RM 180.
Mantenimiento: 40 / 50 / 60 / 65 **Diario**
Vías Cerradas: Ninguna

Marca de Detección

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto, Anímico
Efecto: Encanta una persona, objeto o lugar, permitiendo al hechicero unir con él sus sentidos. De este modo, el brujo puede utilizar sus habilidades de percepción como si estuviera presente hasta la distancia máxima precisada por el grado del conjuro. Además, tendrá siempre constancia de dónde se encuentra su marca con respecto a su posición. En el caso de tratarse de un ser vivo o un objeto sobrenatural, podrá evitar ser afectado superando una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	120	140	160
Int. R.	9	11	14	16

Base: 10 kilómetros / RM 120.
Intermedio: 100 kilómetros / RM 140.
Avanzado: 1.000 kilómetros / RM 160.
Arcano: Cualquier distancia / RM 180.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 **Diario**
Vías Cerradas: Oscuridad

Erudición Ofensiva

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Empleando este conjuro, el hechicero aumenta su Proyección Mágica ofensiva. Sólo puede emplearse a la vez un conjuro de Erudición Ofensiva sobre un sujeto concreto.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	120	160	200
Int. R.	9	11	13	16

Base: +20 a la Proyección mágica ofensiva.
Intermedio: +30 a la Proyección mágica ofensiva.
Avanzado: +40 a la Proyección mágica ofensiva.
Arcano: +50 a la Proyección mágica ofensiva.
Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15
Vías Cerradas: Creación

Blanco Perfecto

Nivel: 70-80 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Encanta mágicamente un proyectil convencional haciendo que, una vez disparado, alcance su blanco de modo ineludible. El proyectil utiliza la habilidad de su lanzador, y en el caso de que se emplee para atacar a un adversario, este se defiende utilizando las reglas convencionales de defensa contra proyectiles. No obstante, el poder sobrenatural del conjuro confiere al atacante un bono a su tirada, permitiéndole ignorar las dificultades de disparo de la **Tabla 48** y la distancia que le separa del blanco; siempre llegará hasta donde se encuentre su objetivo, sin importar dónde esté. Blanco Perfecto debe ser lanzado en el mismo asalto en que se realiza el disparo.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	80	100	120	140
Int. R.	9	11	13	16

Base: Bono de Habilidad +40.
Intermedio: Bono de Habilidad +60.
Avanzado: Bono de Habilidad +80.
Arcano: Bono de Habilidad +100.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ninguna

NIVEL 80-90

Desencantamiento

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Destruye automáticamente un objeto mágico. El hechicero puede elegir si destruir completamente el objeto o, por el contrario, despojarle simplemente de sus cualidades sobrenaturales.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	250	320	400
Int. R.	10	13	15	17

Base: Presencia máxima 80.
Intermedio: Presencia máxima 100.
Avanzado: Presencia máxima 120.
Arcano: Presencia máxima 140.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Creación

Conjuro Natural

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El Conjuro Natural permite al hechicero atar a su esencia uno o más sortilegios que prepare para tal contingencia, otorgándole la capacidad de lanzarlos posteriormente tantas veces como desee como si fueran conjuros innatos, sin que tengan coste zeónico alguno. De este modo, el mago puede ejecutar innatamente uno de dichos hechizos cada asalto. Por ejemplo, podría tener preparados un sortilegio de Bola de Fuego en grado intermedio y uno de Vuelo en grado base y usar uno de ellos por asalto completamente gratis. En el momento del lanzamiento de este conjuro, el brujo debe ejecutar todos los sortilegios que pretende preparar gastando el Zeon con el que pretende usarlos. Sólo es posible mantener activo un conjuro natural a la vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	350	420	480	540
Int. R.	10	13	15	17

Base: Valor zeónico máximo 100.
Intermedio: Valor zeónico máximo 140.
Avanzado: Valor zeónico máximo 180.
Arcano: Valor zeónico máximo 220.
Mantenimiento: 70 / 85 / 100 / 110 *Diario*
Vías Cerradas: Ninguna

Inmortalidad

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Mientras este conjuro siga activo, el hechicero o quien este designe no envejece ni sufre los efectos del paso del tiempo. Así, se volverá un ser inmortal, salvo ante una muerte de carácter violento. Si este conjuro deja de mantenerse o es destruido, el individuo recuperará la edad que le corresponde a un ritmo muy acelerado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	500	600
Int. R.	10	13	15	17

Base: Las habilidades descritas.
Intermedio: Como en grado base, pero el personaje tampoco es vulnerable a venenos o enfermedades que no sean de origen sobrenatural.
Avanzado: Como en grado intermedio, pero el personaje no puede morir a causa de desangramiento o daños físicos que no sean de origen sobrenatural.
Arcano: Como en grado avanzado, pero el personaje puede además sufrir cualquier cantidad de daño físico sin morir siempre y cuando no sufra un crítico mortal en uno de sus puntos vulnerables (aunque no por ello deja de sufrir penalizadores por daños físicos).
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario*
Vías Cerradas: Destrucción

Eliminar Necesidades

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Hace desaparecer completamente cualquier necesidad física de un individuo. Mientras se mantenga el conjuro, no se verá afectado por los efectos del hambre, el cansancio o el sueño, ignorando por completo cualquier penalizador causado por estos. El personaje puede seguir gastando puntos de Cansancio para mejorar sus acciones físicas (que se recuperan a un ritmo de un punto por hora), aunque no sufre negativos por alcanzar valores muy bajos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	360	420	480
Int. R.	10	12	14	16

Base: Las habilidades descritas.
Intermedio: Como en grado base, pero el personaje ignora los penalizadores causados por efectos climáticos naturales como el calor o el frío.
Avanzado: Como en grado intermedio, pero el personaje ignorará cualquier penalizador natural que no sea provocado por efectos sobrenaturales.
Arcano: Como en grado avanzado, pero el personaje recupera un punto de Cansancio por asalto.
Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 25 *Diario*
Vías Cerradas: Esencia

Robar Conjuro

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Sustrae la esencia mágica de un hechizo, cortando sus lazos con el brujo que lo ha lanzado y ligándolo a otro individuo. A efectos de juego, el hechicero toma el control de un conjuro que no es suyo, dominándolo a partir de ese momento como si él mismo fuese el lanzador. El hechizo robado no podrá tener un valor zeónico superior a lo que indique el grado del conjuro, y sólo es posible robar aquellos que tengan mantenimiento; nunca los de acción automática. El hechicero que controla el conjuro podrá evitar que le sea robado superando una RM.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	280	340	400
Int. R.	10	12	14	16

Base: Valor zeónico máximo 120 / RM 120.
Intermedio: Valor zeónico máximo 180 / RM 140.
Avanzado: Valor zeónico máximo 240 / RM 160.
Arcano: Valor zeónico máximo 300 / RM 180.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ninguna

Portal

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Portal crea una puerta mágica de tránsito entre dos lugares distantes. Cualquiera que la atraviese se trasladará, instantáneamente, hasta la otra abertura. El conjuro queda fijado en el lugar donde es lanzado y en el sitio donde se designe la salida, por lo que el hechicero no puede cambiar su ubicación con posterioridad. Su creador también puede decidir, durante el lanzamiento, si funciona en ambas direcciones o sólo transporta en una dirección. El tamaño de la abertura del portal así como la distancia máxima que puede separar ambas aberturas y la máxima cantidad de presencias que pueden trasportarse a través de ellas al día son determinadas por el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	500	600	700	800
Int. R.	10	12	14	16

Base: 5 metros de abertura / 1.000 kilómetros de distancia / 500 presencias al día.
Intermedio: 15 metros de abertura / 5.000 kilómetros de distancia / 1.000 presencias al día.
Avanzado: 25 metros de abertura / 25.000 kilómetros de distancia / 2.000 presencias al día.
Arcano: 50 metros de abertura / cualquier distancia de separación / Sin límite de presencias al día.
Mantenimiento: 25 / 30 / 35 / 40 *Diario*
Vías Cerradas: Ninguna

Prisma de Magia

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Solidifica la magia, creando un recipiente sobrenatural para el Zeon. Aplicado a reglas de juego, conforma un contenedor de magia que aparece vacío. Sólo es posible mantener activo un conjuro de Prisma de Magia a la vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: 400 puntos de Zeon.
Intermedio: 800 puntos de Zeon.
Avanzado: 1.500 puntos de Zeon.
Arcano: 3.000 puntos de Zeon.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 *Diario*
Vías Cerradas: Destrucción

Localización

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Detección
Efecto: Localización permite encontrar una persona, objeto o lugar, y conocer su ubicación exacta en ese momento. El brujo puede buscar cualquier cosa concreta, pero no cualidades subjetivas, como por ejemplo localizar a la persona que ha matado a su hermano si no sabe quién es exactamente. Para evitar ser encontrados, las personas u objetos deberán superar una RM. Los lugares de gran tamaño aplicarán un penalizador de -40 a dicha tirada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	360	420	480
Int. R.	10	12	14	16

Base: 100 kilómetros / RM 120.
Intermedio: 1.000 kilómetros / RM 140.
Avanzado: 10.000 kilómetros / RM 180.
Arcano: Cualquier distancia / RM 220.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Oscuridad

Inmunidad Física

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El individuo u objeto designado se vuelve completamente invulnerable a cualquier daño que no sea capaz de afectar energía. Es posible elegir tantos blancos como se desee, mientras la suma de sus presencias no supere lo que determine el máximo del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: Presencia máxima 60.
Intermedio: Presencia máxima 80.
Avanzado: Presencia máxima 100.
Arcano: Presencia máxima 120.
Mantenimiento: 10 / 15 / 15 / 20 *Diario*
Vías Cerradas: Esencia

Devolución de Conjuro

Nivel: 80-90 **Acción:** Pasiva **Tipo:** Automático
Efecto: Devuelve un conjuro activo contra su lanzador, o sobre cualquier otro blanco que se elija. El sortilegio rechazado utiliza la misma Proyección Mágica de quien lo ejecutó. La devolución es un efecto automático.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	150	200	240	280
Int. R.	10	12	14	16

Base: Zeón máximo del conjuro 100.
Intermedio: Zeón máximo del conjuro 120.
Avanzado: Zeón máximo del conjuro 140.
Arcano: Zeón máximo del conjuro 160.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ninguna

Preparar Conjuro

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Permite introducir un segundo conjuro en el interior de un objeto o individuo, para lanzarlo posteriormente de manera automática, sin ningún tipo de acumulación o preparativo. Este conjuro debe lanzarse al mismo tiempo que el mago realiza otro hechizo de modo que el segundo sortilegio, en lugar de funcionar con normalidad, se queda en el interior de algo esperando a ser desencadenado posteriormente. El conjuro preparado podrá activarse por voluntad del brujo, el sujeto en cuyo interior se encuentre, o aquel que esté en posesión del objeto encantado. Utiliza la Proyección Mágica de su lanzador original, salvo si quien lo posee en la actualidad decide utilizar la suya propia. Una vez lanzado, el hechizo preparado desaparece.

Si deja de pagarse el mantenimiento de Preparar Conjuro, el segundo hechizo también se pierde. Sólo es posible lanzar un sortilegio preparado por asalto, sin importar el número que se tenga almacenado. Un objeto o persona puede contener hasta cuatro veces su presencia en valor zeónico. Es decir, un individuo con presencia 50 podría tener hasta 200 puntos de Zeon en conjuros preparados.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	360	420
Int. R.	10	12	14	16

Base: Zeon máximo del conjuro 100.
Intermedio: Zeon máximo del conjuro 200.
Avanzado: Zeon máximo del conjuro 300.
Arcano: Zeon máximo del conjuro 400.
Mantenimiento: 20 / 30 / 40 / 45 *Diario*
Vías Cerradas: Ninguna

Teletransporte

Nivel: 80-90 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El hechicero, o quien este designe, es teletransportado a otra posición. Este conjuro permite pasar a través de cuerpos físicos, mientras no se encuentren basados en energía. Puede afectar a tantos blancos como se desee, mientras la suma de su presencias no supere lo que determina el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	480	560	640
Int. R.	10	12	14	16

Base: 50 kilómetros / Presencia máxima 80.
Intermedio: 1.000 kilómetros / Presencia máxima 180.
Avanzado: 5.000 kilómetros / Presencia máxima 240.
Arcano: 10.000 kilómetros / Presencia máxima 320.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Piedra

NIVEL 90-100

Ojo del Tiempo

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: El brujo puede enviar sus sentidos al pasado, para observar cualquier acontecimiento que haya ocurrido tiempo atrás en el lugar donde se encuentra como si estuviera presente. El lanzador puede avanzar y retroceder libremente al momento que desee dentro del periodo que le permite el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	11	13	15	17

Base: Una década.
Intermedio: Un siglo.
Avanzado: Un milenio.
Arcano: Cualquier periodo de tiempo.
Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25
Vías Cerradas: Oscuridad

Sellar

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Sellar estanca un sortilegio anímico activo en una persona, haciendo imposible que se libere posteriormente de sus efectos. Este conjuro se utiliza sobre un hechizo de carácter Anímico, lanzado anteriormente con éxito sobre un individuo que fallase el control de Resistencia. De este modo, hasta que el conjuro Anímico no deje de mantenerse o sea destruido, el sujeto afectado pierde toda capacidad de realizar un nuevo control de RM, sin importar lo que las reglas generales o el propio conjuro digan. No tiene efectos sobre hechizos sin mantenimiento, o aquellos que influyan sólo en un área determinada.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	360	420	480
Int. R.	11	13	15	17

Base: Estanca un conjuro de grado base.
Intermedio: Estanca un conjuro de grado intermedio.
Avanzado: Estanca un conjuro de grado avanzado.
Arcano: Estanca un conjuro de grado arcano.
Mantenimiento: No
Vías Cerradas: Ninguna

El Don del Conocimiento

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto
Efecto: Utilizando la magia, el hechicero obtiene conocimientos intelectuales que desconoce. Este conjuro otorga al brujo, o a quien este designe, un bono a las habilidades secundarias del campo Intelectual, que podrá repartir libremente como considere apropiado (hasta un tope de 340). Por ejemplo si obtuviera 100 puntos, puede aumentar 40 puntos su habilidad de Historia, más 30 en Ciencia y Animales, respectivamente. Sólo un conjuro de El Don del Conocimiento puede estar activo en un sujeto a la vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	14	16

Base: +100 de bono.
Intermedio: +250 de bono.
Avanzado: +400 de bono.
Arcano: +600 de bono.
Mantenimiento: 30 / 45 / 60 / 75 *Diario*
Vías Cerradas: Destrucción

Escudar Contra Poderes

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático

Efecto: Afecta un lugar dentro del cual el hechicero crea un área que impide utilizar poderes sobrenaturales de cualquier tipo. En su interior, no funcionará ningún conjuro, convocación, poder psíquico o Técnica de Ki cuyo valor zeónico, potencial o coste no supere lo que indique el grado del conjuro. El área permanece siempre estática donde fue creada y afecta automáticamente a todos los que estén en su interior, incluyendo al propio lanzador.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	360	420	480
Int. R.	11	13	15	17

Base: 50 metros de radio / Zeon 100 / Potencial Psíquico 140 / Coste de Ki 8 / Convocación inferior a 180

Intermedio: 150 metros de radio / Zeon 150 / Potencial Psíquico 180 / Coste de Ki 14 / Convocación 240

Avanzado: 300 metros de radio / Zeon 200 / Potencial Psíquico 240 / Coste de Ki 22 / Convocación 280

Arcano: 500 metros de radio / Zeon 250 / Potencial Psíquico 280 / Técnica de Ki 30 / Convocación 320

Mantenimiento: 30 / 40 / 45 / 50 **Diario**

Vías Cerradas: Creación

Fortalecer la Magia

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este conjuro intensifica el poder de la magia que utiliza el hechicero, haciendo que los sortilegios que emplee sean más difíciles de destruir. Mientras se mantenga, fortalece todos los conjuros que lance el brujo contra efectos que pudieran ser perjudiciales para su magia. En juego, añade puntos de Zeon "falsos" al valor zeónico de los conjuros que utilice a partir de ese momento. Este incremento no es real, por lo que estos puntos no otorgan ningún efecto añadido a los sortilegios, aunque sí aumentan su potencial contra habilidades que afecten a hechizos de poder inferior. Si, por ejemplo el brujo tiene mantenimiento este conjuro en grado base (+50 puntos) y lanza crear luz en grado intermedio (valor zeónico 50), el potencial del conjuro de Luz no se vería incrementado, pero en el caso de que otro mago lanzase un Destruir Conjuro contra él, el hechizo tendría a efectos prácticos un valor zeónico de 70, en lugar de sólo 20.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	360	480	600
Int. R.	11	13	15	17

Base: +50 al valor zeónico falso de los conjuros.

Intermedio: +100 al valor zeónico falso de los conjuros.

Avanzado: +150 al valor zeónico falso de los conjuros.

Arcano: +250 al valor zeónico falso de los conjuros.

Mantenimiento: 20 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Vías Cerradas: Destrucción

Condicionamiento

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Condicionamiento afecta directamente a otros conjuros que lance el hechicero, estancándolos y haciendo que no se activen hasta que se dé una circunstancia que su controlador haya elegido. Debe de lanzarse al mismo tiempo que el mago realiza los hechizos adicionales, de modo que dichos sortilegios, en lugar de funcionar con normalidad, esperan para activarse a que se presenten las circunstancias que el brujo hubiera designado. Cada sortilegio condicionado puede ser sometido a una condición distinta pero, una vez prefijadas, posteriormente no pueden cambiarse.

El conjuro condicionado se activará automáticamente en el mismo momento en que se dé la circunstancia determinada, incluso si el mago no es consciente de ello. Por ejemplo, si un brujo condiciona el conjuro de Detener Caída, puede decidir que se active en el instante en el que caiga de gran altura, al igual que un nigromante es capaz de condicionar un hechizo de Superar la Muerte para que se ejecute en el momento en el que muera. La acción del conjuro es activa o pasiva, dependiendo de su propia naturaleza, pero siempre se acaba activando al final del asalto en el que se ha dado la condición en caso de que el lanzador no pueda actuar ese asalto.

Mientras permanezcan estancados, los conjuros no tienen mantenimiento, ya que no se encuentran activos. Si el hechizo de condicionamiento desaparece, los sortilegios condicionados también se pierden. Pueden condicionarse tantos conjuros como se desee siempre que no excedan el Zeon máximo determinado por el Grado del conjuro. Sólo es posible mantener activo un conjuro de Condicionamiento a la vez.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	500	600
Int. R.	11	13	15	17

Base: Zeon máximo 100.

Intermedio: Zeon máximo 150.

Avanzado: Zeon máximo 200.

Arcano: Zeon máximo 250.

Mantenimiento: 30 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Posesión

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico

Efecto: Otorga al hechicero la capacidad de tomar control del cuerpo de otro individuo, trasladando temporalmente una parte de su espíritu hasta el huésped. Este dominio permite al brujo utilizar o bien las habilidades del sujeto poseído o bien las suyas propias (el mago decide cada turno cual de ellas emplea, pero en ningún caso podrá mezclarlas ambas a la vez). En caso de que decida usar las habilidades del cuerpo poseído, las características físicas serán las del cuerpo poseído, y no las del lanzador del conjuro. Si el individuo no tiene una forma física similar a la del brujo, el lanzador aplicará un penalizador de entre -20 y -40, a discreción del DJ, a causa de la dificultad que entraña para él controlarlo correctamente.

Mientras Posesión permanece activo, el cuerpo original del hechicero se encuentra en un estado de coma. Los ataques que no sean capaces de dañar energía sólo afectarán al cuerpo poseído, pero si son sobrenaturales, restarán puntos de vida a ambos por igual. Si el cuerpo es de un ser con acumulación, el brujo sólo sufre una décima parte del daño que recibe la forma física. En el caso de que el cuerpo muera, pero al brujo le sigan quedando puntos de vida, su espíritu regresa de inmediato a su forma original. Para evitar los efectos del conjuro, es necesario superar una RM. El afectado tiene derecho a una nueva tirada por día que transcurra, o cada vez que realice una acción que vaya completamente en contra de su comportamiento.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	300	400	500	600
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 220.

Mantenimiento: 30 / 40 / 50 / 60 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Imitar Conjuro

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto (Variable)

Efecto: Permite al brujo imitar un sortilegio que se encuentre en su presencia. Pueden copiarse tanto hechizos automáticos, si se lanzan en el mismo asalto que se utiliza la imitación, como conjuros mantenidos. Este hechizo imita incluso conjuros de Alta Magia o Divinos, sin necesidad de que el brujo tenga el Gnosis necesario para lanzarlos. El brujo elige si emplea su propia Proyección Mágica o la de quien lanza el conjuro original. El máximo valor zeónico de dichos conjuros no puede exceder lo que indique el grado del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	360	420
Int. R.	10	12	14	16

Base: Valor zeónico máximo 100.

Intermedio: Valor zeónico máximo 150.

Avanzado: Valor zeónico máximo 200.

Arcano: Valor zeónico máximo 250.

Mantenimiento: Como el conjuro imitado

Vías Cerradas: Destrucción

Magia Innata

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Efecto

Efecto: Este hechizo incrementa exponencialmente el potencial mágico ambiental, aumentando la capacidad de los brujos para dominar innatamente su magia. En reglas de juego, encanta una zona estática dentro de la cual los conjuros innatos tienen un potencial adicional de lo que indique el ACT del brujo. El lanzador posee la capacidad de elegir si este incremento favorece a todo el mundo, o si sólo él se beneficia de sus efectos.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	14	16

Base: 25 metros de radio / +10 al valor zeónico de la magia innata.

Intermedio: 100 metros de radio / +20 al valor zeónico de la magia innata.

Avanzado: 250 metros de radio / +30 al valor zeónico de la magia innata.

Arcano: 500 metros de radio / +40 al valor zeónico de la magia innata.

Mantenimiento: 50 / 60 / 70 / 80 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Vincular Mantenimiento

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Anímico
Efecto: El brujo puede vincular el pago del mantenimiento de uno de sus conjuros a otro individuo u objeto, obligándole a invertir sus puntos de Zeon de un modo inconsciente. La vinculación sólo puede utilizarse sobre personas que posean el Don o, en su defecto, seres u objetos mágicos. Para evitar ser afectado, es necesario superar una RM. Si el individuo vinculado no se da cuenta de que está siendo blanco de este conjuro, no puede realizar un nuevo control de Resistencia. Si se percata y trata de resistirse, tendrá derecho a repetir la tirada, dependiendo del tipo de hechizo al que se le haya vinculado; en el caso de conjuros con mantenimiento diario tendrá derecho a una nueva tirada cada día, mientras que con el resto podrá realizar un nuevo control cada cinco asaltos. En el momento en que supere la RM o no le queden suficientes puntos de Zeon, los efectos de la vinculación desaparecerán para siempre.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	100	150	200	250
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 160.

Arcano: RM 180.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Ninguna

El Magistrado

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa **Tipo:** Automático
Efecto: Este hechizo crea un área en cuyo interior el brujo se convierte en juez absoluto de lo que ocurre, obteniendo la capacidad de intervenir en las decisiones de todos los presentes. Si lo desea, puede vetar cualquier acción activa de los sujetos que se encuentren en el interior de la zona afectada, prohibiéndoles realizar cualquier cosa que él no quiera que hagan. El brujo no es capaz de someter a nadie a su voluntad, pero sí de impedirles actuar libremente. La prohibición es una acción pasiva, por lo que interrumpe incluso las acciones de individuos que le hayan ganado la iniciativa. El hechicero debe ser consciente de la maniobra que desea vetar. Cada vez que un personaje quiera realizar un acto que prohíba El Magistrado, necesita superar una RM o no podrá iniciarla. Si embargo, incluso si alguien consigue superar la Resistencia, no se verá totalmente libre del conjuro, ya que en el siguiente asalto volverá a someterse a la voluntad del Magistrado si no supera nuevamente el control. El área permanece estática en el lugar donde fue lanzada. La condición para ser afectado consiste, simplemente, en estar dentro del área del conjuro.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	450	600	800	1.000
Int. R.	12	14	16	18

Base: 50 metros de radio / RM 140.

Intermedio: 100 metros de radio / RM 180.

Avanzado: 500 metros de radio / RM 220.

Arcano: 1 kilómetro de radio / RM 260.

Mantenimiento: 45 / 60 / 80 / 100 **Diario**

Vías Cerradas: Ninguna

Predestinación

Nivel: 90-100 **Acción:** Activa
Tipo: Automático
Efecto: Mediante este conjuro el mago puede modificar los acontecimientos venideros según sus designios, predestinando distintos sucesos en el futuro. Queda a disposición del propio hechicero designar la complejidad de los mismos del modo que desee. Es posible que predestine un único evento, dejando en manos de la casualidad los distintos sucesos que permitan su realización, o por el contrario tratar de determinar cada uno de los aspectos que acabarán causando el fin deseado. Aunque en un principio este conjuro no puede causar un resultado completamente imposible, las posibilidades quedan limitadas únicamente por la imaginación de su lanzador. Los sucesos determinados pueden fijarse para una fecha concreta o para que se repitan eternamente a lo largo del tiempo, como por ejemplo, todos los solsticios de los años bisiestos. Dada la enorme complejidad del sortilegio, veamos ahora algunos ejemplos de lo que se podría hacer con él. Una Predestinación imprecisa sería que el hechicero designe que la fatalidad se cernirá sobre una familia y toda su estirpe, cuyos miembros sufrirán una muerte horrible antes de cumplir cierta edad. Por el contrario, si el brujo quisiese detallarla más, podría precisar, diciendo que sus primogénitos serán asesinados por lobos salvajes la misma noche en la que nazcan. Naturalmente, no todas las predestinaciones han de resultar negativas; se puede decidir, incluso, que un niño acabará convirtiéndose en rey.

Sin embargo, no crea un futuro absoluto e ineludible, ya que siempre existe la posibilidad de evitar su resultado. Todo aquel que no se encuentre dentro de los límites prefijados por el hechicero, es decir, fuera de la RM del mismo, tiene la capacidad de impedir que el destino se cumpla. Para contrarrestar la acción de terceros, el lanzador puede inventar medidas de seguridad que se encuentren dentro de los límites del conjuro. Un buen ejemplo sería decidir que cualquier persona que trate de detener el destino será asesinada por lobos, que actuarían como una especie de salvaguardia. Para evitar que este conjuro funcione, sólo se requiere que se supere una única RM en el momento de su lanzamiento, que será realizada por la persona, criatura u objeto con mayor Resistencia de cuantos sean afectados directamente por la Predestinación. Los que se encuentren dentro de sus efectos, no podrán hacer nada para evitar su cumplimiento; la casualidad jugará en su contra de un modo completamente ineludible. Sólo se puede repetir la RM cuando se cumpla alguno de los acontecimientos predeterminados, por lo que, cuanto mayor grado de detalle tenga el sortilegio, mayores posibilidades hay de que pueda evitarse. Si alguno de los acontecimientos predeterminados es impedido, el conjuro entero deja de funcionar. La condición para ser afectado es encontrarse específicamente dentro del destino designado.

Grado	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	600	900	1.200	1.500
Int. R.	12	15	17	19

Base: RM 140.

Intermedio: RM 170.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: No

Vías Cerradas: Ninguna



LA CONVOCATORIA

El poder del hombre no radica en lo que puede hacer por sí mismo, sino en lo que su voluntad obliga a hacer a los demás.

-Joshue-

No todos los seres vivos se ven sometidos a las habilidades de convocatoria. Estos poderes sólo permiten interactuar con las criaturas cuya presencia se encuentra sometida al flujo de almas. La mayoría de criaturas que pueblan el mundo, como los humanos, los animales e incluso algunas razas sobrenaturales, no están atados al flujo de almas y no son afectados por la influencia de los invocadores. En realidad su presencia está mucho más ligada al mundo físico que al espiritual.

A pesar de que la convocatoria es una habilidad sobrenatural, los individuos que utilizan sus poderes no requieren necesariamente el Don de la magia. En realidad, únicamente necesitan tener un alma lo suficientemente fuerte para forzar a los seres sobrenaturales a cumplir su voluntad, y los conocimientos para hacerlo.

Las habilidades de convocatoria

La convocatoria se basa principalmente en cuatro habilidades distintas: Convocar, Controlar, Atar y Desconvocar. A pesar de estar incluidas dentro del grupo de habilidades místicas, se desarrollan y utilizan de manera similar a las secundarias. Como estas, cada habilidad de convocatoria está unida a una característica que suma su bono a la habilidad final. Para que un personaje pueda hacer uso de cualquiera de ellas, debe desarrollar como mínimo una base de 5 puntos. Al igual que las secundarias, es posible obtener maestría.

Para utilizar una habilidad de convocatoria, el personaje debe declarar que tiene intención de usarla. Son siempre acciones activas, aunque no provocan negativos por utilizar varias de ellas a la vez durante un mismo asalto. Sin embargo, sólo puede realizarse un control de una en concreto por turno. Un convocador, por ejemplo, podría usar sus habilidades de Controlar y Atar durante un asalto sin sufrir penalizadores a ninguna de ellas, pero no es capaz de realizar un segundo control de Atar hasta el siguiente turno. Las habilidades de convocatoria tienen el mismo turno de arma que las acciones desarmadas y que las mágicas, es decir, un +20.

Al utilizar cualquiera de estas habilidades, un personaje debe invertir cierta cantidad de puntos de Zeon para alterar la red de almas e influir a los seres sobrenaturales. La dificultad requerida y el coste en puntos de Zeon dependen del nivel del ser. Cuanto más poderosa sea la entidad, más elevados serán ambos requerimientos. Para conocer las dificultades y el coste de la invocación, debes consultar la **Tabla 64: Las dificultades de invocación**. A continuación, podrás ver una descripción de las cuatro habilidades de convocatoria y sus funciones básicas:

CONVOCAR

Después de saber cómo funciona la magia y los conjuros, en este capítulo nos centraremos en otra de las habilidades místicas que tienen los personajes a su disposición: la convocatoria. La principal función de los poderes de convocatoria es la de invocar a criaturas y fuerzas sobrenaturales que, mediante pactos o dominación, ejecuten la voluntad de quienes los llaman. A continuación podrás ver una descripción de su origen y la manera de emplearlas.

Su origen

Las habilidades mágicas no dependen exclusivamente del Don y de los conjuros. Algunos individuos son capaces de controlar la esencia de los seres sobrenaturales que existen en el flujo de almas, atrayéndolos al mundo material. Para hacerlo, los invocadores utilizan su propia alma y sincronizan con ella la esencia de los seres con los que desean contactar. Sincronizar de este modo es un proceso muy complejo y muy a menudo son necesarios elaborados rituales y ceremonias. Sin embargo, algunos convocadores desarrollan tanto poder y un control tan elevado, que pueden forzar a las criaturas a venir a nuestro mundo simplemente pronunciando su nombre.

Tabla 64: LAS DIFICULTADES DE CONVOCACIÓN

Nivel	Invocar	Zeon	Controlar	Zeon	Atar	Zeon	Desconvocar	Zeon
0	140	10	180	20	160	5	100	5
1	160	20	200	40	180	10	120	5
2	180	40	220	80	200	20	140	10
3	200	60	240	120	220	30	160	15
4	220	80	260	160	240	40	180	20
5	240	100	280	200	260	50	200	25
6	260	120	300	240	280	60	220	30
7	280	140	320	280	300	70	240	40
8	300	160	340	320	320	80	260	50
9	320	180	360	360	340	90	280	60
10	340	200	380	400	360	100	300	80
11	360	220	400	440	380	120	320	100
12	380	240	420	480	400	140	340	120
13	400	260	440	520	420	160	360	140
14	420	280	460	560	440	180	380	160
15	440	300	480	600	460	200	400	180

- **Convocar:** Convocar es la habilidad que permite llamar a seres sobrenaturales y atraerlos a este mundo. Con ella, el personaje puede invocar tanto a bestias mágicas como a poderosas entidades arcanas. Depende de la característica de Poder.
- **Dominar:** El control que poseen los convocadores sobre el flujo de almas les permite subyugar a los seres sobrenaturales. Estableciendo un lazo anímico entre ellos y la criatura, pueden obligarles a cumplir sus órdenes. Depende de la característica de Voluntad.
- **Atar:** Usando esta habilidad, un convocador puede encerrar criaturas sobrenaturales en el interior de objetos físicos o de seres vivos. Para mantener a la criatura sujeta dentro del contenedor, el convocador debe emplear diariamente una cantidad de puntos de Zeon con la que refuerza el vínculo. Mientras proporcione la magia requerida, el ser no puede liberarse de la atadura. Depende de la característica de Poder.
- **Desconvocar:** Esta habilidad está directamente enfrentada a Convocar. Del mismo modo que es posible atraer seres místicos al mundo material, un convocador puede obligarles a regresar al flujo de almas con su poder. Depende de la característica de Poder.

Habilidades enfrentadas

Existe la posibilidad de que dos personajes con habilidades de convocatoria traten de emplear sus poderes sobre las mismas criaturas. En dicho caso, el personaje que alcance una habilidad final más elevada anulará el poder de su contrincante. Si, por ejemplo, dos personajes lanzan un Controlar con éxito sobre la misma entidad, quien obtenga un resultado mayor será quien consiga el dominio sobre el ser, aunque ambos deberán invertir los mismos puntos de Zeon.

Para el control de habilidades enfrentadas, Convocar se puede utilizar en contra de Convocar, Desconvocar o viceversa, mientras que Controlar solo se opone a sí misma.

Los seres que tengan previamente un vínculo de Control, pueden utilizar automáticamente las habilidades de su dominador para evitar ser Desconvocados, Atados o Controlados de nuevo. Si, por ejemplo, un paladín consigue Desconvocar con éxito a una criatura que está controlada por alguien, su señor puede usar su habilidad de Convocar para evitar que sea expulsada. Como se explicará a continuación, no se puede Convocar, Controlar o Desconvocar a un ser mientras se encuentra atado en una forma física.

La llamada

Cuando un personaje pretende traer a un ser sobrenatural a este mundo, lo primero que debe hacer es decidir qué clase de entidad quiere convocar expresamente. No está obligado a conocer exactamente al ser de modo individual, pero sí decidir a qué tipología pertenece. Como mínimo, el convocador deberá haber leído información sobre dichos seres o haber visto a alguno de ellos para poder llamarlo. Si sólo tiene una idea aproximada de lo que quiere atraer al mundo, deberá aplicar un penalizador de -50 a su habilidad de Convocar.

Un convocador no puede simplemente lanzar los dados y traer el ser que le haya permitido su tirada. Por el contrario, debe decidir antes que es lo que pretende llamar para fijar así su nivel y conocer la dificultad de la convocación y su coste (Ver **Tabla 64**). Una vez que sabemos la dificultad, el personaje lanza un D100 y suma el resultado a su habilidad de Convocar. Si es inferior a la cantidad requerida, la diferencia entre su resultado y la dificultad es su nivel de fracaso. Si es igual o superior, el ser es invocado con éxito y aparece en el siguiente asalto en presencia del convocador o, por defecto, en el lugar donde se haya preparado el ritual. Ten en cuenta que no es completamente necesario que el personaje conozca el nivel de la criatura a la que llama, ya que es posible que el DJ se reserve para él esa información hasta que el ritual haya terminado.

En el mismo asalto en que una criatura es convocada, el individuo que la ha llamado puede tratar de controlarla y atarla, antes incluso de que se haya materializado completamente. Cuando una criatura aparece, suele estar momentáneamente desorientada, pero es capaz de actuar inmediatamente. La reacción de la criatura dependerá completamente de su clase y personalidad.

La dominación

La dominación utiliza exactamente las mismas reglas que la habilidad de Convocar a la hora de determinar la dificultad y el gasto en puntos de Zeon. El personaje debe de encontrarse en presencia de la criatura para intentar controlarla, aunque no necesita necesariamente verla. Si consigue superar la tirada, el personaje toma el control sobre la entidad, sin que esta pueda hacer nada por evitarlo.



Las criaturas dominadas siguen teniendo voluntad propia, aunque no podrán negarse a cumplir ninguna orden que le dé su señor. Los mandatos se transmiten directamente por el lazo anímico que les une, por lo que no será necesario que la entidad entienda el idioma o sea capaz de escuchar a su amo. Sin embargo, esta habilidad no actúa a la inversa, y si la criatura no es capaz de comunicarse con su controlador, este no podrá entenderla ni saber lo que le ocurre. El convocador no tiene constancia de lo que hace un ser que se encuentra bajo su control. Muchas entidades inteligentes pueden tramar a espaldas de sus amos un método para librarse del yugo, que no contravenga las órdenes que reciben. Tanto la criatura subyugada como su dominador tienen siempre una idea aproximada de la localización del otro, sin importar la distancia que los separe.

Un ser dominado puede tratar de librarse del control al que se haya sometido una vez por hora, o cada vez que reciba una orden que resulte directamente opuesta a su naturaleza o comportamiento. Para evitarlo, el convocador tiene que volver a superar un nuevo control contra la dificultad de Controlar original. No obstante, mantener sometida a una criatura que ya está bajo el control del personaje, no le cuestan a este puntos de Zeon adicionales.

La única limitación de esta habilidad es que un convocador no puede absorber Zeon de una criatura que tenga controlada. Si lo hiciera, al tomar energía espiritual de ella, el vínculo de unión se rompe y el ser se libraría automáticamente del Control, incluso si estuviera atado.

El lazo de atadura

Una atadura mística tiene como función atrapar la esencia y el cuerpo de una criatura dentro de una forma material. Incluso si la entidad es física el convocador puede encerrarla en el interior de objetos diminutos, mucho menores que ella. En realidad, con este acto el convocador lo que está haciendo es convertirla en una masa espiritual y encerrar su esencia. Mientras esté en el interior del objeto, la criatura no podrá intervenir en el mundo exterior de ningún modo, salvo comunicarse con el cuerpo en el que está encerrada o con la persona que posee el artefacto. El convocador puede sacar y volver a introducir a la entidad de su contenedor libremente. Aunque es una acción pasiva, el ser no se materializa hasta el comienzo del siguiente asalto.

Una vez atada, la esencia del ser queda completamente estancada. De este modo, si el convocador consigue atar a una criatura que tiene previamente controlada, esta pierde la capacidad de liberarse del control por más tiempo que pase o aunque reciba órdenes contrarias a su personalidad. Además, cuando una criatura atada se encuentra dentro de su contenedor, es completamente inmune a otras habilidades de convocatoria, ya que su esencia permanece paralizada en

el objeto. Si un convocador quiere tratar de afectar a un ser que se encuentra atado dentro de un artefacto, deberá esperar a que se materialice en el mundo real. En el caso de que el contenedor se rompa o la persona a la que está atada muera, la entidad se liberará del vínculo inmediatamente. Dado que la esencia de la entidad se encuentra estancada, no le es posible subir de nivel.

Evangeline tiene atado a su báculo a un elemental de luz. La criatura también está dominada y gracias a la atadura no tiene ninguna oportunidad de librarse del control. Viendo que se aproxima un inminente combate, Evangeline decide sacar de su báculo al elemental, lo que le cuesta un asalto entero. Durante ese turno, la criatura no puede ser atacada, pero tampoco podrá actuar. En el siguiente, ya será completamente material y actuará como un personaje más. Mientras su elemental permanezca en el interior del báculo, es inmune a las habilidades de convocatoria de otros personajes.

No todos los cuerpos son capaces de contener a cualquier tipo de ser o criatura. Las entidades más poderosas requieren cárceles especiales que puedan soportar sus elevadas energías. La presencia de la criatura es la que indica qué cuerpos pueden contenerlos y cuáles no. El objeto debe tener una presencia igual o superior a la de la criatura para ser capaz de usarse como receptáculo. Como regla especial, los seres vivos pueden contener en su interior hasta el doble de su presencia base. Si un objeto o ser vivo tiene ya alguna criatura atada en su interior, este ocupa una parte de la presencia, limitando la cantidad que le queda al cuerpo para contener otras.

Una vara +5 tiene una presencia base de 80 (30 de su base +50 por su bono de calidad), por lo que es capaz de contener un ser con presencia 80 o inferior. Si por ejemplo ya tiene en su interior un ser de segundo nivel, o lo que es lo mismo, con una presencia de 35, le quedan aún 45 puntos libres para contener otros seres.

Mantener el lazo de atadura con una criatura tiene un mantenimiento diario en puntos de Zeon. Al finalizar cada jornada, el convocador deberá volver a invertir la misma cantidad de puntos que le costó la atadura original para conservarla. Este gasto es equivalente al mantenimiento de un conjuro diario.

Si atar a un ser de tercer nivel le costó a Evangeline 30 puntos de Zeon, para mantener esta atadura la joven deberá volver a gastar 30 puntos más al día para conservarla.

Expulsar del mundo físico

Usando su habilidad de Desconvocar, un personaje puede expulsar del mundo material a los seres sobrenaturales. Como en el caso de la Dominación, basta con que el convocador se encuentre en presencia del ser o lo intuya para tratar de desconvocarlo. En el caso de que supere la dificultad requerida, la criatura será expulsada inmediatamente del mundo material y regresará a la red de almas o a la Vigilia. La diferencia por la que el convocador superó la dificultad indica, además, el número de días que la entidad necesitará para poder regresar al mundo material, en el caso de que pueda hacerlo por sí misma.

Si Evangeline pretende expulsar a un elemental de tercer nivel, para hacerlo deberá superar una dificultad de 160 puntos y gastar 15 puntos de Zeon.

Habilidades de convocatoria con varios seres a la vez

Un personaje puede utilizar sus habilidades de convocatoria para afectar a un grupo numeroso de criaturas. Podría por ejemplo Convocar, Controlar o Desconvocar a una verdadera legión de seres en lugar de a uno solo. La única excepción a esta regla ocurre con la habilidad de atar, que debe hacerse de modo personal con cada ser por separado.

Si un personaje desea Convocar, Controlar o Expulsar a varios seres a la vez, aplica un penalizador de -50 a la habilidad que pone en práctica. En ese caso, realiza una sola tirada y gasta los puntos por separado de Zeon que le cuesta cada criatura. El convocador puede usar su poder sobre un tipo concreto de criatura por asalto, es decir, que pertenezcan a la misma etnia. El personaje decide libremente el número de seres que quiere afectar, siempre y cuando tenga suficiente Zeon para hacerlo. En el caso de la habilidad de desconvocar, no está obligado a afectar a todos los seres de una misma clase y puede designar a cuáles pretende expulsar, antes de lanzar los dados.

Evangeline se encuentra frente a un grupo de ocho sombras, dos aberraciones y un tipo de elemental oscuro al que no había visto antes. En el primer asalto, sabiendo de lo que son capaces las sombras, Evangeline trata de desconvocarlas a todas en grupo. Aplicando un -50 a su habilidad, sólo tiene que realizar una única tirada contra todas ellas con una dificultad de 160 (son criaturas de tercer nivel). Dado que expulsar a cada una de ellas por separado cuesta 15 puntos de Zeon, hacerlo con las ocho a la vez le supone un gasto de 120 puntos. En el siguiente asalto, Evangeline podrá repetir la expulsión contra las aberraciones o contra el elemental desconocido, según considere cuáles son sus prioridades.

Los rituales

El tiempo que un personaje vaya a invertir en sus habilidades de convocatoria influye en su habilidad. A este proceso se le llama generalmente ritual. Realizar un ritual requiere una dedicación absoluta y, para que se considere que ha invertido un día completo, debe invertir por lo menos 16 horas a su preparación. Cada ritual puede ser completamente distinto dependiendo de los conocimientos de cada individuo.

Algunos requerirán componentes excepcionalmente caros mientras que, los más simples, meros cánticos o gesticulaciones. El Director de Juego y los jugadores deberán decidir conjuntamente el tipo de ritual que los personajes utilizan habitualmente en sus prácticas. Cuanto más tiempo se dedique a su preparación, el personaje obtendrá un bono mayor a su habilidad de Convocar, Controlar, Atar o Desconvocar. Estos posibles bonos están reflejado en la **Tabla 65**.

TABLA 65: EL TIEMPO DE LOS RITUALES

Tiempo utilizado en la invocación	Bonos utilizables
Inmediato	-100
Un asalto completo	-50
Tres asaltos	-20
Cinco asaltos	+0
Un minuto	+10
Una hora	+20
Seis horas	+30
Un día	+40
Una semana	+50
Un mes	+60
Seis meses	+70
Un año	+80
Cinco años	+90
Diez años	+100
Mas de cincuenta años	+120

También hay que tener en cuenta si el personaje tiene información u objetos que puedan facilitar el ritual. En dicho caso, pueden usarse los modificadores de la **Tabla 66: Modificadores de convocatoria**. Como en la preparación del ritual, estos bonos también pueden aplicarse con posterioridad a las habilidades de Controlar, Dominar, Atar y Desconvocar.



TABLA 66: MODIFICADORES DE LA CONVOCATORIA

Modificadores de convocatoria	Bonos utilizables
Conocer el nombre del ser	+20
Tener una pertenencia suya	+10
Tener una parte de él	+20
No conocer el tipo de criatura	-50

• **Conocer el verdadero nombre del ser:** Este bonificador requiere que el personaje conozca el verdadero nombre que le fue dado al ser, no un apodo ni el modo con el que se refiere a sí mismo. Por ello, las criaturas más poderosas guardan celosamente sus secretos, tratando de evitar que algo tan importante como su nombre pueda llegar a caer en las manos inapropiadas.

• **Tener una pertenencia suya:** Debe de tener un objeto que realmente haya pertenecido al ser y que fuese importante para él. Sólo puede aplicarse una vez, por lo que tener más de un objeto no otorga bonos adicionales.

• **Tener una parte de él:** Requiere tener un fragmento del ser, como una parte de su sangre o de su carne.

• **No conocer el tipo de criatura:** Este penalizador sólo se aplica a Convocar, tal y como se explica en la sección La llamada.

Evangeline se prepara para Convocar, Controlar y Atar a un elemental menor de agua llamado Tel'Arain. La joven tiene una habilidad de 120 en los tres campos y, dado que Tel'Arain es un ser de tercer nivel, la dificultad es muy elevada para ella. Queriendo asegurar su éxito, Evangeline dedica un mes entero a preparar el ritual, por lo que puede aplicar un bono de +60 a sus tres habilidades de convocatoria. Además, conoce el nombre del elemental y tiene una posesión importante suya (una vieja flauta), por lo que suma un +30 adicional a su tirada. Al ser de tercer nivel, la dificultad para convocarlo es de 200, la de controlarlo 240 y la de atarlo 220. Hace entonces una tirada por cada una de sus habilidades y afortunadamente consigue superarlas todas. El coste total del proceso en puntos de Zeon será de 210 (60 por Convocar, 120 por Controlar y 30 por haberlo atado), y cada día posterior deberá gastar 30 puntos adicionales para conservar la atadura.



Grupos de convocadores

Existe la posibilidad de que dos o más individuos quieran unir sus habilidades de convocatoria para aumentar sus posibilidades de éxito. A esta reunión la llamaremos círculo de convocadores. Hay dos requisitos para que pueda realizarse un círculo de convocadores. En primer lugar, la diferencia de habilidad entre los personajes que intervienen no puede ser superior a 50. Si la habilidad de cualquiera de ellos es menor, simplemente no está capacitado para ayudar en el proceso por falta de conocimientos. Es decir, si un convocador tiene 160 de habilidad en Atar y quiere agruparse con otros, ninguno de sus colaboradores podría tener menos de 110 puntos en esa pericia en concreto. En el caso de que haya más de dos convocadores, se toma como habilidad base la cifra más elevada. El segundo requisito es que todos sus miembros colaboren por igual en la preparación del ritual, o lo que es lo mismo, que inviertan el mismo tiempo que los demás. Si se cumplen ambas condiciones, el convocador de mayor habilidad puede aplicar un bono de +10 a su control por cada individuo que componga el círculo junto a él. Además, el pago de los puntos de Zeon puede repartirse libremente entre los componentes, aunque todos deben de gastar como mínimo una cantidad de 10 puntos.

Un convocador no puede valerse de criaturas que tenga atadas o controladas para realizar un círculo de convocación, dado que sus esencias están parcialmente unidas a la suya.

El Gnosis en la convocatoria

Los personajes que tengan habilidades de convocatoria sólo pueden emplear sus poderes sobre aquellos seres que se encuentran influidos por la red de almas. Por esta causa, sus poderes sólo afectan a los Seres entre Mundos y a los Espíritus descritos en el **Capítulo 26**. Sin embargo, algunas entidades son inmunes a ciertos poderes, dependiendo de lo poderoso que sea su Gnosis. Dado que es el Gnosis lo que indica lo sometida que está el alma de la criatura por el flujo de almas, algunas entidades están por encima de estas habilidades. Simplemente, su esencia es demasiado poderosa para someterse a poderes terrenales. Si la entidad posee un Gnosis superior a 30 no puede ser controlada. Si es superior a 35 no puede ser atada, y si es superior a 40 no puede ser convocada o desconvocada sin su consentimiento. Esta regla no se aplica si el convocador es una entidad con mayor Gnosis que el ser sobre el que trata de influir.

La resistencia de los seres sobrenaturales

Como ya se ha explicado, las criaturas sobrenaturales son muy vulnerables a las habilidades de los convocadores, y la capacidad que tienen de contrarrestarlas es muy limitada. No obstante, algunas entidades son especialmente resistentes a la magia, lo que también les permite combatir mejor los poderes de los convocadores. Por esta causa, los seres sobrenaturales que posean algún bono especial a su RM pueden sumarlo a la dificultad requerida por su nivel contra cualquier habilidad de convocatoria. Hay que tener en cuenta que no se suma toda la Resistencia Mágica de la criatura, sino únicamente los bonos especiales que posean. Incluso si el bono procede de un conjuro o un artefacto, también aumenta la dificultad requerida.

Un Señor de las Tinieblas es un poderosísimo elemental oscuro de nivel 10 cuya RM natural es de 100 puntos. No obstante, posee un bono especial de +20 a su RM que puede sumar a la dificultad requerida por un convocador para afectarle con sus poderes. Por tanto, las dificultades aumentarían a 360 Convocar, 400 Controlar, 380 Atar y 320 Desconvocar.

Regeneración zeónica de seres atados

Las criaturas que se encuentran atadas tienen su esencia completamente estancada, por lo que incluso si poseen el Don son incapaces de recuperar sus puntos de Zeon gastados. Sin embargo, se alimentan de la magia que desprende el lazo de atadura que tienen con el convocador, por lo que absorben los puntos que este gasta a diario como regeneración zeónica.

Tel'Arain, la elemental de agua que tiene atada Evangeline, es un ser de nivel 3, por lo que la convocadora invierte a diario 30 puntos de Zeon en conservar su lazo. Aunque Tel'Arain no puede recuperar Zeon por sí misma, toma para ella diariamente los 30 puntos que Evangeline gasta en la atadura como si fuese su regeneración zeónica.

Elementalismo

Cualquier personaje que desarrolle habilidades de convocatoria puede decidir, en su inicio, especializarse en criaturas de un elemento concreto. Si lo hace así, aplicará un bonificador de +30 a cualquier habilidad de convocatoria cuando la utilice sobre seres del elemento hacia el que es afín, pero sufrirá un penalizador de -30 en los otros. Si se trata de una entidad del elemento opuesto al de su especialización, el penalizador será de -60. Una vez que un personaje se ha especializado, no puede modificar su habilidad.

El fracaso

Como ya se ha explicado, cuando un personaje utiliza una de sus habilidades de convocatoria y no consigue superar la dificultad requerida, se dice que ha fracasado. Sin embargo, al tratarse de una capacidad sobrenatural tan compleja, un error puede acarrear repercusiones muy graves. Recuerda que el Nivel de Pifia se restará de la habilidad final del personaje, lo que representa un fracaso mucho más elevado. A continuación, en el **Recuadro XI**, se enumeran los efectos del error en las habilidades de convocatoria, dependiendo del nivel de fracaso.



Una convocadora y su familiar

RECUADRO XI: EL FRACASO EN LAS HABILIDADES DE CONVOCATORIA

FAMILIARES

Algunas personas tienen la capacidad de unir parte de su esencia con criaturas sobrenaturales, estableciendo un lazo indivisible entre ambos. Para crearlo, entremezclan sus espíritus de manera que, el uno y el otro, tienen ahora un destino común. Estas entidades son conocidas generalmente como familiares.

El lazo de unión

Crear un lazo de unión entre un familiar y una persona no resulta fácil. Para empezar, ambos deben de tener una presencia base similar, ya que en caso contrario, la desigualdad de poder espiritual lo imposibilita. Por tanto, la diferencia entre ambas no ha de ser mayor de cinco, o lo que es lo mismo, no puede existir más de un nivel entre el familiar y su señor (no importa quien sea el más poderoso). En segundo lugar, la criatura debe de aceptar la unión, entregando una parte de su sangre y espíritu en el proceso. Eso no significa que un convocador no es capaz de dominar a un ser y obligarle de ese modo a consentir. Naturalmente, solo Seres entre Mundos y Espíritus pueden convertirse en familiares.

Cumpliendo ambos requisitos, puede iniciarse la creación del lazo. Para ello, el invocador debe superar un control de atar sobre el ser como si este tuviera dos niveles más del que posee, e invirtiendo además diez veces el coste de puntos de Zeon necesarios. Si lo consigue, el proceso ha sido un éxito y ambos se encuentran ya unidos. Es posible que un convocador desee crear en lazo entre dos individuos o seres, sin ser él mismo parte del proceso. En tal caso, también el futuro amo del familiar debe de aceptar voluntariamente la unión.

FRACASO AL CONVOCAR

Entre -1 y -10: La convocación no funciona, aunque el personaje no pierde puntos de Zeon por ello.

Entre -11 y -25: La convocación no funciona y el personaje pierde los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -26 y -50: La convocación no funciona y el personaje pierde el doble de puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -51 y -75: La convocación funciona de un modo inverso al pretendido y, en lugar de la entidad que pretendía llamar, aparece otra de nivel superior y de naturaleza completamente opuesta. El convocador no tiene la capacidad de atar ni controlar al ser en el momento de su aparición, y pierde cualquier bono que tuviese gracias al ritual. El coste en Zeon es el doble del que se debía invertir en la convocación original.

Entre -76 y -100: La convocación se invierte y aparecen un gran número de seres de naturaleza opuesta a la deseada y nivel superior. El convocador no tiene la capacidad de atarlos ni controlarlos en el momento de su aparición, y pierde cualquier bono que tuviese a causa del ritual. El coste en Zeon es el cuádruple del que se debía gastar en la convocación original.

Superior a 100: Un error de este nivel puede costarle la vida al convocador, ya que en lugar de traer a la criatura deseada, es él quien se traslada a presencia de una entidad muy poderosa, de una tipología completamente opuesta a la que pretendía llamar. El personaje pierde todos sus puntos de Zeon.

FRACASO AL CONTROLAR

Entre -1 y -10: El control no funciona, aunque el personaje no pierde puntos de Zeon por ello.

Entre -11 y -25: El control no funciona y el personaje pierde los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -26 y -50: El control no funciona y el personaje pierde el doble de los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -51 y -75: El control no tiene efecto, y esa criatura en concreto se vuelve completamente inmune a la habilidad de controlar del personaje. El convocador pierde también el doble de puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -76 y -100: El efecto se invierte y es la criatura quien toma el control del convocador, como si hubiera logrado un dominio con éxito sobre él. El personaje pierde también el cuádruple de puntos de Zeon que debía gastar.

Superior a 100: El efecto se invierte y es la criatura quien toma el control completo sobre el personaje, quien pierde su voluntad y se convierte solo en una simple marioneta a su servicio para el resto de sus días.

FRACASO AL ATAR

Entre -1 y -10: La atadura no funciona, aunque el personaje no pierde puntos de Zeon por ello.

Entre -11 y -25: La atadura no funciona y el personaje pierde los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -26 y -50: La atadura no funciona y el personaje pierde el doble de los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -51 y -75: La atadura no tiene efecto, y el ser se vuelve completamente inmune a las habilidades de atadura del personaje. Todos los seres que estuvieran atados o controlados por el convocador se liberan automáticamente. También pierde el doble de los puntos de Zeon que debía gastar.

Entre -76 y -100: La atadura no tiene efecto, y el ser se vuelve completamente inmune a las habilidades del personaje. Todos los seres que tuviera atados se liberan automáticamente, ganado además inmunidad ante sus poderes. El convocador pierde el cuádruple de los puntos de Zeon que debía invertir.

Superior a 100: La atadura se invierte y la esencia del personaje queda atada al ser. A todos los efectos, el convocador comparte su destino con el de la criatura, muriendo en el caso de que esta fallezca. Adicionalmente, todas las criaturas que el convocador tuviera atadas o controladas quedan libres de manera automática, volviéndose inmunes a sus habilidades de convocación. El personaje pierde todos sus puntos de Zeon.

FRACASO AL DESCONVOCAR

Entre -1 y -10: La expulsión no funciona, aunque el personaje no pierde puntos de Zeon por ello.

Entre -11 y -25: La expulsión no funciona y el personaje pierde los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -26 y -50: La expulsión no funciona y el personaje pierde el doble de los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -51 y -75: La expulsión no sólo fracasa, sino que además la criatura gana inmunidad contra la habilidad de desconvocar del personaje. También pierde el doble de los puntos de Zeon que debía invertir.

Entre -76 y -100: La expulsión funciona de un modo inverso y, en lugar de desaparecer la criatura, aparecen varias entidades similares inmunes a su capacidad de Desconvocar. También pierde el cuádruple de los puntos de Zeon que debía invertir.

Superior a 100: La expulsión funciona de un modo inverso y, en lugar de desaparecer la criatura, aparece una legión de seres similares pero de mayor poder, completamente inmunes a las habilidades de convocatoria del personaje. El convocador pierde todos sus puntos de Zeon.

Para mantener el lazo, el señor del familiar esta obligado a gastar diariamente la mitad del coste en puntos de Zeon que requiere tener atado un ser de ese nivel. Al contrario de lo que ocurre con las criaturas meramente atadas, el personaje no puede elegir si gasta o no estos puntos, que se descontarán automáticamente de su regeneración Zeónica. Esta es la causa por la que solo brujos o individuos dotados de habilidades místicas pueden permitirse el lujo de tener familiares.

Tras pasar tiempo con ella, Evangeline decide convertir a Tel'Arain en su familiar. Dado que es una criatura de tercer nivel y la convocadora de cuarto, la diferencia entre sus presencias les permite crear el lazo. Evangeline deberá superar un control de atar contra 260 (como si fuese un ser de quinto nivel) e invertir 500 puntos de Zeon para lograrlo. Posteriormente, cada día el lazo consume 25 de los puntos de Zeon de la joven.

Los poderes de los familiares

En muchos aspectos, un familiar es muy parecido a una criatura atada y controlada por un convocador, salvo por el hecho de que ambos comparten un fragmento de alma y evolucionan conjuntamente. Por esta causa, al contrario de lo que ocurre con los seres atados, la esencia de la entidad no se queda estancada e incapaz de evolucionar, sino que mejora cuando lo hace su señor. Cada vez que su amo suba de nivel, el familiar ganará también un nivel de experiencia, obteniendo así 100 nuevos PD. Un jugador puede utilizar libremente estos puntos para adquirir habilidades o poderes sobrenaturales para su familiar, tal y como se explica en el **Capítulo 26**.

El señor de un familiar siempre tiene constancia de donde se encuentra y puede sentir a través de él como si estuviera presente. Dado que hay una parte de su alma en la entidad, en el caso de que se trate de un brujo puede lanzar conjuros a través de ella reduciendo su ACT a la mitad.

Un familiar nunca recupera puntos de Zeon, pero puede alimentarse de una parte de la regeneración zeónica de su señor si este lo permite. De este modo, son capaces de usar conjuros o incluso contener reservas de magia para su maestro.

Cuando un familiar recibe daños o muere, su señor sufre terribles consecuencias, ya que siente en su cuerpo parte del malestar de la criatura. Por ello, si el ser pierde puntos de vida, su amo debe superar automáticamente un control de RF contra el doble de dicha cantidad (uno por cada herida), o sufrirá automáticamente un penalizador a toda acción de -20, que se recupera a un índice de 5 puntos por hora. Si falla la RF por más de 50 puntos, queda automáticamente inconsciente. En el caso de los seres con acumulación, sus amos solo tienen que tirar contra una décima parte del daño que estos han sufrido. Si familiar muere las secuelas pueden ser todavía más graves. Para empezar, su amo padece automáticamente un penalizador de -20 a toda acción, y debe pasar un control contra la herida que provocó la muerte o quedará inconsciente. Si en este caso fracasa por más de 60 puntos, no es capaz de soportar el shock y fallece junto a la criatura. La entidad debe de superar los mismos controles si su señor sufre daños.

Romper el lazo

Ni el familiar ni su maestro son capaces de deshacer el lazo de unión voluntariamente, pero existen diversas causas por las que puede quebrarse. Si, como se ha explicado en el ejemplo anterior, alguno de los dos muere y el otro consigue sobrevivir, el lazo se rompe y cualquiera de ellos puede ser parte de un nuevo lazo con posterioridad. Otro posible motivo que provoca su ruptura es que un personaje sea incapaz de gastar los puntos de Zeon diarios que se necesitan para mantenerlo. Si se da el caso de que su regeneración zeónica es inferior a la cantidad que necesita invertir, ambos sufren un penalizador de -10 a toda acción acumulable cada día, hasta que, pasada una semana, la unión acaba rompiéndose. Si el lazo se quiebra por esta causa, el maestro del familiar pierde irreversiblemente un punto de su característica de Poder, a causa del fragmento de alma que abandona en el proceso.

Estancar al familiar

Si lo desea, el maestro de un familiar puede estancarlo impidiéndole subir de nivel junto a él. En tal caso, la criatura pierde su oportunidad de mejorar, y debe esperar a que su amo vuelva a subir para hacerlo también. Mediante este método, la presencia de ambos puede distanciarse más de 5 puntos. A veces, algunos sujetos se ven obligados a ello al ser incapaces de invertir suficientes puntos de Zeon para mantener el lazo con seres muy poderosos.

INVOCACIÓN

Además de las habilidades de convocatoria que se han explicado, los personajes tienen a su disposición la capacidad de contactar con entidades de enorme poder y solicitar su ayuda temporalmente. Semejantes seres son inmunes a las habilidades de convocatoria naturales, pero intervienen de manera limitada en el mundo, brindando parte de su poder a quienes los llaman. En cierta manera son equivalentes a poderosos hechizos, pero en lugar de ser realizados por el invocador, son las propias entidades quienes los ejecutan.

La ceremonia de invocación

Lo primero que tiene que hacer un personaje para obtener el poder de una invocación es declarar que quiere convocarla, y superar con los dados la dificultad requerida. El personaje utiliza la misma habilidad de Convocar que emplea para llamar a cualquier entidad sobrenatural. Cada invocación tiene un valor determinado en puntos de Zeon que representa lo que cuesta manifestar a la entidad en el mundo material. El nivel de fracaso al realizar una invocación se considera equivalente al fracaso de la habilidad de Convocar para comprobar sus efectos. Si el personaje consigue superar la dificultad requerida, la invocación se presenta ante él, le propone un pacto y desaparece. El pacto es una petición o condición que el interesado deberá realizar para conseguir que la entidad le otorgue sus poderes. El invocador podrá decidir libremente si lo acepta o no, pero no queda obligado a cumplirlo. Salvo si el pacto dice expresamente lo contrario, no hay ningún periodo de tiempo determinado para realizarlo. Cuando el personaje crea que lo ha cumplido correctamente, deberá volver a convocar a la entidad y pedirle que selle el pacto. Si realmente lo ha logrado, la invocación accede a su petición y le concede la capacidad de invocar sus poderes. En el caso de que el personaje solicite que se selle el pacto sin haberlo cumplido, la unión fracasa y este pierde completamente la capacidad de hacerlo de nuevo en el futuro. Una vez sellado un pacto, por regla general no existe ninguna manera de romperlo, incluso si la condición exigida desaparece.

No hay límite al número de invocaciones que puede adquirir un personaje si realiza los tratos. Sin embargo, dado que cada una de ellas deja una parte de su esencia con él, en el caso de los Arcanos no es posible firmar un pacto con el opuesto de una invocación que ya ha concedido su poder al personaje. Es decir, si un invocador ha conseguido el poder de La Justicia, podrá firmar tantos pactos como quiera con otros Arcanos, tanto puros como inversos, pero nunca podrá usar el poder de La Justicia Inversa.

La ejecución de la invocación

Un personaje puede utilizar cualquier invocación con la que haya sellado un pacto. Para hacerlo, deberá superar la dificultad requerida utilizando su habilidad de Convocar, y gastar la cantidad de puntos de Zeon necesarios. El invocador utiliza los modificadores por tiempo de la **Tabla 65**, pero no los generales para la convocatoria de la **Tabla 66**.

El verdadero objetivo de las invocaciones es dotar a los convocadores de una habilidad sobrenatural superior, a la que recurrir en el caso de que no tengan tiempo de utilizar a sus criaturas. Por tanto, las invocaciones no obedecen a la regla general de las habilidades de convocatoria, y no tienen por qué ser necesariamente acciones activas. En realidad, lo que hace un personaje durante el tiempo que invierte en prepararla es concentrarse y sincronizar con ella, por lo que es posible usar algunas incluso como acciones pasivas. Cada invocación puede ser activa o pasiva, dependiendo de su propia naturaleza. Es posible utilizar tantas invocaciones distintas como el personaje requiera durante un asalto, aunque el bonificador por tiempo sólo se aplicará sobre una de ellas. Utilizar una invocación tiene el mismo turno que las acciones desarmadas y la magia, es decir, un +20.



El poder de las invocaciones

Cuando alguien consigue usar una invocación, la entidad se manifiesta y utiliza su poder sobre el blanco indicado. El personaje tiene un completo control sobre sus efectos, igual que si se tratase de un conjuro lanzado por él. Cada entidad tiene su propia habilidad, efectos y duración, aunque dependiendo del poder del invocador es posible incrementar sus valores. Cuan mayor sea el resultado final en la habilidad de Convocar, el personaje habrá conseguido que la manifestación de la entidad sea más poderosa y, por tanto, mejores serán sus características.

Por regla general, salvo si el efecto de la propia invocación dice lo contrario, estas entidades son capaces de dañar y defenderse de cualquier criatura o clase de ataque, sin importar su Gnosis o sus inmunidades.

Invocar a La Suma Sacerdotisa, que crea un escudo de defensa con 800 puntos de vida, tiene una dificultad de 140, pero el personaje que la utiliza obtiene un resultado final de 210, es decir, 70 puntos por encima de la cantidad que requería. La habilidad de la Sacerdotisa le permite aumentar la resistencia del escudo 100 puntos por cada 10 que se supere la dificultad, por lo que el aguante de la barrera será de 700 puntos más.

A continuación podéis ver una lista de las invocaciones existentes en el mundo de Gaia. En cada una de ellas constan las siguientes características:

- **Pacto:** El pacto indicado en cada invocación no es necesariamente el único que pueden proponer a los invocadores. En realidad, son sólo las solicitudes más habituales que estas entidades suelen pedir a quienes las invocan. De todos modos, estos pactos deberían servir al Director de Juego como orientación.
- **Dificultad:** Es la cantidad que requiere superar el personaje usando su habilidad de Convocar para usar la invocación.
- **Coste:** La cantidad de Zeon que cuesta.
- **H. Ataque:** En el caso de que sea una invocación ofensiva, esta es la habilidad de combate con la que ejecuta sus ataques. En el caso de que tras la cifra se indique el símbolo +, representa que puede aumentar su habilidad gracias al poder del invocador.
- **H. Defensa:** Igual que la habilidad de ataque, sólo que en este caso se utiliza para defender al invocador.
- **Efecto:** Aquí se describe el efecto que provoca la invocación.
- **Duración:** El tiempo que la invocación o sus efectos permanecen activos. Todas las invocaciones duran sólo el turno en el que se manifiestan, salvo si se expresa lo contrario.
- **Apariencia habitual:** Al igual que los pactos, la apariencia de las invocaciones no es una regla fija, pero es la forma que toman comúnmente ante los mortales.

LOS ARCANOS

Realmente, los Arcanos no poseen una forma física real ni intervienen de ningún modo en el mundo. No son ni dioses ni potencias, sino manifestaciones de las pasiones y los espíritus del hombre. Son personificaciones que fueron formadas por las almas que regresaban al flujo y que ahora se nutren de la propia energía de la realidad. Los Arcanos se encuentran estancados en el flujo hasta que son llamados al mundo y, por tanto, sus apariciones tienen una duración temporal muy limitada. Aunque a veces parece incluso que se presentan físicamente en el mundo, tan sólo utilizan el poder que les ha brindado el invocador para modificar la realidad y crear manifestaciones. Sus verdaderas esencias permanecen siempre en el corazón del mundo espiritual y, por tanto, sus avatares no pueden ser atacados de ningún modo; son tan reales como una ilusión. Cuando son invocados por primera vez, ofrecen pactos a quienes los hayan llamado para congraciarse y aceptarlos. A cambio de la realización del pacto, los Arcanos se unen existencialmente a esos individuos y les permiten invocar sus poderes posteriormente.

Salvo en el caso de La Torre, los Arcanos están divididos en dos grupos distintos según el aspecto existencial que los haya hecho nacer. A los Arcanos que se basan en los aspectos positivos de la realidad se les llama Puros, mientras que a sus gemelos oscuros se les llama Invertidos.

Los Arcanos Puros

0 El Loco

El loco es a la vez el Arcano más débil y poderoso de todos, ya que representa el principio y el fin de todas las cosas. No tiene ninguna motivación en concreto y es una entidad completamente inocente. Tiene una enorme influencia sobre el resto de los Arcanos, tanto puros como invertidos.

Pacto: El Loco pedirá a los invocadores que inicien y cumplan un pacto con otro Arcano.

Dificultad: 120

Coste: 100

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Loco elimina cualquier bonificador o penalizador que pudiera sufrir el invocador al realizar cualquier invocación posterior, ya sea mediante rituales o algún efecto sobrenatural. A efectos de juego, un personaje contará únicamente con su propia habilidad para realizar invocaciones, sin importar cuánto tiempo invierta. Hay que tener en cuenta que este poder sólo afecta a la habilidad de convocar de un personaje cuando realiza invocaciones.

Duración: Una hora por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: El Loco suele manifestarse como una joven vagabunda vestida como un bufón. Al ser convocada, danza alrededor del invocador y desaparece.

I El Hierofante

También conocido como El Mago, El Hierofante es el primero de todos los Arcanos. Representa el inicio y la voluntad de comenzar las cosas, aunque generalmente también se le atribuye todo lo relacionado con los campos de la habilidad. Es el Arcano que domina los poderes sobrenaturales.

Pacto: El Hierofante suele exigir a los personajes que alcancen la maestría en una habilidad. Puede dejarlo a decisión del convocador, pero a veces indica cuál es la que debe de lograrse.

Dificultad: 130

Coste: 100

H. Ataque: 120

H. Defensa: 120

Acción: Pasiva (variable).

Efecto: Al invocarlo, El Hierofante puede ejecutar cualquier conjuro de libre acceso que no sea superior a nivel 50. Los conjuros son lanzados con su valor su base, sin sumar ningún añadido. Aunque se trata de una

invocación pasiva por naturaleza, si al invocarse utiliza un conjuro activo, el personaje deberá esperar a tener la acción en el asalto para utilizarlo.

Duración: Instantáneo, pero el conjuro lanzado se mantiene un asalto por cada 10 puntos que se supere la dificultad (solo en el caso de que el hechizo tenga mantenimiento).

Apariencia habitual: Suele encarnarse bajo la forma de un brujo de mediana edad, con un báculo y un anillo. Aparece junto al invocador, imitándolo, y realiza el conjuro seleccionado como si fuera un hechicero normal.

II La Suma Sacerdotisa

La Sacerdotisa es el Arcano que representa la sabiduría, la intuición y la memoria. En cualquier religión ostenta todo poder que se pueda considerar como divino, y protege las cosas sagradas.

Pacto: Como encarnación de la sabiduría, La Suma Sacerdotisa impondrá un acertijo o enigma al invocador, que este deberá resolver sin ningún tipo de ayuda externa.

Dificultad: 140

Coste: 150

H. Ataque: NA

H. Defensa: 160

Acción: Pasiva.



Efecto: Crea un escudo de energía que protege al invocador frente a cualquier tipo de ataque, utilizando la habilidad de La Sacerdotisa. El escudo está basado en luz y resiste 800 puntos de daño antes de ser roto, pero tiene 100 puntos de resistencia adicional por cada 10 que el invocador supere la dificultad requerida.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La Sacerdotisa se manifiesta como una joven excepcionalmente hermosa que irradia luz. Viste siempre de un modo religioso, dependiendo de las creencias del invocador. Su escudo suele manifestarse como seis pares de alas blancas que arrojan al invocador protegiéndole de todo daño, tras lo cual se deshacen en plumas.

III La Emperatriz

El Arcano conocido como La Emperatriz es el aspecto femenino de la creación. Representa la inteligencia, la creatividad y la maternalidad. Es el poder de la madre, que le permite proteger a quienes lo necesiten.

Pacto: La Emperatriz elige a alguien débil muy cercano al invocador que necesite ser protegido. De este modo, le pide que se ocupe de que esa persona no sufra ningún mal a lo largo del resto de su vida, a cambio de sellar el pacto. La Emperatriz retirará su poder en el caso de que el personaje fracase en su cometido.

Dificultad: 150

Coste: 200

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva.

Efecto: Aumenta en +20 todas las Resistencias del invocador o del individuo al que este designe, más 10 adicionales por cada 10 puntos que superase la dificultad requerida.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Aparece comúnmente como una mujer hermosa, ataviada con ropas reales y una corona. Abraza al sujeto designado por el invocador y deja sobre este una leve aureola luminosa.

IV El Emperador

El Emperador es el aspecto masculino de la creación y representa el poder natural. Es el señor justo, una fuerza estable que usa su poderío cuando es necesario y siempre en la medida proporcionada.

Pacto: El invocador debe de convertirse en un cabecilla o líder al que un grupo numeroso de personas siga por su propia voluntad.

Dificultad: 160

Coste: 200

H. Ataque: 120

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Al ser invocado, El Emperador forma un guerrero que ataca físicamente a su adversario. El golpe tiene un daño base de 60 puntos y ataca en la TA de Filo, Contundente o Penetrante, según decida el invocador. El Emperador llama a un guerrero adicional, que realiza un nuevo ataque ese mismo asalto por cada 10 puntos que el invocador consiga superar la dificultad requerida. Todos los luchadores desaparecen tras realizar su acometida.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Su apariencia es la de un rey o un monarca con corona y centro de mando. Al ser invocado aparece sentado sobre un gran trono, suspendido sobre el invocador, y con un gesto imperativo manifiesta alrededor del objetivo una serie de guerreros, que atacan inmediatamente y desaparecen.

V El Sumo Sacerdote

Es el Arcano que representa todo lo sagrado y santificado de cualquier religión, que ilumina al hombre destruyendo la ignorancia y lo pagano.

Pacto: El personaje debe de expiar todos sus pecados pasados o recibir el perdón por ellos.

Dificultad: 170

Coste: 250

H. Ataque: 160

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Sumo Sacerdote utiliza su habilidad de ataque para lanzar una descarga de energía sobre un blanco determinado, que se encuentre a la vista del invocador. A términos de juego, el ataque se considera equivalente a un conjuro de Ataque. Actúa en la TA de energía y tiene un daño base de 100, aunque causa el doble de daño contra las criaturas ligadas a la oscuridad o de naturaleza maligna. Al contrario que otras invocaciones, no es necesario que actúe de manera instantánea, ya que puede permanecer junto al invocador durante el tiempo que dure la invocación. Tras realizar su ataque, desaparece.

Duración: Un minuto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: El Sumo Sacerdote aparece como un anciano con ropajes de un eclesiástico de alto rango de la iglesia en la que cree el invocador. Hace un gesto de bendición y, entre coros y cánticos religiosos, crea una inmensa cruz que dispara una descarga de energía sagrada.

VI Los Enamorados

Este Arcano es la representación de los sentimientos y del libre albedrío de los hombres. Posee el poder de todas las emociones positivas básicas de los seres vivos.

Pacto: El invocador ha de encontrar a una persona con la que quiera compartir el resto de su vida y a la que ame por encima de todas las cosas.

Dificultad: 180

Coste: 250

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva.

Efecto: Mientras se encuentren activos Los Enamorados, cualquier individuo que inicie una acción ofensiva contra el invocador deberá superar automáticamente una RM o una RP contra 140, o no será capaz de ejecutar su ataque. La Resistencia debe realizarse cada asalto en el que se declare una nueva acción ofensiva sobre el personaje. Los afectados podrán seguir actuando libremente, pero no atacarle o causarle ningún otro perjuicio directamente. Es equivalente a un efecto automático cuya condición es declarar un ataque sobre el invocador.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Se manifiesta como una pareja de ángeles, uno masculino y otro femenino, excepcionalmente hermosos. Cada uno tiene una sola ala y ambos pueden volar gracias a estar cogidos al otro. Al ser invocados no suelen materializarse físicamente, pero modifican el aspecto del invocador, volviéndolo un ser de belleza irresistible ante los ojos del observador. Cada individuo lo ve de un modo distinto, pero manteniendo generalmente su apariencia e individualidad.

VII El Carro

El Carro simboliza el movimiento y la capacidad de evitar todo lo que es perjudicial. Este Arcano tiene control sobre el espacio material y posiblemente también sobre el tiempo.

Pacto: Al manifestarse, El Carro pedirá que el invocador inicie un viaje hasta un lugar determinado. Este sitio se tratará siempre de un lugar muy lejano que el personaje nunca haya visitado.

Dificultad: 190

Coste: 300

H. Ataque: NA

H. Defensa: 200

Acción: Pasiva.

Efecto: El Carro transporta al invocador, permitiéndole defenderse de cualquier ataque. A efectos de juego, utiliza su habilidad de defensa como si fuera la esquiva de quien le ha llamado. El Carro nunca sufre penalizadores por el área de los ataques; no importa cuál sea su alcance, el Arcano traslada al invocador hasta fuera del área de peligro.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: El Carro nunca se manifiesta bajo una apariencia humanoide, sino como algún tipo de navío o transporte sobrenatural. Al ser invocado arroja al invocador, moviéndose con él y evitando los ataques que vayan dirigidos contra este.

VIII La Fuerza

El Arcano de La Fuerza representa la fortaleza y el dominio, aunque a un nivel más básico se le atribuye el concepto del poder puro.

Pacto: La Fuerza pedirá una prueba de poder al personaje, exigiéndole que se enfrente con sus propios medios a una entidad que traerá con tal fin. Normalmente suele elegir algún elemental mayor, aunque no suele traer a seres de nivel superior a seis.

Dificultad: 200

Coste: 350

H. Ataque: 200

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Realiza un ataque físico utilizando la habilidad del Arcano. El ataque se realiza en la TA de energía, con un daño base de 100 más 10 puntos adicionales por cada 10 sobre la dificultad requerida que consiga el invocador.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Se manifiesta como un colosal titán de musculatura perfecta, aunque otras veces toma el aspecto de una bestia metálica. Aparece abriendo una brecha en la realidad ante el invocador y carga sobre su adversario, tras lo cual desaparece tal como llegó.

IX El Ermitaño

A este Arcano suele atribuírsele la idea de la meditación y la austeridad. Se le relaciona normalmente con la paz y la tranquilidad, al igual que se le atribuyen las acciones que rechazan completamente el camino violento.

Pacto: Solicitará al invocador que intervenga en una situación específica de la que le informará. El personaje deberá evitar un conflicto, solucionándolo de una manera pacífica.

Dificultad: 220

Coste: 400

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva.

Efecto: Permite al invocador defenderse de cualquier tipo de ataque como si fuera una criatura con acumulación de daño. El personaje debe de negar temporalmente sus otras habilidades de defensa para poder hacer uso de esta habilidad. Otorga una base de 1.000 puntos de vida adicionales al personaje para protegerse de los ataques, con una TA 6. Estos puntos serán los primero que pierda, tras lo cual el daño se restará directamente de los del personaje. Los PV aumentan a un ritmo de 100 puntos adicionales más por cada 10 por los que el invocador supere la dificultad requerida.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La forma más habitual de El Ermitaño es la de un anciano de aspecto apacible, con una lámpara en una mano y un libro en la otra. La invocación se manifiesta en el cuerpo del convocador rodeándolo como un escudo. Cuando recibe un ataque y sufre daños, se va quebrando como una imagen de cristal, revelando cada vez más partes de su protegido. Si pierde todos sus puntos de vida estalla en cientos de pedazos dejando indefenso al invocador. Si su tiempo se acaba sin haber sido roto, desaparece entre un vendaval de hojas de papel que brotan de su libro.

X La Rueda

Ningún otro Arcano es tan caótico e imprevisible como La Rueda. Simboliza el azar y la suerte, un cambio positivo que nadie sabe con seguridad cómo va a llegar ni lo que puede traer consigo. Tiene mucha influencia sobre los otros Arcanos, ya que es el punto de equilibrio entre ellos.

Pacto: Si La Rueda acepta o no al invocador, es algo que decide completamente al azar. Lo hace usando la suerte, lanzando una moneda a cara o cruz o mediante un dado a par o impar.

Dificultad: 240

Coste: 450

H. Ataque: Variable

H. Defensa: Variable

Acción: Pasiva (Variable).

Efecto: Al ser llamada, La Rueda no confiere ninguna habilidad por sí misma, sino que a su vez invoca a otro Arcano al azar. La diferencia por la que el invocador haya conseguido superar la dificultad requerida por La Rueda, contará los como puntos por los que se haya superado la invocación correspondiente. Para decir qué Arcano es el que se manifiesta, debe de lanzarse un D100 y consultar la **Tabla 67**. El Arcano copiado por La Rueda no tiene por qué tener ningún lazo con el invocador. Aunque es pasiva por naturaleza, si al invocarla encarna a un Arcano activo, el personaje deberá esperar a tener la acción para hacerla funcionar.

Duración: Variable.

Apariencia habitual: La apariencia de La Rueda es completamente imprevisible. Aunque su rostro y forma son siempre los mismos, los de una niña pequeña de edad indefinida, cada vez que se manifiesta puede tener una forma o vestimenta distinta. Al ser llamada, aparece en un pequeño remolino disfrazada como la invocación a la que recurre. Si por ejemplo se manifiesta como El Emperador, aparece como una niña sentada en un trono y llama a sus guerreros.

TABLA 67: LA RUEDA

Resultado	Invocación
1 a 5	El Loco
5 a 10	El Hierofante
11 a 15	La Suma Sacerdotisa
16 a 20	La Emperatriz
21 a 25	El Emperador
26 a 30	El Sumo Sacerdote
31 a 35	Los Enamorados
36 a 40	El Carro
41 a 45	La Fuerza
46 a 50	El Ermitaño
51 a 55	La Justicia
56 a 60	El Colgado
61 a 65	La Muerte
66 a 70	La Templanza
71 a 75	El Diablo
76 a 80	La Torre
81 a 85	La Estrella
86 a 90	La Luna
91 a 95	El Sol
96 a 99	El Juicio
100	El Mundo

XI La Justicia

La Justicia es el primero de los Arcanos superiores. Representa exactamente lo que dice su nombre, todo lo que es justo. Es la legalidad en sentido estricto, la balanza que trata de equilibrar todas las cosas.

Pacto: El personaje debe de realizar un juicio en una situación difícil que se le presente, e impedir una acción injusta. En muchas ocasiones, La Justicia propondrá de un modo directo al convocador que intervenga en un caso concreto que ella misma haya decidido.

Dificultad: 260

Coste: 500

H. Ataque: Variable

H. Defensa: 240

Acción: Pasiva.

Efecto: La Justicia devuelve hacia el agresor un ataque que sufra el invocador durante ese asalto. En un principio sólo puede devolver uno, pero tiene la capacidad de realizar una defensa adicional (y, por tanto, una nueva devolución) por cada 10 puntos por el que el invocador supere la dificultad requerida. Para devolver el golpe, La Justicia debe de conseguir un contraataque utilizando su habilidad de defensa, sin aplicar ningún penalizador por ataques adicionales o modificadores de combate. A efectos de juego se considera que la defensa de La Justicia es un escudo mágico. Los ataques son devueltos con la misma habilidad final y el daño con los que fueron lanzados. Los efectos esotéricos también son reflejados mediante esta habilidad. También devuelve ataques en área. Por desgracia, si no es capaz de detener la agresión, no proporciona ningún tipo de protección al invocador y no disminuye en absoluto la habilidad de ataque del atacante. Así pues, quién la use sólo contará con su tirada de defensa natural para protegerse, sin sumar ningún tipo de habilidad. Es "lo justo".

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: La Justicia aparece siempre como una guerrera, armada con una espada y una balanza. Se forma en el aire entre runas y se interpone entre el atacante y el invocador. Crea uno o varios espejos ante ella que se tragan cualquier ataque y lo reflejan contra su lanzador.

Un luchador y un hechicero atacan en el mismo asalto a Evangeline, quien ha realizado el pacto con La Justicia. La invocadora consigue una habilidad final en Convocar de 280, por lo que La Justicia la defenderá hasta de tres ataques ese asalto. El hechicero es el primero en actuar, que obtiene un resultado final de 225 de Proyección Mágica con su conjuro de Bola de Fuego. Por suerte, La Justicia lanza los dados para proteger a Evangeline y logra una defensa final de 280, por lo que devuelve la Bola de Fuego con la misma habilidad con la que fue lanzada, es decir, 225. Sin embargo, en el ataque del guerrero este consigue un resultado de 305 gracias dos tiradas abiertas, mientras que La Justicia sólo saca un 10 con los dados, por lo que su resultado final es de 250. Ya que no ha logrado contrarrestarlo, Evangeline sufre un ataque de habilidad 305 y sólo cuenta para defenderse con su tirada natural.

XII El Colgado

Al contrario de lo que muchos pueden pensar por su título, El Colgado es el Arcano que encarna a los héroes. Su simbología es el sacrificio y la expiación, el poder de quienes lo dan todo por aquello en lo que creen sin importarles las consecuencias.

Pacto: El personaje debe de arriesgar su vida por alguien o algo de un modo heroico. Ten en cuenta que es necesario que la acción ponga realmente su vida en peligro y que el personaje tenga verdaderas posibilidades de morir para que El Colgado otorgue su poder.

Dificultad: 280

Coste: 550

H. Ataque: 240+

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Colgado utiliza su habilidad de ataque para lanzar una descarga de energía sobre un blanco determinado. A efectos de juego se considera equivalente a un conjuro de Ataque. Su habilidad ofensiva aumenta 5 puntos adicionales por cada 10 por los que el invocador supere la dificultad requerida. El daño base del ataque es de cuatro veces los puntos de vida que el invocador sacrifique en el momento de realizar la invocación. Es decir, si gasta 50 PV, el daño base será de 200. El daño sufrido mediante este método puede recuperarse de manera convencional.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: El Colgado aparece como un hombre de mediana edad con marcas de sogas en pies y manos. Su aspecto general puede variar, pero comúnmente es un caballero con una armadura vieja y oxidada. El Colgado tiende las manos hacia el invocador y sobre ellas recoge la sangre sacrificada por este. Este proceso no requiere que el personaje haga nada, ya que se abren temporalmente estigmas en su cuerpo de modo sobrenatural y la sangre vuela hasta las manos del Arcano. Una vez que ha recibido la sangre, El Colgado la moldea dándole la forma de una lanza carmesí con cadenas sobrenaturales y la arroja contra su adversario.

XIII La Muerte

No hay nada más contrario al fin de la vida que el Arcano que responde al nombre de La Muerte. Su personificación es la de la renovación y la limpieza, una fuerza regenerativa que transforma las cosas.

Pacto: Este Arcano suele solicitar al personaje que pase a través de la experiencia de encontrarse al borde de la muerte y que sea capaz de sobreponerse por sí mismo. Para ello, el invocador debe de entrar en el estado de entre la vida y la muerte y conseguir pasar el control necesario para superarlo, sin la intervención de terceros.

Dificultad: 300

Coste: 600

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Al manifestarse La Muerte, cura completamente al invocador o al sujeto designado por este, anulando cualquier negativo o efecto perjudicial que se encontrase activo sobre él. Incluso si el penalizador es de carácter físico, como la carencia de un miembro, La Muerte regenera todo tipo de daño. De igual forma cualquier conjuro, poder psíquico o efecto sobrenatural perjudicial, queda automáticamente anulado por el poder de La Muerte.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Se encarna como una mujer que cambia continuamente, de joven a niña o a anciana en apenas unos segundos. Está ataviada con un manto raído compuesto solo por oscuridad, en la que sólo pueden verse su rostro y sus manos. Al invocarla aparece entre pedazos de capa rota y atraviesa al personaje, regenerándolo completamente.

XIV La Templanza

El equilibrio perfecto y la completa armonía son la representación de este Arcano. Tiene la capacidad de hacer que los demás alcancen su verdadero potencial.

Pacto: Suele pedir a los personajes que alcancen un determinado nivel de poder. A efectos de juego, La Templanza exige que el personaje llegue a un nivel entre 6 y 8 antes de conceder su poder. Como mínimo, el personaje siempre deberá subir uno desde que se le propone el pacto para que ella lo selle.

Dificultad: 320

Coste: 650

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La Templanza potencia los efectos de las otras invocaciones, añadiendo automáticamente 100 puntos al valor por el que se haya superado la dificultad requerida en cualquier invocación, incluso en los Arcanos inversos.

Duración: Un día por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Su forma más común es la de un ángel sin ningún sexo determinado. Se manifiesta entre formas geométricas y otorga su bendición al invocador, tras lo cual desaparece. Al personaje suele quedarle alguna marca especial como signo de que las habilidades de la invocación permanecen activas.

XV El Diablo

El Diablo es el Arcano que representa la pasión y la energía, el poder de hacer las cosas con las propias capacidades de uno.

Pacto: El Diablo pedirá al personaje que evite que un determinado invocador consiga lograr un pacto con uno de los Arcanos Invertidos. Habitualmente, El Diablo elegirá al antagonista e informará al personaje sobre él.

Dificultad: 340

Coste: 700

H. Ataque: 300

H. Defensa: 300

Acción: Activa.

Efecto: Mientras El Diablo permanezca activo, el personaje podrá utilizar su habilidad ofensiva y defensiva para protegerse y atacar. La habilidad de defensa será considerada como una parada sobrenatural o una esquivada, según desee el propio invocador, mientras que el ataque tendrá un daño base de 80 puntos y atacará en Filo, Contundente o Penetrante. En cierta manera, El Diablo se funde con el personaje concediéndole sus poderes. Por tanto, si uno de sus ataques es contraatacado, el golpe se dirige contra el invocador, no contra El Diablo.

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Siempre toma la forma de un miembro del sexo opuesto al invocador, con una belleza salvaje. Aparece ante él en una explosión de fuego azulado o verdoso y se convierte en su sombra. Cuando lucha, se une al invocador alterando temporalmente su aspecto.

XVI La Torre

El poder de este Arcano es el más terrible de todos. Al contrario de lo que ocurre con el resto, La Torre no tiene ningún inverso, ya que es a la vez los dos aspectos de la existencia: el positivo y el negativo. Es la entidad que trae consigo la destrucción de toda realidad, el Arcano que representa el destino truncado, el mal en las raíces del mundo.

Pacto: La Torre sólo mantiene su pacto con un individuo a la vez. Por tanto, cuando es invocada, susurra al oído de quien la ha llamado el nombre del actual poseedor de la invocación, exigiendo que acabe con él para alcanzar su poder. Una vez que este ha muerto, La Torre sella el pacto con su asesino. Por tanto, desde el mismo momento en el que un nuevo invocador hace un pacto con ella, sabe que algún día llegará otro para acabar con él y obtener su poder. Si muere por otra mano o por algún tipo de accidente, La Torre firma instantáneamente el pacto con el primer invocador que la llame.

Dificultad: 360

Coste: 750

H. Ataque: 320

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La Torre efectúa un ataque equivalente a un conjuro tipo Anímico. Si consigue causar daño, el afectado deberá superar una RM contra 160 o perderá temporalmente todas sus capacidades sobrenaturales, mágicas, psíquicas y habilidades del Ki. En el caso de las razas sobrenaturales, no podrán tampoco hacer uso de ninguno de sus poderes especiales.

Duración: Un día por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La Torre Caída no tiene forma física y nunca se manifiesta. Sólo habla mediante susurros apenas perceptibles y, cuando aparece, suele traer consigo pequeños desastres naturales, como terremotos de escasa magnitud o tormentas. Al ser invocada no se la ve realmente, pero puede sentirse cómo algo frío y terrible se acerca al mundo. Aquellos que puedan ver lo sobrenatural se darán cuenta de que una fuerza se acerca hacia ellos, pero no verán ninguna forma concreta.

XVII La Estrella

La Estrella es el mayor de los dones del hombre: la esperanza. Su poder permite realizar lo imposible y hace que las personas sigan intentando lo que desean. Es el Arcano con el poder más defensivo de todos.

Pacto: El personaje debe de erigir un símbolo que cree esperanza a un pueblo o etnia.

Dificultad: 380

Coste: 800

H. Ataque: NA

H. Defensa: 350+

Acción: Pasiva.

Efecto: Crea una barrera de energía que protege al invocador frente a cualquier tipo de ataque, utilizando la habilidad de defensa de La Estrella. A efectos de juego se considera como un escudo mágico. Su habilidad aumenta 10 puntos adicionales por cada 10 por los que el invocador supere la dificultad requerida. El escudo resiste cualquier cantidad de daño y no puede ser roto, dispersado o destruido de ningún modo.

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Cuando se manifiesta por primera vez, aparece con una estrella fugaz que cae a la tierra y se convierte en una joven de larga melena dorada y una falda que no parece acabar nunca. Al llamarla no es habitual que se vuelva a manifestar, y simplemente forma una columna de luz que ilumina desde el cielo al invocador, incluso a través de lugares cerrados. La columna es una barrera infranqueable que no puede romperse.





XVIII La Luna

La Luna es la intuición y la imaginación. Representa todo aquello que está en la mente de los hombres y que estos pueden idear. Es el poder de los sueños capaz de hacerse realidad.

Pacto: El personaje debe de proponer un enigma a La Luna que esta no sea capaz de resolver o vencerla en un juego de ingenio. El Director de Juego debe de tener en cuenta lo que representa el Arcano y la enorme dificultad que ello entraña.

Dificultad: 400

Coste: 850

H. Ataque: 350

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La Luna afecta a cualquier individuo que se encuentre en un área de 100 metros alrededor del invocador, y que no sea capaz de superar una RM contra 160. A efectos de juego, esta invocación se considera igual que un conjunto de tipo Anímico. Los sujetos que no superen la Resistencia quedarán a merced de la voluntad del invocador, sometiéndolos al estado que desee o transformándolos en cualquier cosa que imagine. La única limitación de esta habilidad es que no puede matar a los sujetos afectados, aunque sí podría facilitar considerablemente la tarea.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Su encarnación es una fascinante mujer vestida completamente de blanco, junto a la que caminan centenares de criaturas fantásticas que nunca existieron, surgidas de la imaginación y los sueños del hombre. Al llamarla todo se oscurece levemente, mientras el invocador comienza a brillar, rodeado por las intangibles criaturas de fantasía que acompañaban a la Luna.

XIX El Sol

El Sol es la fuente de toda energía que existe en el mundo, incluyendo la de la propia vida. Es el origen que crea y destruye las cosas.

Pacto: Exige que el personaje sea capaz de afrontar la descomunal energía destructora de este Arcano y permanecer con vida. Sólo así El Sol se asegura de que el invocador ha alcanzado un punto en el que es capaz de controlar su poder. Por tanto, cuando aparece, El Sol someterá al invocador a su ataque, y sólo si es capaz de sobrevivir sellará el pacto.

Dificultad: 420

Coste: 900

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Efecto: Esta invocación utiliza su habilidad de ataque para lanzar una descarga de calor sobre uno o varios blancos. Tiene un daño base de 300, más 10 puntos adicionales por cada 10 por los que el invocador supere la dificultad requerida. Ataca en la TA de calor. Su área de alcance máxima es de 100 metros. Es posible seleccionar blancos en el interior del ataque.

Acción: Activa.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Comúnmente, toma la forma de un sol arcaico como el que aparece en grabados antiguos. Al ser invocado, los cielos se abren y, desde ellos, descienden columnas de fuego que arrasan únicamente lo que el invocador decida.

XX El Juicio

Salvo El Mundo, ningún Arcano es tan antiguo como El Juicio. Es el encargado de juzgar las cosas y ejecutar las sentencias. Algunos mantienen que es el principio de la eternidad y el destino.

Pacto: Comúnmente, este Arcano pregunta al invocador si desea someterse a su juicio y, si acepta, juzga todos los actos que este ha realizado a lo largo de su vida hasta ese momento. En realidad no valora si lo que ha hecho es bueno o malo, sino si la existencia del personaje en el mundo ha merecido realmente la pena y ha influido en gran medida en los acontecimientos del destino. Si su juicio es favorable, otorga su poder al invocador, pero si no lo es, el pacto fracasa y este debe superar automáticamente una RM contra 160 o desaparecerá de la existencia.

Dificultad: 440

Coste: 950

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Al ser invocado, El Juicio deshace cualquier acontecimiento que haya ocurrido hasta una distancia máxima de un kilómetro del invocador. En realidad no hay ningún cambio temporal, sino que modifica la realidad tal como está en ese momento, transformándola en lo que era en el instante deseado por el invocador. Las personas heridas se recobrarán, e incluso los muertos volverán a la vida si han sido asesinados en el periodo retrocedido. No es posible designar únicamente un suceso determinado en la zona, sino todo lo que hubiera acontecido. El cambio es completo, pero los individuos afectados serán conscientes y recordarán todo lo que ha pasado hasta entonces. Pueden retrocederse hasta un máximo de 1 minuto, más otro adicional por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida. La única limitación de esta invocación es que no puede deshacer las acciones de criaturas con un Gnosis superior a 40.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: En las raras ocasiones en la que se manifiesta, toma la forma de un anciano a través del cual puede verse el universo. Al invocar su poder, todo parece que se mueva hacia atrás a cámara rápida.



XXI El Mundo

El Mundo es el poder supremo entre todos los Arcanos. Representa la perfección absoluta, la gloria completa. Es el mundo perfecto en el que nada puede salir mal ni nada puede alterar los acontecimientos. En cierto modo, se le atribuye el poder divino inalterable.

Pacto: Dado que es representa la perfección, para que El Mundo otorgue su poder a un individuo, este debe de haber logrado todos los objetivos que se había marcado en la vida. Por tanto, esta petición dependerá de lo que cada individuo se había fijado como meta individualmente.

Dificultad: 460

Coste: 1.000

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Mundo permite al invocador ser absolutamente inmune a cualquier tipo de daño, desventaja o efecto perjudicial para él. Podría recibir decenas de golpes o los conjuros más destructivos y ni siquiera tendría que molestarse en detenerlos o lanzar una Resistencia. Además, consigue un éxito automático en cualquier control de habilidad que intente en acciones enfrentadas directamente contra otro individuo que no impliquen conocimiento. No obstante, esta invocación no tiene ningún efecto sobre las acciones de entidades que posean un Gnosis superior a 40, aunque sí protege contra otros Arcanos.

Duración: Un minuto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: El Mundo no se manifiesta bajo una forma material. Al ser llamado, modifica el entorno del invocador convirtiéndolo en un paraíso, en el que pueden verse ángeles y oírse coros arcaicos.

Los Arcanos Invertidos

0 El Loco invertido

El reflejo de El Loco tiene un significado similar al de su gemelo, pero mucho más oscuro. Representa la inconsciencia y el absurdo, todo aquello que carece de sentido como tal. Su poder influye al de otros Arcanos, debilitándolos y haciéndoles perder su conexión con el mundo.

Pacto: Pedirá al Invocador que solicite un pacto con un Arcano y que fracase a la hora de sellarlo.

Dificultad: 120

Coste: 100

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Loco provoca que cualquier invocación que se realice en su presencia sufra un penalizador de -50 a su habilidad final, pudiendo incluso impedir que se lograse. Hay que tener en cuenta que este poder sólo afecta a la habilidad de convocar de un personaje cuando realiza invocaciones.

Duración: Un minuto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Toma la forma de un vagabundo deforme con un hatillo a su espalda. Aparece alrededor del invocador y se marcha por el lugar más ilógico posible, como debajo de una piedra.

I El Hierofante invertido

El Mago oscuro representa el poder sobrenatural usado sin control ni cuidado, ignorando las consecuencias que puede acarrear su uso.

Pacto: El Hierofante pedirá al invocador que convoque a una determinada criatura, de la que dará limitada información. Sin embargo, exigirá que la deje en libertad en el mundo a su libre albedrío, sin que ejerza sobre ella ningún tipo de control.

Dificultad: 130

Coste: 100

H. Ataque: 140

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La invocación de El Hierofante invertido realiza una descarga de energía oscura utilizando su habilidad ofensiva. A efectos de juego, se considera como un conjuro de Ataque. Produce un daño base de 100. Al contrario que otras invocaciones, no es necesario que actúe de manera instantánea, ya que puede permanecer junto al personaje durante el tiempo que dure su estancia en el mundo.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: El Hierofante se manifiesta junto al invocador en la forma de un hechicero oscuro o una bestia macabra. Hace los gestos como si realizara un conjuro, o en forma bestial lanza su aliento sobrenatural.

II La Suma Sacerdotisa invertida

La inversión de La Sacerdotisa representa la ignorancia, la falta de fe y las intenciones ocultas. Es el poder que destruye aquello que desconoce, por el miedo que le provoca lo que no entiende.

Pacto: Exige que se destruya algún objeto o criatura de origen sobrenatural. Suele dejar la elección a discreción del invocador.

Dificultad: 140

H. Ataque: 160

Acción: Activa.

Efecto: Provoca un ataque de energía oscura en área, con un radio de 20 metros, usando la habilidad ofensiva de la Suma Sacerdotisa. A efectos de juego, esta invocación se considera como un conjuro de Ataque con un daño base de 80 puntos. El área se incrementa 10 metros por cada 10 puntos que el invocador supere la dificultad requerida. No es posible designar blancos en el interior del área.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Una mujer ataviada con un traje religioso teñido de negro, que lleva el rostro oculto tras un velo. Al invocarla se convierte en oscuridad y de ella brota una legión de cuervos sobrenaturales, que destrazan todo lo que se encuentran a su paso.

III La Emperatriz invertida

La Emperatriz invertida encarna el aspecto oscuro de la mujer. Representa la esterilidad y la falta de imaginación que repite las cosas, preocupándose sólo por un vago sentimiento de vanidad. Es lo estéril, de cuyo vientre no brota vida o fruto alguno. Es la madre cuyos hijos nacen muertos.

Pacto: El invocador debe destruir cualquier obra que haya creado y matar a su descendencia, en el caso de que la tenga.

Dificultad: 150

Coste: 200

H. Ataque: 160

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Esta invocación efectúa un ataque en Energía utilizando su habilidad. A efectos de juego, se utiliza como un conjuro de tipo Anímico. Si consigue afectar al individuo, este deberá superar una Resistencia Mágica contra 120 o se verá obligado, en los asaltos consecutivos, a repetir la misma acción concreta que realice en el asalto en el que se invoca a La Emperatriz. El afectado podrá seguir realizando acciones de carácter pasivo. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 por los que el invocador supere la dificultad requerida.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La Emperatriz oscura viste como una reina tan engalanada como es posible. A pesar de que siempre es excepcionalmente hermosa, tiene una apariencia enfermiza y frágil. La Emperatriz repite otra vez los mismos gestos y susurra continuamente el nombre de la víctima.

Un invocador se enfrenta con un hechicero en combate e invoca el poder de La Emperatriz oscura. El brujo trata de detener el ataque con un conjuro de Escudo de Luz, pero no lo consigue y falla la Resistencia. A partir de ese asalto y durante el tiempo que permanezca activa la invocación, el hechicero deberá lanzar un nuevo Escudo de Luz en cada asalto posterior, sin poder realizar otra acción activa.

IV El Emperador invertido

El reflejo oscuro de El Emperador es la tiranía y el despotismo. Utiliza su poder para dominar la voluntad de los que estén por debajo de él y los somete a sus designios. Aunque también es un aspecto masculino de la creación, su poder es corrupto e innatural.

Pacto: Debe someter por la fuerza o la intimidación a varias personas que se consideraban sus iguales o, por lo menos, libres e independientes. Deben quedar reducidas a la esclavitud, obedeciendo sin rechistar las órdenes del invocador.

Dificultad: 160

Coste: 200

H. Ataque: 180

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Este Arcano efectúa un ataque en Energía utilizando su habilidad. A efectos de juego, esta invocación se utiliza como un conjuro de tipo Anímico. Si consigue afectar al individuo, este deberá superar una RM o RP contra 140 o se someterá al dominio absoluto del invocador, al que obedecerá ciegamente. Si recibe una orden que va completamente en contra de su comportamiento o personalidad, tendrá derecho a una nueva tirada de Resistencia.

Duración: Cinco asaltos de dominación por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: El Emperador no suele manifestarse en una forma física, aunque en las ocasiones en las que lo hace, toma la apariencia de un tirano vestido con ropas imperiales, sentado sobre un trono sostenido por esclavos de todas las razas. Su verdadero poder se encuentra en su voz, ya que al hablar, el sujeto al que se dirige no puede resistirse a obedecer sus órdenes. Habitualmente al invocarse sólo se le escucha, aunque en ocasiones también se manifiesta, haciendo que sus esclavos abran una brecha en la realidad.

V El Sumo Sacerdote invertido

El Sumo Sacerdote invertido personifica el paganismo y los falsos profetas. Utiliza la fe del hombre para controlarlo y mantenerlo encadenado a sus creencias. Es el protector de las mentiras y de los dogmas falsos.

Pacto: El invocador debe iniciar una secta de la que se convertirá el cabecilla. La religión no tiene que tener ninguna finalidad real, salvo el hecho de engañar a sus adeptos y encadenarlos a ella.

Dificultad: 170

Coste: 250

H. Ataque: NA

H. Defensa: 180

Acción: Pasiva.

Efecto: Crea un escudo de energía que protege al invocador frente a cualquier tipo de ataque, utilizando la habilidad defensiva del Sumo Sacerdote. A efectos de juego se considera como un escudo mágico, basado en Oscuridad, y que resiste 1.000 puntos de daño antes de ser roto. Además, tiene 100 puntos de resistencia adicionales por cada 10 puntos que el invocador supere la dificultad requerida.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Su forma es la de un anciano decrepito engalanado como un sacerdote de alto rango. Lleva encima decenas de objetos paganos y libros de falsas profecías. Al ser invocado no aparece materialmente, pero forma una pantalla con las páginas de libros de profecías erróneas y dogmas falsos, que vuelan a su alrededor del personaje.

VI Los Enamorados invertidos

Los amantes oscuros son la encarnación de los sentimientos obsesivos que lo consumen todo y a todos. Son las relaciones destinadas al fracaso y el amor que acaba corrompiéndose.

Pacto: Para que Los Enamorados invertidos realicen el pacto, el personaje debe de sacrificar y destruir aquello que más quiere en su vida, ya sea un objeto o una persona.

Dificultad: 180

Coste: 250

H. Ataque: 200

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Los Enamorados oscuros efectúan un ataque en Energía utilizando su habilidad. A efectos de juego, esta invocación se utiliza como un conjuro de tipo Anímico. Si consiguen afectar al individuo, este deberá superar una Resistencia Mágica contra 120, o perderá la misma cantidad de puntos de vida y puntos de Zeon por la que falló la Resistencia. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 que el invocador supere la dificultad requerida. El invocador absorbe el daño provocado, recuperando los mismos puntos de vida y de magia que haya causado el ataque. Para que la víctima de esta habilidad se recupere, el invocador debe de perder primero una cantidad de PV equivalentes a los que absorbió o gastar Zeon.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Aparece como el espectro de una mujer voluptuosa o un hombre deseable carentes de ojos y que, por sus cuentas vacías, lloran continuamente sangre. Al ser invocados, vuelan hacia el objetivo y se abrazan a él, consumiendo su vida con besos y caricias falsas.

VII El Carro invertido

Simboliza el caos y el movimiento que carece de un objetivo concreto. Es la falta de dirección que vaga por el mundo sin un rumbo fijo.

Pacto: Si el invocador acepta el pacto, El Carro invertido lo transportará a él y a quienes lo acompañen hasta un lugar al azar, a miles de kilómetros de su ubicación actual, en el que nunca hayan estado antes. Si el personaje consigue regresar al punto de partida y vuelve a invocar a El Carro oscuro con éxito, el pacto quedará sellado.

Dificultad: 190

Coste: 300

H. Ataque: 220

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Efectúa un ataque en Energía utilizando su habilidad. A términos de juego, este ataque se considera equivalente a un conjuro de tipo Anímico. Si consigue afectar al sujeto, este deberá superar una RM contra 160 o será transportado automáticamente a un lugar al azar, a una distancia de 100 kilómetros de su ubicación actual. La distancia del traslado aumenta 100 kilómetros adicionales por cada 10 puntos que el invocador supere la dificultad requerida. El lanzador no tiene control del lugar al que envía al individuo que sufre este ataque ni constancia de dónde acaba. El invocador puede utilizar esta habilidad también sobre sí mismo.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: La forma que suele elegir El Carro oscuro es el de una brecha en la propia realidad. En ocasiones, parece una enorme boca de vacío que se traga instantáneamente al invocador o al individuo designado, haciéndole desaparecer de inmediato.

VIII La Fuerza invertida

La visión retorcida de La Fuerza es la violencia y el poder desencadenado. Una potencia perversa que aumenta hasta destruirlo todo.

Pacto: La Fuerza oscura obliga al invocador a iniciar acciones violentas contra otros individuos. Incluso sin ser convocada, susurrará al personaje el momento en el que tienen que iniciar una lucha y contra quién. El Arcano informará cuando crea estar satisfecho y el personaje puede sellar el pacto.

Dificultad: 200

Coste: 350

H. Ataque: 220

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Realiza un ataque físico cada asalto que permanece en el mundo, utilizando la habilidad ofensiva del Arcano. El ataque es Contundente y produce un daño base de 100 puntos. Cada vez que La Fuerza realice una agresión y no consigue producir daño a su adversario, aumenta 20 puntos acumulativos a la base del daño que provoca. Así que si, por ejemplo, no logra producir daño durante dos asaltos, en el tercero tendría ya una base de 140 puntos. La Fuerza debe de verse obligada a atacar todos los asaltos sobre un ser vivo o animado, ya que en caso contrario se volverá en contra del propio invocador, atacándole a él.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Toma la apariencia de una colosal bestia salvaje encadenada, que quiebra sus cadenas y embiste al adversario del invocador.

IX El Ermitaño invertido

El Ermitaño invertido encarna la soledad y el aislamiento el hombre. De su poder derivan, muchas veces, la pasividad y la vida monótona.

Pacto: El invocador debe apartarse del mundo y permanecer solo durante un mínimo de un año, sin encontrarse con ningún otro ser vivo.

Dificultad: 240

Coste: 400

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Ermitaño efectúa un ataque en Energía utilizando su habilidad. A efectos de juego, se considera equivalente a un conjuro de tipo Anímico. El individuo al que afecte deberá superar una RM contra 140, o será encerrado durante un minuto por cada punto por el que no supere la Resistencia. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 que el invocador supere la dificultad requerida. El encierro aparta al individuo del plano físico, enviándolo a un lugar vacío de la Vigilia. Tras el periodo de aislamiento, el afectado reaparece en el mismo sitio donde desapareció.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Suele encarnarse como un anciano esquelético que se cubre únicamente con su larga barba. Al ser invocado crea una cúpula de energía alrededor del objetivo y lo envuelve con ella. Si es afectado, el sujeto encerrado acaba generalmente en una montaña solitaria y tormentosa, sin nada vivo a su alrededor. En otras ocasiones es enjaulado en una cueva sin fondo, o rodeado de tinieblas.

X La Rueda invertida

Este Arcano representa la involución y el cambio negativo de las cosas. Es la suerte adversa que condena al hombre a fracasar de un modo imprevisto.

Pacto: Para aceptar el pacto con La Rueda invertida, el invocador debe romper uno de los pactos que ya haya conseguido sellar con otra invocación. Cual se rompe debe decidirse al azar. Es necesario que tenga un mínimo de cuatro invocaciones para que sea posible hacerlo.

Dificultad: 240

Coste: 450

H. Ataque: 240

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La Rueda utiliza su habilidad para realizar un ataque sobrenatural en área, sobre cualquier individuo que se encuentre a un radio de 100 metros del invocador. Aquellos afectados por el ataque deberán superar una RM contra 120 o perderán un nivel de experiencia, más otro adicional por cada 40 puntos por los que fracasen el control. Quienes sufran su poder empezarán a olvidar cosas y verán sus habilidades enormemente mermadas para siempre. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 que el invocador supere la dificultad requerida.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Frecuentemente aparece bajo la forma de un simple gato negro.

XI La Justicia invertida

Como el primero de los Arcanos oscuros superiores, el poder de La Justicia invertida es enorme. Representa la injusticia y el desequilibrio que trae consigo el caos y la anarquía.

Pacto: La Justicia invertida pide que el invocador realice uno o varios actos injustos determinados, que ella misma decidirá. Las consecuencias de dichas acciones deben de acarrear un caos masivo en el lugar donde se producen.

Dificultad: 260
H. Ataque: 240

Coste: 500
H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La Justicia desequilibra el poder de los contendientes, favoreciendo al invocador. Al ser llamada, utiliza su habilidad para efectuar un ataque sobrenatural sobre un individuo. A efectos de juego, se considera equivalente a un conjuro de tipo Anímico. Si el blanco es afectado, deberá superar una Resistencia Mágica contra 140 o de lo contrario drenará completamente uno de los tres grupos de habilidades primarias del personaje; habilidades de combate, sobrenaturales o psíquicas. El afectado perderá temporalmente todos sus poderes, que serán transmitidos al invocador, quien podrá disponer de ellos como si fueran suyos. Si, por ejemplo, se invoca La Justicia invertida contra un hechicero, el Arcano oscuro puede absorber todos sus poderes mágicos y transmitírselos completamente al invocador. El Zeon, el Ki y los CV gastados permanecen perdidos cuando los recupera su verdadero propietario, pero no así las habilidades físicas empleadas, como el Cansancio y el daño.

Duración: Los poderes permanecen drenados un minuto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Toma la apariencia de una mujer hermosa, con los ojos vendados por un pañuelo agujereado que le permite ver. Lleva en sus manos una balanza desequilibrada por un montón de monedas y una espada espectral. Al ser invocada, lanza su espada sobre el objetivo atravesando su cuerpo sin dañarlo, pero robando parte de su esencia y transmitiéndola al invocador.

XII El Colgado invertido

El Colgado oscuro es la representación del sufrimiento eterno de los hombres, un dolor tanto físico como espiritual carente de sentido y que nos desgarrar el alma.

Pacto: El personaje debe de aceptar sentir en su cuerpo un sufrimiento descomunal que le somete continuamente al estado de Dolor Intenso, es decir, de -80 a toda acción. El invocador puede librarse del dolor si lo desea, pero en tal caso el pacto fracasa. Para superarlo, debe de encontrar a un individuo que acepte voluntariamente padecerlo por él. Una vez aceptado, ese sufrimiento se transmite y permanece con el aceptante durante el resto de su vida hasta el momento de su muerte.

Dificultad: 280

Coste: 550

H. Ataque: 260

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Colgado utiliza su habilidad para realizar un ataque sobrenatural sobre cualquier blanco que se encuentre a una distancia máxima de 50 metros de radio. Los sujetos afectados deberán superar una Resistencia Mágica contra 140 o sufrirán un penalizador a toda acción, equivalente a la cantidad por la que no superaron la Resistencia. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 que el invocador supere la dificultad requerida. Los penalizadores se pierden a un ritmo de 10 puntos por hora, salvo si el nivel de fracaso es superior a 80, en cuyo caso perduran de por vida.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Suele ser una mujer llena de llagas abiertas y que cuelga bocabajo, sujeta por afiladas cadenas.

XIII La Muerte invertida

La Muerte invertida encarna precisamente lo que su nombre indica, el fin de la vida. Es el concepto de la muerte como final, pero no como algo liberador, sino como aniquilación de toda existencia.

Pacto: Exige al convocador que provoque la muerte de un numeroso grupo de personas, sin que en realidad tenga una verdadera razón para realizar semejante masacre. El número de víctimas dependerá del poder del personaje, aunque generalmente nunca es inferior a cincuenta individuos.

Dificultad: 300

Coste: 600

H. Ataque: 240+

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: La Muerte utiliza su habilidad para realizar un ataque de energía sobre un individuo que se encuentre a distancia de combate cuerpo a cuerpo con el invocador. A términos de juego, se considera equivalente a un conjuro de tipo Anímico, pero puede ser percibido incluso por individuos que no sean capaces de ver lo sobrenatural. Su habilidad de ataque aumenta 10 puntos adicionales por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida. El afectado deberá superar una RM contra 140 o morirá de manera instantánea.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: La Muerte oscura suele tomar la apariencia de La Parca, un esqueleto recubierto por andrajos negros que lleva una enorme guadaña, unas tijeras o una hoz. Aparece de la sombra del invocador, cortando la realidad con su arma y atacando al individuo designado. Si lo alcanza, no deja rastro de daño físico en su cuerpo, pero cae fulminado instantáneamente sin vida.

XIV La Templanza invertida

La cara oscura de La Templanza es una potencia desarmonizadora y caótica. Es el desequilibrio de las cosas, una fuerza que dispersa las emociones y poderes del hombre.

Pacto: El personaje debe de aceptar que La Templanza le haga perder parte de su poder para aceptar el pacto. A efectos de juego, el personaje sufre la pérdida de dos niveles de experiencia, retomando la ficha que tenía dos niveles atrás.

Dificultad: 320

Coste: 650

H. Ataque: NA

H. Defensa: 280

Acción: Pasiva.

Efecto: La Templanza oscura crea un escudo de energía que protege al invocador frente a cualquier tipo de ataque, utilizando su habilidad de defensa. El escudo resiste un daño de 500 puntos antes de ser roto, pero solo es afectado por daños sobrenaturales. Si se trata de un ataque realizado con habilidades especiales, como poderes mágicos, psíquicos o técnicas de Ki, y es detenido con éxito, el atacante deberá superar automáticamente una RM contra 160 o perderá temporalmente la capacidad de utilizar el poder empleado. Es decir, en el caso de que se utilice un conjuro de Bola de Fuego contra el invocador, el hechicero dejará de poder usar magia temporalmente.

Duración: El escudo es instantáneo, pero la habilidad permanece dispersa y sin poder ser utilizada durante un día por cada 10 puntos que el invocador supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La Templanza oscura toma la apariencia de un ángel femenino con alas negras de enorme belleza. Al ser invocada, recubre al invocador con sus alas oscuras protegiéndole de cualquier tipo de ataque. Si este consigue romper las alas, se deshacen en sangre, pero en caso contrario se crea un remolino de plumas negras que se clavan en el cuerpo del atacante y le roban su esencia.

XV El Diablo invertido

El Diablo es el poder del mal desencadenado, la oscuridad natural que se oculta en el corazón de todos los hombres. Es una entidad oscura y maligna que representa todo lo que se ha considerado maldito.

Pacto: El Diablo exige al personaje que realice un acto de pura y sincera maldad. Nunca aconseja o incita, ya que deja que sea el propio corazón del invocador el que le lleve a decidir la atrocidad a cometer.

Dificultad: 340

Coste: 700

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Acción: Activa.



Efecto: El Diablo obliga a un sujeto a superar una RM contra 140 como si se tratase de un conjuro Anímico. En el caso de que no supere la Resistencia, el individuo será poseído por el poder de El Diablo y atacará a sus compañeros o amigos, empezando por aquel al que más aprecie o quiera. El personaje utilizará la habilidad de ataque de El Diablo, pero no se defenderá, dejando que sus compañeros le maten. En el caso de que el sujeto poseído muera, este Arcano saltará sobre su asesino como un conjuro automático cuya condición es matar al endemoniado, obligándole a superar a su vez la RM contra 140, o todo volverá a comenzar. En el momento en que un sujeto supere la RM, El Diablo se desvanecerá incluso si la duración de la invocación aún no ha expirado.

Duración: El Diablo permanece en este mundo poseyendo personas durante diez asaltos por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La apariencia habitual de El Diablo es la forma del mal. Tradicionalmente toma la figura del demonio bíblico, o en su defecto, de la concepción del mal que tenga el invocador. Aparece ensombreciendo el mundo acompañado de cantos obscenos.

XVI La Torre invertida

En su faceta más oscura, La Torre es mucho más que la mera destrucción. Representa el fin de todo desde sus inicios, el terrible destino que no se puede evitar de ningún modo y que terminará arrastrándolo todo a su paso.

Pacto: El pacto de La Torre invertida es el mismo que el puro, pero en este caso, pide que acabe con aquel que posee la invocación oscura.

Dificultad: 340

Coste: 750

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Efecto: La Torre efectúa un ataque en la TA de energía utilizando su habilidad. A términos de juego, esta invocación se considera como un conjuro de tipo Anímico. Si consigue causar daño, el afectado se verá obligado a superar trece Resistencias Mágicas distintas, todas contra 120, para evitar los efectos negativos posibles descritos en el **Capítulo 14**; Negativos a toda acción, Miedo hacia el adversario, Terror hacia el adversario, Dolor, Debilidad, Paralización completa, Ira, Ceguera, Sordera, Mudez, Fascinación, Daño e Inconciencia. El afectado deberá pasar dos Resistencias adicionales, una contra venenos y otra contra una enfermedad degenerativa, ambas de nivel 60. El valor de las Resistencias aumenta 5 puntos por cada 10 que el invocador supere la dificultad requerida por La Torre.

Ninguno de estos efectos puede ser evitado completamente, ya que el poder de La Torre es el destino ineludible. En el caso de que el sujeto afectado consiga superar alguna de las Resistencias, esta regresa inmediatamente contra el invocador, que deberá realizar a su vez el control. Si este a su vez consigue pasarlo, vuelve a rebotar contra el afectado, iniciando de nuevo el círculo hasta que uno de los dos fracase. Si el ataque original del Arcano no consigue alcanzar a su adversario, no es necesario realizar ninguna Resistencia.

Acción: Activa.

Duración: Instantánea.

Apariencia habitual: La misma que La Torre pura, ya que en realidad son la misma entidad.

Kaine invoca el poder de La Torre oscura sobre un hechicero al que se está enfrentando, y este no es capaz de defenderse del ataque del Arcano. Por tanto, el brujo deberá superar trece RM contra todos los efectos y las dos Resistencias adicionales contra Enfermedad y Veneno. Tras realizar las quince tiradas pertinentes, consigue pasar cinco de ellas, pero las otras diez le afectan, causándole los efectos descritos en el Capítulo 14. Las cinco Resistencias que ha superado se vuelven automáticamente en contra de Kaine, que deberá realizar un control contra cada una de ellas. Por suerte, consigue superar tres, que regresarán automáticamente contra el hechicero. Si este las superase, el círculo se repetiría hasta que alguno las fallase.

XVII La Estrella invertida

También conocida como Cielo Oscuro, La Estrella negra es el Arcano que personifica la tristeza y la desesperación. Es el poder que niega incluso la esperanza a los hombres, sumiéndolos completamente en la oscuridad absoluta. Es el Arcano más despiadado de todos.

Pacto: El personaje debe de destruir las esperanzas de un país o etnia, haciendo que miles de personas caigan en la desesperación.

Dificultad: 380

Coste: 800

H. Ataque: 320

H. Defensa: NA

Acción: Activo.

Efecto: La Estrella proyecta una descarga de energía oscura con su habilidad de ataque. A efectos de juego, esta invocación se considera como un conjuro de Ataque. Cada asalto posterior que se mantenga, La Estrella negra puede volver a realizar una descarga adicional sobre cualquier sujeto que el invocador elija. Provoca un daño

base de 200 puntos. Los daños producidos por La Estrella negra nunca llegan a curarse por medios naturales, y sólo se recuperan usando poderes místicos.

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La Estrella negra tiene exactamente la misma apariencia que La Estrella, pero con el pelo plateado y ropajes negros. Al invocarla, los cielos se oscurecen completamente y desciende con el aspecto de una estrella sin luz. Permanece sobre el invocador, formando con sus manos destellos oscuros y lanzándolas como si fueran conjuros.

XVIII La Luna invertida

La Luna es la mentira y la ilusión. Representa el poder de los sueños, que confunde el espíritu del hombre. A un nivel más profundo, también es el Arcano que encarna el miedo.

Pacto: El invocador debe de erigir una gran mentira, capaz de engañar a un pueblo o una nación entera.

Dificultad: 400

Coste: 850

H. Ataque: NA

H. Defensa: 350

Acción: Activa.

Efecto: La Luna usa su habilidad de defensa para transportar al invocador a salvo de los ataques. A efectos de juego, utiliza su habilidad como si se tratase de la esquiva del invocador. Adicionalmente, cada vez que es atacado y consigue una defensa con éxito, La Luna crea una imagen ilusoria adicional del invocador. Descubrir cuál es el verdadero invocador entre las imágenes ficticias requiere superar una dificultad de Inhumano en Buscar o en Detección de Ki.

Duración: Un asalto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: La señora de las mentiras suele manifestarse con muchas apariencias, pero las más habituales son las de una preciosa arlequín. Al invocarla, todo se vuelve oscuridad, y cuando es atacado, la imagen del invocador se quiebra como si fuese de cristal, y de sus fragmentos reaparece junto a una nueva copia suya.



XXI THE WORLD

XXIX El Sol invertido

El Sol negro es la fuente de la energía que consume el mundo. Es el poder que lo devora todo, incluso a sí mismo.

Pacto: El Sol negro suele pedir un pacto atroz. A partir del momento en el que lo acepte, el invocador empieza a perder un punto de vida por cada asalto, que no puede recuperarse por ningún método natural o sobrenatural. Sin embargo, cada ser vivo con una presencia 20 o superior que mate él o una de sus criaturas subyugadas, le hará recuperar uno de sus PV. Si consigue sobrevivir de este modo durante un día, el pacto quedará sellado y la maldición desaparecerá.

Dificultad: 420

Coste: 900

H. Ataque: 350

H. Defensa: NA

Efecto: Esta invocación utiliza su habilidad de ataque para lanzar una descarga de calor sobre un blanco determinado. Tiene un daño base de 300 y actúa en la TA de calor. El Sol tiene un área máxima de 500 metros, más 500 metros adicionales por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida. No es posible seleccionar blancos en el interior del ataque.

Acción: Activa.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: También toma la forma del sol arcaico pero con colores oscuros. Al ser invocado, parte los cielos en dos y hace descender un enorme meteoro de fuego, que estalla arrasándolo todo salvo al propio invocador.

XX El Juicio invertido

Es el Arcano que representa el castigo y la condena. Es el juicio oscuro del que nada ni nadie puede salir victorioso. Algunos mantienen que es el principio de la nada, opuesto a la eternidad.

Pacto: El Juicio invertido trae ante el personaje a su mayor enemigo o la persona que más le odie, y le pedirá que dicte una sentencia sobre qué condena debería sufrir el invocador. Si este la acepta voluntariamente, El Juicio invertido la ejecutará al mismo tiempo que firma el pacto. Si el invocador se niega a sufrirla, el pacto fracasará.

Dificultad: 440

Coste: 950

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Al ser invocado, El Juicio oscuro rebaja automáticamente a cero el Gnosis de cualquier entidad que se encuentre en un radio de un kilómetro del invocador, salvo la suya propia. Las entidades con 45 o más no se verán afectados por esta habilidad. Los poderes sobrenaturales que requieran Gnosis, desaparecerán mientras se encuentren dentro del área. Es un efecto Automático, que requiere únicamente encontrarse en el área designada.

Duración: Un minuto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Su forma es la de una brecha en la realidad de la que no brota ni luz ni oscuridad. Al ser invocada, la apertura empieza a extenderse por todas partes a gran velocidad, como si estuviese intentando devorar el mundo entero.

XXI El Mundo invertido

El último Arcano oscuro es el mayor de todos los inversos, el poder más terrible y aterrador de todos ellos. Representa la realidad imperfecta, el fracaso absoluto que no puede ser reparado. Es el mundo de las tinieblas, el inverso de una moneda en la que el bien y el mal forman parte de la misma cara.

Pacto: El Mundo invertido sólo otorga su poder a una persona que haya fracasado en absolutamente todo lo que se ha propuesto en la vida y haya perdido todo lo que tenía. Sólo en el momento en que al personaje no le quede absolutamente nada, ni siquiera una razón para vivir, podrá conseguir este poder. Por interpretación, sólo si un personaje desesperado intenta convocar a El Mundo invertido y también fracasa, será cuando realmente aparezca y selle el pacto.

Dificultad: 460

Coste: 1.000

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El Mundo oscuro pervierte el la realidad alrededor del invocador, con un límite máximo de un kilómetro de radio, más otro adicional por cada 10 puntos por los que este supere la dificultad requerida. Cualquier sujeto que se encuentre en el interior de El Mundo oscuro obtiene automáticamente una Pifia cada vez que lanza los dados, sin importar cuál fuese el resultado obtenido. Esta invocación no tiene ningún efecto sobre las acciones de entidades que posean un Gnosis superior a 45, aunque sí sobre otros Arcanos, que no tendrán poder dentro en su área de acción. En el caso de que se encuentre ante un sujeto protegido por El Mundo puro, ambos se anulan de inmediato.



El coloso Antares, una de las Grandes Bestias

Duración: Un minuto por cada 10 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Este Arcano modifica la realidad que se encuentra alrededor del invocador, creando una imagen macabra y oscura del mundo real hecha de metal, carne y sangre. Al igual que El Mundo, suele estar acompañado de coros, pero estos están formados por gritos de dolor y llantos de bebés. Generalmente, cualquier persona que se encuentre en su interior durante un tiempo prolongado suele acabar perdiendo completamente el juicio.

LAS GRANDES BESTIAS

Los Arcanos no son las únicas invocaciones a las que los personajes pueden tener acceso. Existen algunas criaturas que también son capaces de conceder sus poderes a los invocadores, a las que generalmente se les atribuye el título de Grandes Bestias. Son poderosas entidades que no poseen suficiente Gnosis para conceder Elan, pero que tratan de conseguir agentes y seguidores permitiendo usar sus capacidades a los invocadores. Dragones ancestrales, Titanes de eras pasadas, Señores elementales o dioses caídos son solo algunos ejemplos de estas criaturas casi divinas. A pesar de su denominación común, estos seres no tienen por qué tener ninguna relación entre ellos y, en la mayoría de los casos, ni siquiera conocen la existencia de los otros. Por naturaleza, cada uno tiene sus propios fines y motivaciones, ya sea destruir a la humanidad, ayudarla en secreto o algún otro objetivo completamente diferente.

En juego, las Grandes Bestias se rigen por las mismas reglas de invocación que los Arcanos, aunque sus habilidades pueden ser muy distintas. En este libro no se incluye la invocación de ninguna de ellas, pero queda en manos del Director de Juego y de los jugadores diseñar su naturaleza, sus poderes y el pacto necesario para que concedan su ayuda a los personajes. Bien utilizadas, son sin duda una gran baza que incrementará la diversión en las partidas.

CAPÍTULO 13

LAS DISCIPLINAS PSÍQUICAS

Todo está en la mente.

-H. Durán-

Ahora que hemos visto el uso de los dominios del Ki y de los poderes místicos, a continuación nos centraremos en la tercera y última de las habilidades sobrenaturales de *Ánima*: las disciplinas psíquicas. En este capítulo conoceremos las increíbles proezas que pueden llegar a realizar los que desarrollan el poder de su mente.

LAS MATRICES PSÍQUICAS

No todo puede explicarse mediante los poderes del alma. Algunas personas están dotadas con la capacidad de utilizar su voluntad para alterar la realidad generando una enorme energía mental llamada matriz, un poder que puede usarse para controlar la materia y modificar las leyes de la física. Un psíquico es capaz de mover objetos sin tocarlos, hacerlos arder o controlar los niveles de adrenalina de su cuerpo para aumentar sus capacidades. Sin embargo, la matriz psíquica no afecta sólo a la materia. Esa energía es capaz también de sintonizar con otras mentes, permitiendo leer sus pensamientos y dominar su voluntad. En ocasiones, una matriz puede incluso captar residuos ambientales y averiguar lo que ha ocurrido en el pasado. Prácticamente, cualquier cosa es posible.

El control de las matrices no es uniforme. La energía que genera está dividida en distintos niveles, y cada uno de ellos permite al psíquico tener acceso a habilidades muy distintas. Es posible así que, un individuo capacitado para leer pensamientos y dominar la voluntad de otra persona, no pueda usar poderes de un ámbito distinto, como aquellos relacionados con la temperatura. Su poder simplemente no es capaz de sintonizar con ese nivel psíquico.

No todas las personas desarrollan control sobre sus poderes psíquicos: sólo un número muy limitado de individuos tiene acceso a una parte de su mente que para el resto permanece dormida. La causa por la que únicamente unos pocos pueden realizar tales proezas es desconocida. Algunos investigadores mantienen que es una habilidad puramente física y que los psíquicos tienen su cerebro más evolucionado. Otros, por el contrario, le atribuyen un origen completamente psicológico, argumentando que sólo hace falta dominar la mente para usarlos. De cualquier forma, una cosa es segura: es la fuerza de su voluntad la que les permite explotar al máximo su poder.

El uso de poderes psíquicos

Los personajes que estén dotados de poderes psíquicos son capaces de usarlos cuando quieran. Una vez que alguien tiene acceso a un poder determinado, no existe límite al número de veces que puede utilizarlo. Cada poder psíquico tiene un nivel de dificultad que indica lo complejo que resulta su uso. Para emplearlo, el personaje debe lanzar un D100 y sumar lo que obtenga a su potencial psíquico. Si el resultado final es superior a la dificultad mínima del poder, este funciona. A esta tirada la llamaremos cálculo de potencial, en la que se admiten tanto tiradas abiertas como pifias. Dependiendo del nivel de dificultad que el psíquico haya alcanzado con su potencial, conseguirá unos efectos u otros.

Imaginemos que Pazusu quiere utilizar el poder de Telequinesis menor para mover una piedra de 5 kilos. Aunque el poder sólo requiere una dificultad Fácil para funcionar, únicamente permite mover un kilogramo, por lo que sería incapaz de manejar un objeto tan pesado como esa roca. Dado que Pazusu tiene un potencial psíquico de +60, lanza los dados y obtiene un 85, consiguiendo un resultado de 145, o lo que es lo mismo, una dificultad Muy Difícil. Consultamos la tabla de poderes y descubrimos que esa cantidad le permite mover hasta 20 kilos, así que es más que capaz de levantar la piedra que quería.

Algunos poderes psíquicos son activos, por lo que obligan al personaje a tener la iniciativa para ejecutarlos. Otros, por el contrario, son pasivos y permiten al psíquico usarlos cada vez que los requiera. En cada poder está indicado si se trata de una habilidad activa o pasiva.

Como se explicará más adelante, un personaje puede utilizar más de un poder psíquico por asalto, dependiendo del valor de su potencial psíquico. A la hora de usar sus habilidades mentales, no importa cuántos poderes utilice durante un único asalto: todos cuentan como una sola acción, y el psíquico no sufre negativos por emplearlos. Si, por el contrario, realiza cualquier otra acción activa en el mismo asalto en el que usa poderes psíquicos, el -25 por acción adicional se restará a su potencial psíquico. Al igual que la magia, el uso de los poderes psíquicos es equivalente al combate desarmado, por lo que tiene una iniciativa de armas de +20.

Para afectar a un adversario con un poder psíquico se requiere alcanzar un daño mínimo del 10% en el resultado del asalto utilizando la Proyección Psíquica del personaje. Por tanto, tras calcular los efectos del poder con su potencial, este debe realizar un control de Proyección Psíquica para afectar al blanco. En la gran mayoría de casos, salvo si la descripción dice lo contrario, ninguna TA es eficaz contra los poderes psíquicos. Las energías de las matrices psíquicas pueden esquivarse, pero sólo es posible pararlas si el personaje puede detener energía de algún modo. Además, si el defensor no ve matrices psíquicas, aplicará el penalizador de **Cegado** a su defensa, sin importar que pare o esquive. A la hora de defenderse de ellos, todos los poderes psíquicos cuentan como proyectiles disparados.

TABLA 68: POTENCIAL PSÍQUICO BASE

Voluntad	Potencial psíquico
4 o menos	+0
5	+10
6	+20
7	+30
8	+40
9	+50
10	+60
11	+70
12	+80
13	+90
14	+100
15	+120
16	+140
17	+160
18	+180
19	+200
20	+220

Potencial psíquico

El potencial psíquico es la base de cualquier poder mental. Mide la capacidad de un individuo para usar sus disciplinas y amplificar sus efectos. Se trata de un bono que se suma a la tirada cada vez que intentemos utilizar una habilidad mental. El potencial psíquico depende directamente de la característica de Voluntad del personaje. Para averiguar cuál es, se debe consultar la **Tabla 68**. Si un personaje quiere utilizar más de un poder por asalto, es capaz de hacerlo dividiendo su potencial psíquico. La división se hace libremente y cada jugador puede otorgar más puntos a los poderes que más le interese potenciar. Si por ejemplo tiene un potencial de +50 y decide usar dos habilidades mentales, puede elegir sumar un +15 a la primera y reservar el +35 restante para la segunda. No es posible otorgar un número inferior de +10 a un poder, lo que limita la cantidad que un personaje puede utilizar durante un asalto. Si alguien tiene un potencial de +40, podrá utilizar hasta cuatro por turno, dividiendo su potencial entre cuatro bonos de +10.

Algún tiempo después, Pazusu ha aumentado su potencial psíquico hasta +80, por lo que es capaz de utilizar hasta 8 poderes psíquicos por asalto con un bono de +10 a cada uno. Si durante un turno quiere utilizar tres poderes, puede repartir el bono que le proporciona su potencial psíquico libremente, como por ejemplo, sumar un +20 a las tiradas de los dos primeros y un +40 a la del tercero. Cada poder se lanzará individualmente, sumando el bonificador correspondiente.

TABLA 69: LA CONCENTRACIÓN

Concentración	Bonos utilizables
Un asalto	+10
Tres asaltos	+20
Cinco asaltos	+30
Un minuto	+40
Una hora	+50

Concentración

Aunque los poderes psíquicos funcionan de una manera inmediata, es posible que un personaje se concentre para amplificar sus efectos. De este modo, los psíquicos pueden invertir cierto tiempo en la preparación de una habilidad mental, fortaleciendo el resultado. Cuando comienza a concentrarse, el jugador debe declarar qué poder piensa utilizar y con qué finalidad. Dependiendo de cuánto se concentre, obtiene un bonificador distinto a su potencial psíquico, reflejado en la **Tabla 69**.

Concentrarse cuenta como una acción activa completa, por lo que si el personaje realiza otras acciones o recibe daños, no puede seguir haciéndolo y pierde cualquier bonificador acumulado.

El fracaso psíquico y la fatiga

Cada vez que un psíquico intenta utilizar un poder con un nivel de dificultad base superior a su potencial, se arriesga a no ser capaz de utilizarlo. Si te fijas en las tablas de efectos de cualquier habilidad, te darás cuenta de que en ocasiones las letras aparecen en cursiva, y en lugar de la descripción de los poderes se encuentra la palabra "Fatiga" seguida de un número. En el caso de que la suma del potencial y la tirada de dados obtenga un nivel de dificultad marcado como fatiga, el personaje ha fracasado utilizando el poder y no ha sido capaz de hacer que funcione.

El fracaso psíquico supone una gran presión para la mente, ya que su psique no es capaz de utilizar la energía que ella misma ha generado. Por tanto, la cifra que aparece junto a la fatiga representa las consecuencias que sufre un personaje que ha fracasado al usar sus poderes. Ese número indica la cantidad de CV libres que pierde el psíquico por fallar, que se restan de los puntos que le queden sin usar aún en ese momento. Una vez que se quede sin CV libres, el psíquico empieza a perder en su lugar puntos de Cansancio, hasta que acabe inconsciente o descanse. Los CV perdidos por la fatiga se recuperan al ritmo natural de los puntos gastados para adquirir habilidades psíquicas temporales. El cansancio psíquico afecta incluso a seres infatigables.

Ten presente que si el personaje obtiene una Pifia a la hora de calcular su potencial, el nivel de Pifia se restará de su resultado final, obteniendo peores consecuencias.

Pazusu, con su potencial psíquico de +80, trata de utilizar el poder de Destrozar, cuyo nivel de dificultad básico es de Muy Difícil. Puesto que no le da tiempo a concentrarse, lanza directamente los dados y obtiene un 15, lo que sumado a su potencial alcanza un resultado final de 95, es decir, sólo una dificultad Media, dos grados por debajo de lo que necesita. Al comprobar este resultado en la tabla de efectos del poder Destrozar, descubrimos que ha obtenido Fatiga 4, por lo que debe de perder cuatro de sus CV libres. Sin embargo, ya que sólo le quedan tres CV libres sin usar, pierde también un punto de Cansancio.

Si el Cansancio de un personaje disminuye hasta 0 o menos a causa de la fatiga psíquica, sufre de inmediato un shock que es capaz incluso de matarlo. En esta situación, todos sus poderes innatos dejan de mantenerse, y habrá de superar un control de RP contra 100, o quedará en coma un número de días equivalente a su nivel de fracaso. Cada punto negativo de Cansancio incrementa el valor de esta RP en +10. Por ejemplo, si a causa de la fatiga psíquica su Cansancio disminuye hasta -6, la RP a superar será contra 160. Si falla el control por más de 80 puntos, su mente queda automáticamente destrizada, muriendo irremediamente.

Los CV

Los Consumos de Voluntad, a los que llamaremos CV a partir de ahora, son otro elemento fundamental para el uso de los poderes mentales. Los CV indican en qué invierten los personajes sus energías psíquicas y lo que tratan de potenciar más. En cierta manera, son una especie de comodín que permite al mentalista adquirir ventajas muy distintas, desde dominar nuevas disciplinas a incrementar temporalmente su potencial. Todos los personajes comienzan en primer nivel con un CV, pero pueden aumentar esta cantidad invirtiendo PD o subiendo de nivel.

Algunas de las ventajas que proporcionan los CV los consumen permanentemente, de manera que desaparecen y no pueden volver a ser usados. Otros usos, por el contrario, sólo proporcionan ventajas temporales, pero el CV no se consume completamente y el personaje lo recupera transcurrido un tiempo. A continuación veremos un listado de las habilidades que proporcionan los CV, comenzando por sus usos permanentes.

Afinidad a una disciplina psíquica

Los personajes no poseen originalmente ninguna disciplina psíquica. Para tener acceso a los poderes de una, es necesario invertir un CV. Al hacerlo, el personaje consigue una afinidad hacia esa disciplina en concreto y, a partir de ese momento, puede dominar cualquiera de sus poderes invirtiendo nuevos CV. No hay límite en el número de disciplinas que puede adquirir mediante esta habilidad. Si un personaje gasta por ejemplo cuatro CV, puede tener acceso a cuatro disciplinas psíquicas distintas, como Telequinesis, Piroquinesis, Telepatía e Incremento Físico.

Esta habilidad consume permanentemente un CV libre.

Dominar un nuevo poder mental

Una vez que el personaje tiene afinidad con una disciplina psíquica, puede dominar sus poderes. Si quiere utilizar una habilidad determinada de una disciplina hacia la que es afín, primero debe dominarla invirtiendo de manera permanente un nuevo CV. Pueden adquirirse tantos poderes como el personaje necesite. La única limitación es que, para dominar uno de segundo nivel, es necesario controlar previamente uno de primero, al igual que para dominar uno de tercer nivel se necesita antes uno de segundo. Así, si un personaje es afín hacia la disciplina de Piroquinesis y tiene tres CV sin gastar, puede dominar los poderes de Crear Fuego (primer nivel), Inmunidad al Fuego (segundo nivel) y Nova (tercer nivel), gastando los tres.

TABLA 70: INCREMENTAR EL POTENCIAL PSÍQUICO

CV necesarios	Potencial psíquico
1 (1)	+10
2 (3)	+20
3 (6)	+30
4 (10)	+40
5 (15)	+50
6 (21)	+60
7 (28)	+70
8 (36)	+80
9 (45)	+90
10 (55)	+100

Incrementar el potencial psíquico

Los CV también sirven para incrementar el potencial psíquico de un personaje, aumentando considerablemente su capacidad mental. Dependiendo de la cantidad que un jugador decida invertir, obtendrá un bono mayor o menor que sumar a su base al usar cualquiera de sus poderes. Para saber cuántos CV se necesita gastar y cuál es el bono aplicable, consulta la **Tabla 70**. La primera columna indica los CV requeridos para conseguir el bonificador de la derecha. La cifra que hay entre paréntesis representa la suma total de CV que ha sido necesario gastar para llegar a ese bono final.

Pazusu gasta 1 CV para obtener un bono de +10 a su potencial psíquico. Si a continuación quisiera aumentarlo hasta +20, debería invertir 2 CV más (por tanto, se habría gastado 3 en total).

Fortalecer un poder

Si el jugador lo decide, puede gastar sus CV para fortalecer el potencial natural de un único poder concreto que domine. De este modo, se vuelve un experto en determinadas habilidades, que empleará con una fuerza muy superior a la de las demás. Por cada CV que invierta en uno de sus poderes, suma +10 a las tiradas para calcular su potencial. No es posible incrementar un poder por encima de +100, o lo que es lo mismo, no se pueden gastar en uno sólo más de 10 CV.

Pazusu posee el poder Vuelo telequinético, y desea fortalecerlo gastando cuatro CV. Por tanto, obtiene un bono de +40 que podrá sumar cada vez que utilice el Vuelo, pero que no influirá en ninguno de sus otros poderes.

Adquirir un innato

Algunos de los poderes psíquicos pueden ser mantenidos, permitiendo a los personajes usar sus habilidades continuamente, como volar o establecer lazos mentales con sus compañeros. Para mantener un poder durante varios asaltos sin tirar cada vez, es necesario tener innatos. Los innatos son la capacidad que posee el psíquico de atar subconscientemente uno de sus poderes a su voluntad, para seguir utilizándolo sin tener que volver a esforzarse en todos los asaltos. En este caso, para adquirir un poder innato es necesario gastar de manera permanente dos CV con esa finalidad. Un personaje puede tener tantos innatos como desee.

El mantenimiento innato de un poder es un acto pasivo, y es posible hacerlo incluso mientras alguien duerme o se ha quedado inconsciente. Ten también presente que los innatos no están atados a una sola habilidad determinada: un personaje con un solo innato puede elegir mantener un poder distinto en cada caso, dependiendo de lo que le convenga. Por tanto, en unos asaltos puede usarlo para quedarse volando y, poco tiempo después, utilizarlo para levantar una barrera mental.

Para ser capaz de conservar activo un poder, el personaje debe primero utilizarlo. Una vez que lo ha conseguido, declara que quiere mantenerlo innatamente y, a partir del siguiente asalto, no necesita volver a tirar los dados para seguir usándolo. Los poderes innatos se mantienen en la dificultad natural que proporciona su potencial psíquico, sin lanzar ningún dado ni aplicar otros modificadores: el potencial adicional que se haya logrado, gracias a la tirada o a cualquier otro bono, no se conserva en un poder mantenido. Así pues, si el personaje tiene un potencial de +60, sus poderes se mantendrán en Fácil, mientras que si tiene un +120, lo harán en Difícil.

En el caso de que un poder tenga una dificultad base para operar superior al potencial del psíquico, el personaje podrá mantenerlo innatamente con la dificultad mínima que requiere, aunque sea superior a su potencial.

Recordemos que el potencial psíquico de Pazusu es de +80, por lo que mantiene sus poderes innatos con dificultad Media. Si utiliza un Escudo psíquico con éxito y lo deja activo, lo haría en los asaltos posteriores con un efecto Medio, sin importar cuál fuese su valor en el primer momento.

A continuación, quiere tener activo innatamente el Vuelo telequinético, que requiere como mínimo para funcionar una dificultad de Difícil. Aunque de modo natural mantenga sólo poderes de nivel Medio, puede conservar el Vuelo telequinético con nivel Difícil, puesto que es la dificultad mínima que necesita para activarse.

RECUADRO XII: USOS DE LOS CV

Usos permanentes (consumen los CV)

Afinidad a una disciplina psíquica
Dominar un nuevo poder
Incrementar el Potencial Psíquico
Fortalecer un poder
Adquirir un innato (consume dos CV)

Usos temporales (se recuperan uno por hora)

Mejorar la Proyección Psíquica
Mejorar el Potencial Psíquico
Eliminar la fatiga
Acceso temporal a un poder
Incrementar un innato

Los CV libres

Los CV que no se invierten permanentemente en alguna de las habilidades anteriores se llaman libres. Los CV libres tienen diversas funciones, desde evitar perder puntos de Cansancio si el personaje obtiene un resultado de fatiga, a otorgar durante un asalto habilidades especiales a los psíquicos. Estos usos no consumen completamente el CV libre como ocurre en los casos anteriores, sino que lo gastan sólo temporalmente. Los CV libres usados de esta manera se recuperan a un ritmo de uno por hora. Si, por ejemplo, un personaje usa 3 CV libres para potenciar temporalmente sus habilidades o los pierde por fatiga, tardará tres horas en recuperarlos todos. El gasto de CV libres es una acción pasiva. Sus diversas funciones son las siguientes:

- **Mejorar la Proyección Psíquica:** Aunque no se puede invertir puntos de Cansancio para incrementar la Proyección Psíquica de un personaje, aquellos que usan poderes mentales tienen a su disposición la posibilidad de gastar CV para aumentar su habilidad durante un asalto. Cada CV que se gaste con esta finalidad, otorga un bono de +10 a la habilidad de Proyección Psíquica del personaje al utilizar un poder determinado. No pueden gastarse más de 5 CV para mejorar la Proyección Psíquica, por lo que el bono máximo que se puede conseguir a la tirada mediante este método es de +50. Al igual que ocurre en los puntos de Cansancio, es necesario declarar el gasto antes de lanzar los dados.

PROYECCIÓN PSÍQUICA

• **Mejorar el potencial psíquico:** El personaje puede gastar sus CV para mejorar el potencial psíquico de un poder determinado. Cada CV libre que se use con esta finalidad, otorga un bono de +20 al potencial del poder elegido durante ese turno. Si, por ejemplo, gasta 3 CV para mejorar una habilidad mental en concreto durante un asalto, suma un +60 a su potencial. De nuevo, hay que declarar el uso del CV antes de realizar la tirada. Un personaje puede gastarse hasta 5 CV libres para potenciar un poder determinado.

• **Eliminar la fatiga:** Si alguien declara, antes de calcular el potencial psíquico de un poder, que va a invertir un CV en eliminar la fatiga, no perderá puntos de Cansancio ese asalto por usarlo. No importa lo elevado que sea el nivel de fracaso, esa habilidad mental no fatiga al personaje.

• **Acceso temporal a un poder:** Existe la posibilidad de que, en un momento determinado, un personaje necesite utilizar un poder psíquico que no tenga dominado, y no desee gastar en él un CV permanentemente. Invertiendo temporalmente un CV, el psíquico puede utilizar durante ese asalto una habilidad mental que no tiene dominada, pero que pertenece a una disciplina a la que es afín. Los poderes adquiridos temporalmente no pueden ser mantenidos con innatos.

Pazusu no domina el poder de Escudo telequinético, pero recibe un ataque y no puede defenderse de él de ningún modo. En tal caso, dado que tiene un CV libre y es afín a la disciplina de Telequinesis, lo gasta temporalmente para tener acceso al Escudo durante ese asalto.

• **Incrementar un innato:** El personaje puede utilizar sus CV libres para incrementar el valor de un poder mantenido innatamente. Para hacerlo, debe de gastar los CV que quiere usar en el momento en que deja activo el poder. Cada CV que invierta con esta finalidad, aumenta 20 puntos su potencial psíquico sólo para calcular el valor con el que lo mantiene. De este modo, si posee un potencial psíquico de +60, lo que habitualmente le permite mantener sus innatos con nivel Fácil, y gasta un CV para ampliarlo, el +20 que obtiene aumentaría su innato hasta 80, un nivel Medio. Un psíquico puede gastar hasta 5 CV con este fin.

Al contrario de lo que ocurre como regla general, el personaje no recupera los CV que invierta con esta finalidad mientras mantenga el poder innato incrementado. Una vez que deje de usarlo, comenzará a recuperarlos a su ritmo natural.

Pazusu ha creado un Escudo psíquico, mantenido como innato, con un potencial de 80 puntos (nivel Medio). Si en el momento de dejar el poder activo decidiese gastar 2 CV para incrementar su valor, podría conservarlo con un potencial de 120 puntos (es decir, un nivel Difícil). Si gastase 3, lo mantendría con 140, o lo que es lo mismo, Muy Difícil..

Por el contrario, si Pazusu deja activo con su potencial de +80 el poder de Incremento Total, que tiene una dificultad mínima de Absurdo, no podría incrementar más el mantenimiento con sus CV, ya que aunque gastase 5 y sumase 100 a su potencial base, sólo alcanzaría una dificultad de 180, que sigue siendo Absurdo.

RECUADRO XIII: EJEMPLO DEL GASTO DE CV

Ahora que ya conocemos las distintas funciones de los CV, veamos un ejemplo de cómo un psíquico los podría invertir.

Pazusu tiene 10 CV libres para empezar a adquirir habilidades psíquicas. Lo primero que hace es invertir dos CV para tener afinidad a las disciplinas Telepatía y Telequinesis. Ahora que ya puede acceder a ambas listas, gasta uno en el poder telepático Escaneo de zona, y lo domina. Como quiere tener también el poder Vuelo telequinético de segundo nivel, sus dos siguientes CV los invertirá en Telequinesis. El primero lo usa en desarrollar Telequinesis menor, un poder de primer nivel que le da acceso a Vuelo telequinético, en el que destina otro CV. De momento, ya ha empleado cinco de sus 10 CV. Los dos siguientes los gasta en tener un innato, con el que mantener cualquiera de sus poderes, y otro en potenciar en +10 sus controles con Escaneo de zona. Finalmente, decide dejar libres sus últimos dos CV para potenciar su habilidad y eliminar su fatiga cuando lo requiera.

La Proyección Psíquica es la habilidad de las personas dotadas de disciplinas mentales para enfocar y controlar sus poderes sobre un objetivo. En cierto modo, sería correcto decir que es equivalente a la Proyección Mágica del psíquico. De la misma manera que ocurre con el mago, la Proyección Psíquica no mide su "puntería", sino el control que tiene sobre sus poderes para llevar a cabo acciones con ellos. El psíquico utiliza su Proyección para atacar y defenderse, aunque sólo aplica los penalizadores que se explican en la sección Habilidades psíquicas en combate del **Capítulo 9**. Recuerda que, salvo si el poder indica expresamente lo contrario, las habilidades psíquicas son invisibles al ojo humano, y el defensor aplicará el penalizador de Cegado si no es capaz de verlo.

Aunque comúnmente esta habilidad se utiliza sólo en combate, el DJ puede requerir que el personaje supere ciertas dificultades para afectar a blancos inanimados. Para hacerse una idea aproximada, puedes consultar el **Recuadro XIV: Las dificultades de Proyección**, que funciona de un modo muy similar al de las habilidades mágicas. Será el DJ quien calcule la dificultad de acciones que requieran gran precisión, como pasar un hilo por la cabeza de una aguja utilizando Telequinesis.

RECUADRO XIV: DIFICULTADES DE LA PROYECCIÓN PSÍQUICA

Rutinario: Puede usarse el poder sobre uno mismo, o sobre un objeto o persona con la que se esté en contacto.

Fácil: Se utiliza para afectar a blancos a menos de 5 metros del psíquico.

Media: Se necesita para afectar a blancos que estén hasta a 20 metros del psíquico.

Difícil: Se necesita para afectar a blancos que estén hasta a 100 metros del psíquico.

Muy Difícil: Se necesita para afectar a blancos que estén hasta a 250 metros del psíquico.

Absurdo: Se necesita para afectar a blancos que estén hasta a 500 metros del psíquico.

Casi Imposible: Permite utilizar poderes sobre blancos que no estén a la vista del personaje, pero que tenga exactamente localizados de algún modo. Alcanza hasta 1 kilómetro.

Imposible: Permite actuar sobre blancos que no estén a la vista del personaje y de los que sólo tenga una idea aproximada de su localización. La distancia no puede ser superior a los 10 kilómetros.

DISCIPLINAS PSÍQUICAS

Como ya se ha dicho, las habilidades mentales se dividen en varios niveles, y cada uno de ellos afecta a una esfera distinta con poderes completamente diferentes del resto. A estas esferas las llamaremos disciplinas psíquicas. Cada disciplina psíquica tiene un número desigual de poderes, divididos en tres niveles.

En algunas ocasiones, una disciplina en concreto tiene algún tipo de modificador que depende de la situación en la que se usen sus poderes. Por ejemplo, es mucho más fácil utilizar un poder telepático sobre un sujeto si se esta en contacto físico con él. Si una disciplina en concreto tiene algún modificador, este afecta a todos sus poderes.

A continuación podéis ver un listado de las distintas disciplinas psíquicas, en las que aparecen los siguientes elementos:

Nivel: Indica el nivel del poder.

Acción: Indica si el uso del poder es una acción pasiva o activa.

Mantenimiento: Indica si el poder puede o no ser mantenido como innato.

Descripción: Indica el efecto que provoca el poder.

Efectos: Indica cómo mejora un poder, dependiendo de la dificultad que alcance el psíquico con su potencial.

TELEPATÍA

La Telepatía es una de las disciplinas más fascinantes que tienen los psíquicos a su disposición: sincronizar las energías de dos matrices psíquicas, permitiendo penetrar a quien la utilice en la mente de otros sujetos. Algunos ejemplos de poderes telepáticos serían leer los pensamientos de otros individuos, alterar su percepción o incluso dominar su voluntad. No tiene ninguna utilidad sobre seres sin mente, como golems o similares. Al contrario que otras Disciplinas, no se requiere un control de Proyección Psíquica para fijar su blanco (la tirada sigue siendo requerido para determinar el alcance del poder), pero si el psíquico no es capaz de obtener un mínimo de daño 10% en el resultado del asalto, el individuo afectado puede añadir un +60 a su control de RP.

Modificador: Siempre que un psíquico utilice uno de sus poderes telepáticos sobre un sujeto que se encuentra en contacto físico con él, puede sumar un bonificador de +20 a su potencial.

ESCANEADO DE ZONA

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Detecta cualquier mente activa que se encuentre alrededor del personaje. Puede diferenciarse si se trata de psiques simples como las de animales, o si son mucho más complejas, pero no detectar mentes concretas dentro del radio. Para resistir esta habilidad, debe superarse una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada. Una vez fallada, el individuo detectado no tiene derecho a ninguna otra Resistencia mientras se encuentre dentro de la zona escaneada. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a cualquiera que esté dentro del área.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	100 RP / 10 metros de radio
120	Difícil	120 RP / 50 metros de radio
140	Muy Difícil	140 RP / 100 metros de radio
180	Absurdo	160 RP / 250 metros de radio
240	Casi imposible	180 RP / 500 metros de radio
280	Imposible	200 RP / 1 kilómetro de radio
320	Inhumano	220 RP / 10 kilómetros de radio
440	Zen	260 RP / 100 kilómetros de radio

LECTURA MENTAL

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite al psíquico leer los pensamientos que cruzan por la mente de un sujeto en ese mismo momento, aunque no le es posible profundizar en sus recuerdos o sentimientos. Para resistirse a este poder, debe superarse una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada. Es posible realizar una nueva Resistencia para librarse de la lectura cada 5 asaltos, siempre y cuando el afectado sea de algún modo consciente de que está siendo víctima de este poder. Mientras lea las intenciones de su adversario, el psíquico puede aplicar un bonificador de +30 a las acciones enfrentadas en su contra.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	100 RP
120	Difícil	120 RP
140	Muy Difícil	140 RP
180	Absurdo	160 RP
240	Casi imposible	180 RP
280	Imposible	200 RP
320	Inhumano	220 RP
440	Zen	240 RP

ILUSIÓN PSÍQUICA

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Altera la percepción de un sujeto, introduciendo imágenes o sonidos ilusorios en su cabeza. Con este poder, un psíquico puede volverse invisible ante un individuo, lanzarle una roca o enfrentarle a un dragón. En el caso de que forme criaturas, atacarán y defenderán usando la Proyección Psíquica del personaje, al igual que lo harán otras ilusiones de ataques (flechazos, conjuros, explosiones...). Para resistirse a este efecto, hay que superar una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada. Por supuesto, el daño no es real, y si el oponente recibe un impacto, tendrá derecho a una nueva RP. Si se convence de que se trata de una ilusión, podrá hacer un control por asalto.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	80 RP
120	Difícil	100 RP
140	Muy Difícil	120 RP
180	Absurdo	140 RP
240	Casi imposible	160 RP
280	Imposible	180 RP
320	Inhumano	200 RP
440	Zen	220 RP

ESCUDO PSÍQUICO

Nivel: 1 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Aumenta la RP del psíquico. Puede usarse para mejorar la RP de otros sujetos, pero en dicho caso la progresión se reduce a la mitad.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	+10 RP
120	Difícil	+30 RP
140	Muy Difícil	+50 RP
180	Absurdo	+80 RP
240	Casi imposible	+120 RP
280	Imposible	+160 RP
320	Inhumano	+200 RP
440	Zen	+240 RP

COMUNICACIÓN MENTAL

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico puede entablar una conversación mental con una persona que tenga localizada a distancia. Por localizada debe entenderse que conozca su posición al menos de manera aproximada. Al contrario que otros poderes, no requiere un control de Proyección Psíquica para fijar su blanco. La distancia máxima a la que es posible hablar, viene indicada por los efectos del poder.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	100 metros
120	Difícil	500 metros
140	Muy Difícil	1 kilómetro
180	Absurdo	10 kilómetros
240	Casi imposible	100 kilómetros
280	Imposible	1.000 kilómetros
320	Inhumano	5.000 kilómetros
440	Zen	Cualquier distancia

PROHIBICIÓN MENTAL

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico es capaz de imponer mediante esta habilidad una prohibición muy básica, impidiendo al sujeto afectado realizar una acción determinada. Sólo puede prohibirse realizar acciones activas, esto es, que requieran la voluntad consciente del personaje, pero no acciones pasivas que se ejecutan por mera reacción. El afectado puede resistir este efecto superando una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada, teniendo derecho a una Resistencia adicional cada vez que intente realizar la acción prohibida. Si la prohibición es demasiado genérica o limita extremadamente la libertad del sujeto, puede aplicar un bonificador de +20 a sus controles.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	80 RP
120	Difícil	100 RP
140	Muy Difícil	120 RP
180	Absurdo	140 RP
240	Casi imposible	160 RP
280	Imposible	180 RP
320	Inhumano	200 RP
440	Zen	220 RP

ANÁLISIS MENTAL

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite al psíquico indagar en los pensamientos y recuerdos de un individuo, pudiendo buscar situaciones o pensamientos específicos. Queda a discreción del Director del Juego decidir la cantidad de asaltos necesarios para obtener la información deseada, dependiendo de lo oculta que esté en la memoria del sujeto. El psíquico sólo tendrá acceso a los conocimientos que posea la persona afectada, pero será capaz de penetrar en recuerdos alterados por medios sobrenaturales. El afectado puede resistirse superando una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada, y tiene derecho a una nueva Resistencia cada 5 asaltos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	100 RP
140	Muy Difícil	120 RP
180	Absurdo	140 RP
240	Casi imposible	160 RP
280	Imposible	180 RP
320	Inhumano	200 RP
440	Zen	240 RP

CONEXIÓN PSÍQUICA

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Conecta la mente del psíquico con otra, permitiendo, si ambos lo desean, actuar libremente a uno en el cuerpo del otro y viceversa. En realidad las mentes no cambian de lugar, sino que la conexión a distancia permite tomar el control del otro cuerpo como si se manejara una marioneta. Por ejemplo, un psíquico puede perfectamente conectar su mente con la de un luchador y cederle el control de su cuerpo para realizar un combate. Ya que no se traspasa el alma, un mago no puede lanzar conjuros si introduce su mente en otra forma física. Naturalmente, los personajes que realicen el intercambio conservan las características físicas del individuo en el que se hallen, por lo que sólo se traspasa la habilidad base. Ten en cuenta que esta capacidad es voluntaria, y no se puede obligar a otro personaje a ceder su cuerpo o controlar otro a distancia. Mientras un individuo maneja el cuerpo del otro, pierde temporalmente el dominio del suyo propio. Si muere, la mente del controlador vuelve inmediatamente a su verdadera forma. La distancia máxima que puede alcanzar la conexión está delimitada por la dificultad que se alcance.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	100 metros de radio
140	Muy Difícil	500 metros de radio
180	Absurdo	1 kilómetro de radio
240	Casi imposible	10 kilómetros de radio
280	Imposible	100 kilómetros de radio
320	Inhumano	1.000 kilómetros de radio
440	Zen	Cualquier distancia

MODIFICACIÓN DE RECUERDOS

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Permite modificar los recuerdos de la mente de un sujeto, eliminándolos completamente o creando nuevos. Es necesario determinar exactamente qué es lo que se pretende crear o borrar. Puede modificarse una hora de recuerdos por cada punto por el que el sujeto afectado no supere la RP requerida. Aunque no tiene mantenimiento, el personaje tendrá derecho a una nueva Resistencia contra la RP original del poder, si ve o hace algo que esté lo suficientemente arraigado a sus recuerdos originales como para hacerle recordar.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	100 RP
180	Absurdo	120 RP
240	Casi imposible	140 RP
280	Imposible	160 RP
320	Inhumano	180 RP
440	Zen	200 RP

FORMA ASTRAL

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico puede desprenderse de su forma física y trasladar su mente a distancia. Mientras se encuentre en esta condición, será absolutamente intangible ante cualquier cuerpo no basado en energía, e invisible para aquellos que no vean matrices psíquicas. Sólo puede ser atacado por conjuros y habilidades que dañen a seres inmateriales o que afecten a sus Resistencias. Si recibe cualquier tipo de daño, su cuerpo físico también lo sufre y la forma astral desaparece. El cuerpo astral puede moverse con un Tipo de vuelo equivalente a la Voluntad del psíquico. En este estado, el personaje sólo podrá utilizar habilidades mentales. Si su cuerpo real muere, el psíquico queda atrapado en su forma astral hasta que sea destruida, momento en el que él mismo también perece completamente.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	Hasta 10 kilómetros de radio
180	Absurdo	Hasta 100 kilómetros de radio
240	Casi imposible	Hasta 500 kilómetros de radio
280	Imposible	Hasta 1.000 kilómetros de radio
320	Inhumano	Hasta 5.000 kilómetros de radio
440	Zen	Cualquier distancia

ASALTO PSÍQUICO

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Lanza una acometida sobre la mente de un sujeto, debilitando su resistencia mental. El afectado sufre un penalizador a su RP, equivalente a la diferencia por la que no supere el control que indique la dificultad alcanzada. La Resistencia debilitada se recupera a ritmo de 5 puntos por hora.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	120 RP
140	Muy Difícil	140 RP
180	Absurdo	160 RP
240	Casi imposible	180 RP
280	Imposible	200 RP
320	Inhumano	220 RP
440	Zen	260 RP

LOCALIZACIÓN PSÍQUICA

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Localiza la mente de un sujeto determinado que se encuentre, como máximo, a la distancia que indique la dificultad del poder. El psíquico debe de conocer la matriz del individuo al que busca, aunque también cabe la posibilidad de que simplemente busque ciertas pautas mentales. Una vez localizado, el psíquico es capaz de mantener esta habilidad sobre el sujeto para saber dónde está en todo momento. Para resistirse a este efecto, debe superarse una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada. Tiene derecho a un nuevo control cada cinco asaltos, siempre y cuando el afectado sea consciente de que está siendo víctima de esta habilidad. No requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, ya que funciona de manera automática si el individuo está dentro del área de acción del poder.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	Hasta 10 kilómetros de radio 140 RP
180	Absurdo	Hasta 100 kilómetros de radio 160 RP
240	Casi imposible	Hasta 500 kilómetros de radio 180 RP
280	Imposible	Hasta 1.000 kilómetros de radio 200 RP
320	Inhumano	Hasta 5.000 kilómetros de radio 220 RP
440	Zen	Cualquier distancia 260 RP

CONTROL MENTAL

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico obtiene un control absoluto sobre la voluntad de un sujeto si este no supera la RP requerida. El individuo controlado tiene derecho a una nueva Resistencia al día, o si recibe una orden que vaya completamente en contra de su comportamiento. Ante un mandato que ponga su vida en peligro o le obligue a actuar de manera extrema, tendrá derecho a aplicar un bono de +20 a su RP.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	100 RP
180	Absurdo	120 RP
240	Casi imposible	140 RP
280	Imposible	160 RP
320	Inhumano	180 RP
440	Zen	220 RP

MUERTE PSÍQUICA

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Este poder ataca la mente de una persona, destrozándola completamente desde dentro. Por cada 10 puntos de diferencia por los que el blanco afectado no supere la RP, perderá temporalmente un punto de sus características de Inteligencia y Voluntad. Los puntos perdidos se recuperan a un ritmo de uno por día, aunque si la puntuación de cualquiera de ellas llega a 0, se considera que individuo ha quedado completamente lobotomizado y su mente desaparece del todo. Un cuerpo sin mente no muere, sino que queda en estado vegetal, y puede ser controlado mediante la habilidad de Conexión psíquica u otros poderes similares.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	140 RP
240	Casi imposible	160 RP
280	Imposible	180 RP
320	Inhumano	220 RP
440	Zen	240 RP

ÁREA

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Mientras se mantenga este poder, permite utilizar cualquier otra habilidad telepática sobre todos los sujetos que se encuentren en el radio que indique la dificultad alcanzada. Es posible designar quiénes sufren los ataques, siempre que se sea consciente de que se encuentra en su interior. Por poner un ejemplo, si se realiza un asalto psíquico mientras se mantiene este poder con nivel Muy Difícil, serán atacados todos los individuos que el psíquico designe y que se encuentren en un área de 10 metros. Sólo se realiza una única tirada para determinar la Proyección Psíquica del poder que se usa en área, incluso si los poderes afectan a multitud de blancos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	10 metros de radio
180	Absurdo	100 metros de radio
240	Casi imposible	1 kilómetro de radio
280	Imposible	10 kilómetros de radio
320	Inhumano	100 kilómetros de radio
440	Zen	500 kilómetros de radio

TELEQUINESIS

La Telequinesis es la facultad psíquica de mover objetos con la fuerza mental de un individuo. A mayor nivel, un personaje es incluso capaz de destrozar cosas a distancia o modificar su estructura atómica. Esta disciplina no tiene ningún modificador.

TELEQUINESIS MENOR

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico mueve a distancia una masa inorgánica. El peso y la velocidad con la que lo hace, dependen de la dificultad que se alcance con el poder. Si se utiliza para atacar a distancia lanzando objetos, el personaje debe reducir a la mitad su Proyección Psíquica, ya que el control que ofrece este poder no está específicamente preparado para ello. Si un luchador con la Tabla de Proyección Psíquica lo domina, puede emplearlo para controlar un arma a distancia y atacar utilizando su Proyección Psíquica en lugar de hacerlo físicamente (es decir, sólo si ha desarrollado por igual su habilidad de ataque como su Proyección Psíquica).

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	1 Kg. / Tipo de vuelo 4
80	Medio	2 Kg / Tipo de vuelo 6
120	Difícil	5 Kg / Tipo de vuelo 8
140	Muy Difícil	10 Kg / Tipo de vuelo 10
180	Absurdo	20 Kg / Tipo de vuelo 12
240	Casi imposible	40 Kg / Tipo de vuelo 14
280	Imposible	100 Kg / Tipo de vuelo 16
320	Inhumano	200 Kg / Tipo de vuelo 18
440	Zen	500 Kg / Tipo de vuelo 20

IMPACTO TELEQUINÉTICO

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Proyecta un impacto invisible con potencia variable. Aunque su principal función es empujar, causa un daño equivalente al doble del bono de la Fuerza alcanzada, más el que el DJ considere que puede sufrir por el entorno.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	Fuerza 8
120	Difícil	Fuerza 10
140	Muy Difícil	Fuerza 12
180	Absurdo	Fuerza 14
240	Casi imposible	Fuerza 15
280	Imposible	Fuerza 16
320	Inhumano	Fuerza 18
440	Zen	Fuerza 20

ESCUDO TELEQUINÉTICO

Nivel: 1 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea un escudo telequinético, que defiende a su usuario contra cualquier ataque no inmaterial. Por lo tanto, aunque es capaz de detener el golpe de una espada mágica que daña energía, no para una descarga de magia luminosa. Sólo en el caso de que la barrera sea creada con un nivel de poder superior a Imposible, será capaz de detener efectos y ataques etéreos. A cierto nivel, el escudo gana también la habilidad de barrera de daño. Al contrario que otros poderes, el escudo telequinético mantenido permanece con la misma cantidad de puntos de vida con la que fue creado originariamente. Sin embargo, cada turno posterior pierde 5 puntos de vida, hasta llegar a la cantidad a la que el psíquico puede mantenerlo naturalmente.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	300 PV
120	Difícil	500 PV
140	Muy Difícil	700 PV
180	Absurdo	1.000 PV
240	Casi imposible	1.500 PV / Barrera de daño 60
280	Imposible	2.000 PV / Barrera de daño 80 Detiene energía
320	Inhumano	3.000 PV / Barrera de daño 120 Detiene energía
440	Zen	5.000 PV / Barrera de daño 160 Detiene energía

ARMADURA TELEQUINÉTICA

Nivel: 1 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea una armadura de fuerza sobre el psíquico o el sujeto a quien este designe. La TA de la coraza protege a su usuario contra todos los tipos de ataque, salvo los de energía. Puede combinarse con cualquier otra protección como capa adicional, pero no causa penalizadores especiales al turno por ello.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	TA 1
120	Difícil	TA 2
140	Muy Difícil	TA 4
180	Absurdo	TA 6
240	Casi imposible	TA 8
280	Imposible	TA 10
320	Inhumano	TA 12
440	Zen	TA 14

PRESA TELEQUINÉTICA

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite utilizar la Proyección Psíquica del personaje para ejecutar una maniobra de Presa, sin aplicar ningún penalizador a su habilidad al realizarla. La característica empleada por el psíquico es indicada por el nivel de dificultad alcanzado. Existe la posibilidad de que el poder se incremente tanto, que permita apresar a varios individuos dentro de un área determinada. En dicho caso, el psíquico aplica un penalizador de -2 a la Fuerza de la Presa.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	Fuerza 6
120	Difícil	Fuerza 8
140	Muy Difícil	Fuerza 10
180	Absurdo	Fuerza 12 / Radio de 5 metros
240	Casi imposible	Fuerza 14 / Radio de 10 metros
280	Imposible	Fuerza 15 / Radio de 50 metros
320	Inhumano	Fuerza 16 / Radio de 100 metros
440	Zen	Fuerza 18 / Radio de 500 metros

BALÍSTICA

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Permite al psíquico lanzar con completa precisión objetos empleando su Proyección Psíquica como habilidad de disparo. Cuanto mayor sea su potencial, mayor será su precisión o la cantidad de elementos que será capaz de lanzar simultáneamente (desde una simple daga a cientos de enormes rocas). Dependiendo del Potencial que haya obtenido, el personaje será capaz de incrementar el número de objetos que lanza (cubriendo así un área mucho mayor), o la precisión de este poder. Es decir, debe de decidir entre obtener un bono a su Proyección (si lanza usa un sólo objeto), o arrojar multitud de ellos cubriendo una gran zona. Por ejemplo, alguien que alcance un nivel de dificultad Absurdo podrá elegir entre un +20 a su Proyección lanzando un único elemento, o arrojar una lluvia de objetos que cubrirían un área de 15 metros. El daño base del ataque variará dependiendo de los elementos que son lanzados y de si se ataca o no en área. Si sólo se proyecta un objeto, su daño dependerá exactamente de su naturaleza; las armas producen su daño base natural, aunque aplicando el bono de Voluntad en lugar del de Fuerza. Si se lanzan elementos de escenografía (rocas, sillas, candelabros...) el daño debe de ser determinado por el DJ entre 30 y 150, dependiendo de aquello que tenga el psíquico a su alcance. De usarse un ataque en área, el daño base de las armas aumenta un 50% a causa de que se proyectan multitud de elementos a la vez. Un proyectil disparado con esta habilidad queda fuera del control del psíquico, por lo que si pretende volverlo a utilizar, deberá primero recuperarlo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	+0 Proyección / 5 metros
140	Muy Difícil	+10 Proyección / 10 metros
180	Absurdo	+20 Proyección / 15 metros
240	Casi imposible	+30 Proyección / 25 metros
280	Imposible	+40 Proyección / 40 metros
320	Inhumano	+50 Proyección / 80 metros
440	Zen	+60 Proyección / 150 metros

REPULSIÓN

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea una barrera que rechaza violentamente cualquier cuerpo físico con el que se ponga en contacto, o trate de atravesarla. Para saber si un individuo es capaz de pasar el campo o no, debe superar un control enfrentado de características, utilizando su Fuerza o su Agilidad contra el atributo que indique el efecto del poder. No es necesario utilizar la Proyección Psíquica para fijar a nadie; Repulsión funciona de manera automática sobre cualquier individuo u objeto que atraviese la barrera. En el momento en el que se crea el poder, no puede utilizarse directamente sobre blancos concretos. La longitud está delimitada por la dificultad del poder alcanzado, aunque el psíquico podrá darle la forma que desee, incluso rodeando completamente su cuerpo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	Fuerza 6 / Línea de 2 metros
180	Absurdo	Fuerza 8 / Línea de 5 metros
240	Casi imposible	Fuerza 10 / Línea de 10 metros
280	Imposible	Fuerza 12 / Línea de 20 metros
320	Inhumano	Fuerza 14 / Línea de 50 metros
440	Zen	Fuerza 18 / Línea de 100 metros

DESTROZAR

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Este poder destroza un cuerpo, haciéndolo estallar en pedazos desde dentro. Si el objetivo es un objeto, deberá superar una Resistencia para evitar ser destrozado (los objetos de calidad especial no se rompen automáticamente, sino que pierden un nivel por cada 50 puntos de fracaso). Si es un ser vivo natural, deberá utilizar su RF contra la dificultad requerida, o perderá el doble de puntos de vida por los que no superó el control. Si se trata de un armazón con resistencia estructural o de un ser con acumulación, sufrirá cinco veces el daño que indique el nivel de fracaso. Naturalmente, sólo es posible afectar a seres materiales.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	100 RF
180	Absurdo	120 RF
240	Casi imposible	140 RF
280	Imposible	160 RF
320	Inhumano	180 RF
440	Zen	220 RF

DETECCIÓN DE MOVIMIENTO

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Dentro del radio de acción de este poder, el psíquico puede detectar cualquier cuerpo en movimiento que no supere la RF requerida. Percibe la velocidad, el tamaño y la dirección que lleva el objeto, pero no distingue su forma. Esta habilidad únicamente funciona contra formas físicas materiales, por lo que las cosas sin sustancia no son detectadas. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a cualquier individuo que esté dentro del área de acción. La ocultación del Ki funciona contra esta habilidad, otorgando un bono a la RF del modo descrito en el **Capítulo 10**.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	120 RF / 10 metros de radio
140	Muy Difícil	160 RF / 50 metros de radio
180	Absurdo	200 RF / 100 metros de radio
240	Casi imposible	240 RF / 500 metros de radio
280	Imposible	280 RF / 1 kilómetro de radio
320	Inhumano	320 RF / 10 kilómetros de radio
440	Zen	400 RF / 100 kilómetros de radio

VUELO TELEQUINÉTICO

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico puede moverse libremente por el aire, con el Tipo de vuelo que le indique el poder alcanzado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	Tipo de vuelo 6
140	Muy Difícil	Tipo de vuelo 8
180	Absurdo	Tipo de vuelo 10
240	Casi imposible	Tipo de vuelo 12
280	Imposible	Tipo de vuelo 14
320	Inhumano	Tipo de vuelo 16
440	Zen	Tipo de vuelo 18

TELEQUINESIS ORGÁNICA

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Es posible mover una masa material, incluso si esta es de carácter orgánico, siempre que el individuo afectado no supere la RF requerida. La velocidad depende de la dificultad alcanzada.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	100 Kg. / Tipo de vuelo 4 / 100 RF
140	Muy Difícil	250 Kg. / Tipo de vuelo 6 / 120 RF
180	Absurdo	500 Kg. / Tipo de vuelo 8 / 140 RF
240	Casi imposible	1.000 Kg. / Tipo de vuelo 10 / 160 RF
280	Imposible	2.500 Kg. / Tipo de vuelo 12 / 180 RF
320	Inhumano	5.000 Kg. / Tipo de vuelo 14 / 200 RF
440	Zen	10.000 Kg. / Tipo de vuelo 16 / 220 RF

TELEQUINESIS MAYOR

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Versión amplificada de la telequinesis simple, que permite mover una masa de peso muy superior.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 24
40	Fácil	Fatiga 20
80	Medio	Fatiga 16
120	Difícil	Fatiga 12
140	Muy Difícil	Fatiga 8
180	Absurdo	Fatiga 4
240	Casi imposible	500 toneladas / Tipo de vuelo 4
280	Imposible	10.000 toneladas / Tipo de vuelo 6
320	Inhumano	100.00 toneladas / Tipo de vuelo 8
440	Zen	1.000.000 toneladas / Tipo de vuelo 10

CONTROL DEL TERRENO

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Permite al psíquico controlar completamente el terreno o zona en la que se encuentre. Su dominio es total, por lo que puede desde crear un pequeño terremoto a levantar enormes muros de piedra, siempre que sus efectos no excedan el radio indicado. En el caso de que se pretenda afectar a construcciones sólidas, su posible destrucción dependerá de su barrera de daño.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	10 metros de radio / Barrera de daño 40
240	Casi imposible	100 metros de radio / Barrera de daño 60
280	Imposible	250 metros de radio / Barrera de daño 80
320	Inhumano	500 metros de radio / Barrera de daño 100
440	Zen	1 kilómetro de radio / Barrera de daño 140

REESTRUCTURACIÓN ATÓMICA

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: El psíquico puede reconstruir atómicamente cualquier material, orgánico o inorgánico, transformándolo en sustancia y forma en otro completamente distinto. Por poner un ejemplo, podría convertir a un ser vivo en una estatua de piedra, o la arena en monedas de oro. De todas formas, la capacidad de modelar y forjar está limitada por los conocimientos del personaje en los campos secundarios de Arte y Forja. Sin embargo, dado que puede modificar directamente el material como desee, la dificultad de cualquier creación será de dos niveles menos que el requerido. En lo que respecta a la remodelación de un material, podrá alterar la escala de calidad en más o menos 5 grados, con la única limitación de que no pueden crearse materiales de carácter místico, como malebolgia, iluminati o metal estelar. La masa máxima afectable por esta habilidad y la Resistencia de aquellos que no quieran verse afectados por ella, son delimitadas por el nivel de dificultad que se alcance.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 24
40	Fácil	Fatiga 20
80	Medio	Fatiga 16
120	Difícil	Fatiga 12
140	Muy Difícil	Fatiga 8
180	Absurdo	Fatiga 6
240	Casi imposible	Fatiga 4
280	Imposible	140 RF / 100 Kg.
320	Inhumano	160 RF / 10 toneladas
440	Zen	200 RF / 100 toneladas

PIROQUINESIS

Esta disciplina permite al psíquico tener dominio sobre las altas temperaturas y el fuego. Puede controlar su forma o volverse inmune a los efectos del calor.

Modificador: El entorno en el que se encuentre el psíquico aumenta o disminuye su potencial de la siguiente manera:

Zona helada o ártico	-30
Frío intenso	-10
Ante una gran hoguera	+10
Incendio de grandes proporciones	+20
Volcán	+30



CREAR FUEGO

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea intensidades de fuego o aumenta en la misma cantidad una llama ya existente. Si se produce sobre un cuerpo capaz de prender, no es necesario mantener el poder para que siga ardiendo. En caso contrario, el mantenimiento permite a la llama arder sin consumir nada, incluso en el aire (aunque no impide que sea apagada).

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	1 intensidad
80	Medio	3 intensidades
120	Difícil	5 intensidades
140	Muy Difícil	7 intensidades
180	Absurdo	10 intensidades
240	Casi imposible	13 intensidades
280	Imposible	16 intensidades
320	Inhumano	20 intensidades
440	Zen	25 intensidades

MITIGAR FUEGO

Nivel: 1 **Acción:** Activo **Mantenimiento:** No

Descripción: Disminuye varias intensidades de un fuego ya existente. Si se usa sobre un ser basado en calor, recibirá 5 puntos de daño por cada intensidad rebajada si no supera una RF (los seres con acumulación, reciben 25 puntos). Ten en cuenta que si un fuego no desaparece completamente, puede recobrar su potencia en el siguiente asalto.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	-1 intensidad / 80 RF
80	Medio	-3 intensidades / 100 RF
120	Difícil	-5 intensidades / 120 RF
140	Muy Difícil	-7 intensidades / 140 RF
180	Absurdo	-10 intensidades / 160 RF
240	Casi imposible	-15 intensidades / 180 RF
280	Imposible	-20 intensidades / 200 RF
320	Inhumano	-30 intensidades / 220 RF
440	Zen	-40 intensidades / 260 RF

CONTROLAR EL FUEGO

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Controla el crecimiento y el tamaño de un fuego que no tenga más de las intensidades indicadas por el nivel de poder alcanzado. Por ejemplo, el personaje puede dirigir el crecimiento de un incendio en un poblado hacia un lugar concreto, ignorando las cabañas que no quiere ver quemadas. También permite modelar la forma y el color de las llamas. Si se usa sobre un fuego con presencia propia o una criatura elemental, podrá evitarse este efecto superando una RF contra la dificultad indicada por el valor alcanzado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	4 intensidades / 80 RF
120	Difícil	6 intensidades / 100 RF
140	Muy Difícil	8 intensidades / 120 RF
180	Absurdo	12 intensidades / 140 RF
240	Casi imposible	16 intensidades / 160 RF
280	Imposible	20 intensidades / 180 RF
320	Inhumano	25 intensidades / 200 RF
440	Zen	30 intensidades / 240 RF

INMOLAR

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: El psíquico provoca una explosión de fuego sobre una amplia zona, que causa un daño base variable. A todos los efectos, se trata de un ataque en la TA de Calor. No es posible seleccionar blancos en el interior del área, e incluso el propio psíquico puede ser afectado si no tiene cuidado cuando estalla. El ataque es perfectamente visible, incluso para individuos que no son capaces de percibir matrices, ya que habitualmente toma la forma de una bola de fuego.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	Daño 60 / 5 metros de radio
140	Muy Difícil	Daño 80 / 10 metros de radio
180	Absurdo	Daño 100 / 20 metros de radio
240	Casi imposible	Daño 120 / 30 metros de radio
280	Imposible	Daño 150 / 50 metros de radio
320	Inhumano	Daño 200 / 100 metros de radio
440	Zen	Daño 250 / 200 metros de radio

MANTENIMIENTO ÍGNEO

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Mantiene varias intensidades de fuego ardiendo sin que pueda apagarse. No existe ningún medio natural de extinguir un fuego mantenido de esa manera, incluso lanzando sobre él agua o arena. De hecho, ni siquiera necesita consumir ningún tipo de material para seguir ardiendo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	5 intensidades
140	Muy Difícil	10 intensidades
180	Absurdo	15 intensidades
240	Casi imposible	20 intensidades
280	Imposible	30 intensidades
320	Inhumano	40 intensidades
440	Zen	50 intensidades

INMUNIDAD AL FUEGO

Nivel: 2 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite al psíquico, o al individuo designado por este, ser inmune al efecto de varias intensidades de calor, incluso si se trata de uno de carácter sobrenatural. En el caso de que se reciba un ataque basado en fuego, cada intensidad a la que es inmune disminuye 5 puntos el daño base del ataque, y aumenta en +5 las Resistencias contra sus efectos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	5 intensidades
140	Muy Difícil	10 intensidades
180	Absurdo	15 intensidades
240	Casi imposible	20 intensidades
280	Imposible	30 intensidades
320	Inhumano	40 intensidades
440	Zen	50 intensidades

BARRERA ÍGNEA

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Este poder crea una barrera de fuego en el lugar que el psíquico decida. Cualquiera que trate de atravesarla recibirá, de manera automática, un ataque con la habilidad de Proyección Psíquica de su creador. La agresión tiene un daño base variable y emplea la TA de Calor. La longitud máxima de la barrera depende de la dificultad que se alcance, pero el psíquico puede darle la forma que desee. Al igual que la repulsión telequinética, no puede lanzarse directamente sobre los blancos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Fatiga 1
140	Muy Difícil	Daño base 60 / 5 metros de longitud
180	Absurdo	Daño base 80 / 10 metros de longitud
240	Casi imposible	Daño base 120 / 20 metros de longitud
280	Imposible	Daño base 160 / 30 metros de longitud
320	Inhumano	Daño base 200 / 40 metros de longitud
440	Zen	Daño base 240 / 50 metros de longitud

AUMENTAR TEMPERATURA AMBIENTAL

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico tiene control sobre la temperatura ambiental y puede aumentarla considerablemente en un amplio radio. Tanto la zona afectable como la cantidad de temperatura que se puede alterar depende de la dificultad alcanzada.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Fatiga 1
140	Muy Difícil	+5°C / 1 kilómetro de radio
180	Absurdo	+10°C / 5 kilómetros de radio
240	Casi imposible	+15°C / 10 kilómetros de radio
280	Imposible	+20°C / 25 kilómetros de radio
320	Inhumano	+30°C / 50 kilómetros de radio
440	Zen	+40°C / 100 kilómetros de radio

CONSUMIR

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Hace arder internamente un cuerpo, consumiendo su sustancia y reduciéndolo a cenizas. No importa que se trate de cosas inorgánicas (como espadas, ropas, piedras...) o de seres vivos; nada material puede evitar ser destruido por esta habilidad. Si un personaje es afectado por ella, debe superar una RF para no ser consumido. En el caso de que no la supere, recibirá automáticamente el daño que indica la dificultad alcanzada. Si se trata de un ser con acumulación de daño, esta cantidad se multiplica por 5. No existe TA que proteja contra esta habilidad, ni siquiera la de calor, ya que afecta directamente al interior de los cuerpos. Si se lanza contra un objeto y no supera la Resistencia, es destruido directamente, salvo en el caso de los de calidad excepcional, que sólo pierden un grado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	120 RF / Daño automático de 80
240	Casi imposible	140 RF / Daño automático de 120
280	Imposible	160 RF / Daño automático de 160
320	Inhumano	180 RF / Daño automático de 200
440	Zen	220 RF / Daño automático de 250

NOVA

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Esta disciplina permite al personaje consumir su propia energía vital para aumentar sus capacidades psíquicas. A términos de juego, puede intercambiar sus puntos de vida a cambio de conseguir un bono a su potencial. Cada punto que consuma, le permite aumentar dos su potencial psíquico durante ese asalto (en el caso de los seres con acumulación, se aplica a esta cantidad su Múltiplo de acumulación para determinar la cantidad de PV que tiene que invertir). La máxima cantidad de vida sacrificable por turno depende de la dificultad alcanzada, aunque naturalmente el personaje puede invertir menos PV si quiere. El daño sufrido se considera causado por fuego, y se regenera a la mitad de velocidad que las heridas convencionales, incluso mediante medios sobrenaturales y conjuros.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	10 puntos de vida
140	Muy Difícil	20 puntos de vida
180	Absurdo	30 puntos de vida
240	Casi imposible	40 puntos de vida
280	Imposible	60 puntos de vida
320	Inhumano	80 puntos de vida
440	Zen	120 puntos de vida

FUEGO MAYOR

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Versión amplificada del poder de primer nivel de Crear fuego, que permite crear temperaturas y llamas mucho mayores del modo que indique el grado de dificultad alcanzado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 20
40	Fácil	Fatiga 16
80	Medio	Fatiga 12
120	Difícil	Fatiga 8
140	Muy Difícil	Fatiga 6
180	Absurdo	Fatiga 4
240	Casi imposible	30 intensidades
280	Imposible	40 intensidades
320	Inhumano	50 intensidades
440	Zen	60 intensidades

CRIOQUINESIS

Al contrario que la Piroquinesis, esta disciplina permite al psíquico controlar las bajas temperaturas y el hielo. Sus poderes pueden congelar a personas o disminuir la temperatura a cientos de metros de distancia.

Modificador: Como en la Piroquinesis, el entorno aumenta o disminuye el potencial psíquico al usar esta disciplina, de la siguiente manera:

Volcán	-30
Incendio de grandes proporciones	-10
Terreno frío y lluvioso	+10
Frío intenso	+20
Zona helada o ártico	+30

PERCIBIR TEMPERATURA

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Detecta cualquier variación en la temperatura ambiental dentro de un radio de acción, incluido el calor de un cuerpo vivo. Puede percibirse incluso a través de paredes u obstáculos, si estos no están basados en energía. Si el adversario oculta su Ki o no emite calor, esta habilidad es ineficaz. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a cualquier individuo que esté dentro del área.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	10 metros de radio
140	Muy Difícil	50 metros de radio
180	Absurdo	100 metros de radio
240	Casi imposible	500 metros de radio
280	Imposible	1 kilómetro de radio
320	Inhumano	10 kilómetros de radio
440	Zen	100 kilómetros de radio

CONGELAR

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Congela cualquier tipo de cuerpo que no supere la RF requerida. El individuo afectado sufre un penalizador a toda acción, equivalente a la cantidad por la que no ha superado la Resistencia. Si la diferencia es mayor de 40 puntos, queda congelado y es sometido a Paralización parcial. Puede usarse la TA de Frío como defensa contra este poder. Cualquier individuo afectado tiene derecho a un nuevo control cada cinco asaltos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	80 RF
140	Muy Difícil	100 RF
180	Absurdo	120 RF
240	Casi imposible	140 RF
280	Imposible	160 RF
320	Inhumano	180 RF
440	Zen	220 RF

CREAR FRÍO

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea varias intensidades de frío. Si se produce sobre un cuerpo líquido, puede formar hielo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	1 intensidad
80	Medio	3 intensidades
120	Difícil	5 intensidades
140	Muy Difícil	7 intensidades
180	Absurdo	10 intensidades
240	Casi imposible	13 intensidades
280	Imposible	16 intensidades
320	Inhumano	20 intensidades
440	Zen	25 intensidades

ELIMINAR EL FRÍO

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Disminuye varias intensidades de frío de una zona, ser u objeto. Si se usa sobre una criatura basada en frío o hielo, recibirá 5 puntos de daño por cada intensidad rebajada si no supera una RF requerida (los seres con acumulación de daño reciben 25 puntos).

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	-1 intensidad / 80 RF
80	Medio	-3 intensidades / 100 RF
120	Difícil	-5 intensidades / 120 RF
140	Muy Difícil	-7 intensidades / 140 RF
180	Absurdo	-10 intensidades / 160 RF
240	Casi imposible	-15 intensidades / 180 RF
280	Imposible	-20 intensidades / 200 RF
320	Inhumano	-30 intensidades / 220 RF
440	Zen	-40 intensidades / 260 RF

CONTROL SOBRE EL FRÍO

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Controla el frío y el hielo de una zona. Puede modificarlo de cualquier manera, quebrándolo o cambiándolo de forma. Si se usa sobre un ser elemental, podrá evitarse este efecto superando una RF contra la dificultad indicada por el valor alcanzado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	4 intensidades / 80 RF
120	Difícil	6 intensidades / 100 RF
140	Muy Difícil	8 intensidades / 120 RF
180	Absurdo	12 intensidades / 140 RF
240	Casi imposible	16 intensidades / 160 RF
280	Imposible	20 intensidades / 180 RF
320	Inhumano	25 intensidades / 200 RF
440	Zen	30 intensidades / 240 RF

ESQUIRLAS DE HIELO

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: El psíquico crea esquirlas de hielo, que puede proyectar como medio de ataque. Atacan en la TA de Frío o en la de Penetrantes, con un daño base que varía según el potencial alcanzado. Son perfectamente visibles, incluso para individuos que no son capaces de percibir matrices.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	Fatiga 1
180	Absurdo	Daño base 80
240	Casi imposible	Daño base 100
280	Imposible	Daño base 120
320	Inhumano	Daño base 160 / Área de 5 metros
440	Zen	Daño base 200 / Área de 25 metros

DISMINUIR LA TEMPERATURA AMBIENTAL

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico tiene control sobre la temperatura ambiental y puede disminuirla dentro de un amplio radio de acción.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Fatiga 1
140	Muy Difícil	-5° / 1 kilómetro de radio
180	Absurdo	-10° / 5 kilómetros de radio
240	Casi imposible	-15° / 10 kilómetros de radio
280	Imposible	-20° / 25 kilómetros de radio
320	Inhumano	-30° / 50 kilómetros de radio
440	Zen	-40° / 100 kilómetros de radio

ESCUDO DE HIELO

Nivel: 2 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea un escudo de hielo que protege al psíquico contra cualquier fuente de ataque no basada en energía, salvo los conjuros de tipo Ataque de luz u oscuridad, los cuales sí se pueden detener. Al contrario que otros poderes, el Escudo de hielo permanece con la misma cantidad de puntos de vida con la que fue creado originariamente, en lugar de mantenerse con el mantenimiento natural del psíquico. Sin embargo, una vez creado pierde 5 puntos de vida por asalto, hasta que llega a la cantidad a la que el psíquico pueda mantener naturalmente el escudo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	600 PV
140	Muy Difícil	800 PV
180	Absurdo	1.200 PV
240	Casi imposible	1.800 PV
280	Imposible	2.500 PV
320	Inhumano	4.000 PV
440	Zen	6.000 PV

CRISTALIZAR

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Esta habilidad cristaliza cualquier clase de cuerpo que no supere la RF del poder. Todo lo que se congele de este modo se vuelve excepcionalmente quebradizo, pudiendo romperse con el menor golpe. Un personaje cristalizado está sometido a Paralización menor y, si sufre cualquier tipo de daño, recibe automáticamente un crítico con un penalizador de -40 puntos a su RF. En el caso de que se trate de un ser con acumulación, no sufre un crítico directo pero, a partir de ese momento, todo su cuerpo se considera como un punto vulnerable.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	120 RF
240	Casi imposible	140 RF
280	Imposible	160 RF
320	Inhumano	180 RF
440	Zen	220 RF

UN INSTANTE ETERNO

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Mediante la manipulación del frío, el psíquico crea a su alrededor una zona de baja temperatura dentro de la cual, cualquier cuerpo en movimiento salvo el suyo propio, es inmovilizado si no pasa una RF. Si la tirada no es superada por una diferencia de 40, el cuerpo afectado queda completamente congelado y se somete a una Paralización completa. Si la diferencia es menor, el afectado recibirá sólo un penalizador a toda acción, equivalente al nivel de fracaso. Estos negativos duran mientras el poder se mantenga y, mientras el personaje congelado permanezca dentro del área, no tiene derecho a repetir la Resistencia. En el caso de que consiga superarla, debe repetir el control cada 5 asaltos que permanezca en el interior de la zona. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a cualquier individuo que esté dentro de la zona.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	120 RF / 5 metros de radio
240	Casi imposible	140 RF / 10 metros de radio
280	Imposible	160 RF / 20 metros de radio
320	Inhumano	180 RF / 50 metros de radio
440	Zen	200 RF / 100 metros de radio

CERO ABSOLUTO**Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico disminuye la temperatura a su alrededor hasta el cero absoluto, destruyendo cualquier cuerpo, orgánico o inorgánico, que se encuentre en su radio. A términos de juego, todo aquel ser u objeto físico que no consiga superar una RF contra 100 cada turno que se encuentre en el interior del área, quedará inmediatamente hecho añicos por el Cero absoluto. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a cualquier individuo que esté dentro de su radio.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	5 metros de radio
240	Casi imposible	10 metros de radio
280	Imposible	20 metros de radio
320	Inhumano	50 metros de radio
440	Zen	100 metros de radio

**FRÍO MAYOR****Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Versión amplificada del poder de primer nivel de Crear frío, que provoca temperaturas mucho más extremas.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 20
40	Fácil	Fatiga 16
80	Medio	Fatiga 12
120	Difícil	Fatiga 8
140	Muy Difícil	Fatiga 6
180	Absurdo	Fatiga 4
240	Casi imposible	30 intensidades
280	Imposible	40 intensidades
320	Inhumano	50 intensidades
440	Zen	60 intensidades

INCREMENTO FÍSICO

La disciplina Incremento físico otorga al psíquico un completo dominio sobre su cuerpo y todas las células que lo componen. De este modo, controla cada parte de su anatomía como si se tratase de una máquina perfecta, aumentando de un modo increíble sus capacidades corporales. Sólo es posible emplear una vez un mismo poder sobre un determinado individuo. No tiene ningún modificador.

INCREMENTAR FUERZA**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Aumenta la característica de Fuerza del psíquico. La progresión de aumento se reduce a la mitad si el atributo incrementado alcanza un valor superior a 10; consecuentemente, necesita aumentar dos puntos para sumar sólo uno por encima de esta cantidad.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fuerza +1
120	Difícil	Fuerza +2
140	Muy Difícil	Fuerza +3
180	Absurdo	Fuerza +4
240	Casi imposible	Fuerza +5
280	Imposible	Fuerza +6
320	Inhumano	Fuerza +8
440	Zen	Fuerza +10

INCREMENTAR DESPLAZAMIENTO**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico es capaz de trasladarse a una velocidad muy superior a la que normalmente desarrolla, aumentando su Tipo de movimiento. Si el desplazamiento se incrementa por encima de 10, la progresión de aumento se reduce a la mitad.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Tipo de movimiento +1
140	Muy Difícil	Tipo de movimiento +2
180	Absurdo	Tipo de movimiento +3
240	Casi imposible	Tipo de movimiento +4
280	Imposible	Tipo de movimiento +5
320	Inhumano	Tipo de movimiento +6
440	Zen	Tipo de movimiento +8

INCREMENTAR HABILIDAD**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Aumenta la Destreza o Agilidad del psíquico de un modo desproporcionado. Si se modifica la Agilidad, sólo incrementa el nivel de la característica, no el Tipo de movimiento del personaje (es decir, el personaje es mucho más ágil, pero su velocidad de desplazamiento no se incrementa). La progresión se reduce a la mitad si el atributo alcanza un valor superior a 10; por tanto, necesita aumentar dos puntos para sumar sólo uno por encima de 10.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Destreza o Agilidad +1
120	Difícil	Destreza o Agilidad +2
140	Muy Difícil	Destreza o Agilidad +3
180	Absurdo	Destreza o Agilidad +4
240	Casi imposible	Destreza o Agilidad +5
280	Imposible	Destreza o Agilidad +6
320	Inhumano	Destreza o Agilidad +8
440	Zen	Destreza o Agilidad +10

INHUMANIDAD**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** El psíquico puede alcanzar la dificultad de Inhumano al realizar acciones físicas. Además, mejora todas sus habilidades secundarias del campo atlético aplicando un bonificador a sus tiradas.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Inhumanidad
120	Difícil	Inhumanidad, +5 a las habilidades atléticas
140	Muy Difícil	Inhumanidad, +10 a las habilidades atléticas
180	Absurdo	Inhumanidad, +20 a las habilidades atléticas
240	Casi imposible	Zen, +30 a las habilidades atléticas
280	Imposible	Zen, +40 a las habilidades atléticas
320	Inhumano	Zen, +60 a las habilidades atléticas
440	Zen	Zen, +80 a las habilidades atléticas

INCREMENTAR CAPACIDAD DE SALTO**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** El psíquico puede saltar extraordinariamente, aumentando con este poder la potencia de su impulso. Suma cierta cantidad a su habilidad secundaria de Saltar y, en algunos casos, puede incluso alcanzar dificultades Inhumanas o de nivel Zen.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	+10 a Saltar
80	Medio	+20 a Saltar
120	Difícil	+40 a Saltar
140	Muy Difícil	+80 a Saltar
180	Absurdo	+120 a Saltar / Inhumanidad
240	Casi imposible	+180 a Saltar / Inhumanidad
280	Imposible	+220 a Saltar / Inhumanidad
320	Inhumano	+280 a Saltar / Zen
440	Zen	+320 a Saltar / Zen

INCREMENTAR EL SENTIDO ACROBÁTICO**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** El psíquico puede realizar acrobacias y cabriolas realmente sorprendentes, casi sobrenaturales. Por tanto, suma cierta cantidad a su habilidad secundaria de Acrobacias y, en algunos casos, puede incluso alcanzar dificultades Inhumanas o de nivel Zen.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	+10 a Acrobacias
80	Medio	+20 a Acrobacias
120	Difícil	+40 a Acrobacias
140	Muy Difícil	+80 a Acrobacias
180	Absurdo	+120 a Acrobacias / Inhumanidad
240	Casi imposible	+180 a Acrobacias / Inhumanidad
280	Imposible	+220 a Acrobacias / Inhumanidad
320	Inhumano	+280 a Acrobacias / Zen
440	Zen	+320 a Acrobacias / Zen

INCREMENTO DE REACCIÓN**Nivel:** 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** Aumentando sus sentidos y su velocidad de reacción, este poder permite al psíquico actuar antes que ninguna persona normal. Por ello, consigue un bonificador especial a su turno para el siguiente asalto.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	+20 al turno
140	Muy Difícil	+40 al turno
180	Absurdo	+60 al turno
240	Casi imposible	+80 al turno
280	Imposible	+120 al turno
320	Inhumano	+160 al turno
440	Zen	+200 al turno

INCREMENTO DE PERCEPCIÓN**Nivel:** 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** Incrementa la capacidad perceptiva del personaje. A términos de juego, suma puntos a la Percepción del psíquico. La progresión se reduce a la mitad si el atributo alcanza un valor superior a 10.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Percepción +1
140	Muy Difícil	Percepción +2
180	Absurdo	Percepción +3
240	Casi imposible	Percepción +4
280	Imposible	Percepción +5
320	Inhumano	Percepción +6
440	Zen	Percepción +8

INCREMENTAR AGUANTE**Nivel:** 2 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** El psíquico refuerza la resistencia de su cuerpo controlando sus propias células. De este modo, se prepara para absorber daños y recibir impactos sin sufrir sus consecuencias. Este poder aumenta la RF del personaje en la cantidad que indique el efecto alcanzado.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	+10 a la RF
140	Muy Difícil	+20 a la RF
180	Absurdo	+40 a la RF
240	Casi imposible	+80 a la RF
280	Imposible	+120 a la RF
320	Inhumano	+160 a la RF
440	Zen	+200 a la RF

REGENERACIÓN**Nivel:** 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** Controlando su físico a un nivel muy primario, el psíquico aumenta el ritmo de curación de su cuerpo. Este poder eleva su nivel de Regeneración, aunque no le permite alcanzar un nivel superior a 18.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	+1 nivel de Regeneración
140	Muy Difícil	+2 niveles de Regeneración
180	Absurdo	+4 niveles de Regeneración
240	Casi imposible	+6 niveles de Regeneración
280	Imposible	+8 niveles de Regeneración
320	Inhumano	+10 niveles de Regeneración
440	Zen	+12 niveles de Regeneración

INCREMENTO TOTAL**Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí**Descripción:** El personaje puede incrementar a la vez todas las características de su cuerpo. Este poder otorga un bono a los cuatro atributos físicos (Fuerza, Destreza, Agilidad y Constitución), al igual que a la Percepción. Los efectos de este poder se acumulan a los de cualquier otra incrementación que el personaje mantenga activa. La progresión se reduce a la mitad en los atributos que alcancen un valor superior a 10.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Características físicas +1
240	Casi imposible	Características físicas +2
280	Imposible	Características físicas +4
320	Inhumano	Características físicas +6
440	Zen	Características físicas +8

ELIMINACIÓN DE CANSANCIO**Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Usando la energía de su matriz, el personaje puede descargar el desgaste físico de su cuerpo, restaurando algunos de sus puntos de Cansancio perdidos. Sin embargo, este poder no permite eliminar el cansancio que haya adquirido a causa de la fatiga psíquica.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	2 puntos de Cansancio recuperados
240	Casi imposible	4 puntos de Cansancio recuperados
280	Imposible	6 puntos de Cansancio recuperados
320	Inhumano	10 puntos de Cansancio recuperados
440	Zen	Completamente recuperado

IMBUIR**Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite emplear las habilidades de esta disciplina sobre otros individuos. Los poderes que se imbuen no pueden tener un efecto de dificultad superior al indicado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Poderes de nivel Muy Difícil
240	Casi imposible	Poderes de nivel Absurdo
280	Imposible	Poderes de nivel Casi Imposible
320	Inhumano	Poderes de nivel Imposible
440	Zen	Poderes de nivel Inhumano

ENERGÍA

Esta disciplina permite al psíquico usar sus poderes para generar energía pura, e influir en menor grado en el calor, el frío y la electricidad. La matriz psíquica se materializa, afectando físicamente al mundo material de muy diversos modos. No tiene ningún modificador.

CREAR ENERGÍA**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea intensidades de energía o aumenta en la misma cantidad una fuente ya existente. Puede formarse cualquier tipo de energía, desde hogueras a relámpagos, aunque no es posible hacerlo si esta es de origen sobrenatural.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	1 intensidad
120	Difícil	3 intensidades
140	Muy Difícil	5 intensidades
180	Absurdo	7 intensidades
240	Casi imposible	10 intensidades
280	Imposible	13 intensidades
320	Inhumano	16 intensidades
440	Zen	20 intensidades

PERCIBIR ENERGÍA**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico percibe la energía que se encuentra a su alrededor. Detecta su intensidad y naturaleza, aunque no puede hacerlo si esta se halla oculta de algún modo. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a todo lo que se encuentre dentro del área de acción.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	10 metros de radio
120	Difícil	50 metros de radio
140	Muy Difícil	100 metros de radio
180	Absurdo	250 metros de radio
240	Casi imposible	500 metros de radio
280	Imposible	1 kilómetro de radio
320	Inhumano	10 kilómetros de radio
440	Zen	100 kilómetros de radio

CREACIÓN DE ENERGÍA**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea un único objeto material simple, dándole forma a partir de energía pura, como un cubo de fuerza o una espada. No podrá exceder el metro cúbico de capacidad. El material tiene una Resistencia 25, y estará basado en energía. Si se crea un arma, tendrá un daño base entre de 80 y 120, dependiendo de su tamaño, y una velocidad natural de 10. Dado que es pura energía, no emplea el bono de Fuerza del personaje, pero ataca en la TA de Electricidad.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	1 metro cúbico
140	Muy Difícil	2 metros cúbicos
180	Absurdo	3 metros cúbicos
240	Casi imposible	4 metros cúbicos
280	Imposible	5 metros cúbicos
320	Inhumano	10 metros cúbicos
440	Zen	20 metros cúbicos

DESCARGA DE ENERGÍA**Nivel:** 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Permite al personaje realizar un ataque utilizando su Proyección Psíquica. Este poder actúa en la TA de Electricidad, con el daño base que indique el potencial alcanzado. Si llega a un nivel de dificultad lo suficientemente elevado, la energía es tan pura que daña incluso a seres inmateriales. El ataque es perfectamente visible, incluso para individuos que no son capaces de percibir matrices.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	Daño 50
140	Muy Difícil	Daño 70
180	Absurdo	Daño 100
240	Casi imposible	Daño 120
280	Imposible	Daño 140 / Afecta a seres inmateriales
320	Inhumano	Daño 180 / Afecta a seres inmateriales
440	Zen	Daño 220 / Afecta a seres inmateriales

ESCUDO DE ENERGÍA**Nivel:** 1 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Forma un escudo de energía que protege al psíquico frente a cualquier tipo de ataque, incluyendo los de naturaleza sobrenatural. Al contrario que otros poderes, el escudo de energía permanece con la misma cantidad de puntos de vida con la que fue creado originariamente, en lugar de conservarse con el mantenimiento natural del psíquico. Sin embargo, una vez creado pierde 5 puntos de vida por asalto, hasta que llega a la cantidad en la que el psíquico puede mantener naturalmente el escudo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	300 PV
140	Muy Difícil	500 PV
180	Absurdo	800 PV
240	Casi imposible	1.000 PV
280	Imposible	1.400 PV
320	Inhumano	2.000 PV
440	Zen	3.000 PV

DESHACER ENERGÍA**Nivel:** 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Disminuye varias intensidades de energía, salvo aquellas que tiene origen sobrenatural. Si se usa sobre un ser basado en intensidades de cualquier tipo, recibirá 5 puntos de daño por cada intensidad rebajada, si no supera una RF contra la cifra indicada por el potencial del poder (los seres con acumulación reciben 25 puntos).

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	-1 intensidad / 100 RF
140	Muy Difícil	-3 intensidades / 120 RF
180	Absurdo	-5 intensidades / 140 RF
240	Casi imposible	-8 intensidades / 160 RF
280	Imposible	-12 intensidades / 180 RF
320	Inhumano	-18 intensidades / 200 RF
440	Zen	-24 intensidades / 240 RF

INMUNIDAD**Nivel:** 2 **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico, o la persona designada por este, se vuelve inmune al efecto de varias intensidades de un tipo de energía determinada. La inmunidad debe ser hacia una única clase, por lo que si el personaje decide, por ejemplo, no ser afectado por la electricidad, el frío y el fuego seguirán perjudicándole. En el caso de que reciba una agresión a la que es inmune, cada intensidad disminuye 5 puntos el daño base del ataque, y aumenta en +5 las Resistencias contra sus efectos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	10 intensidades
240	Casi imposible	15 intensidades
280	Imposible	20 intensidades
320	Inhumano	30 intensidades
440	Zen	40 intensidades

CONTROLAR ENERGÍA**Nivel:** 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Otorga al psíquico el control completo de varias intensidades de energía, ya sea frío, calor o electricidad. El personaje podrá mover y dirigir libremente esas intensidades como le plazca, aunque si las emplea para atacar, reducirá a la mitad su Proyección Psíquica. Si se lanza sobre algo con presencia propia, o un ente vivo, podrá evitar este efecto superando una RF.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	4 intensidades / 80 RF
140	Muy Difícil	6 intensidades / 100 RF
180	Absurdo	8 intensidades / 120 RF
240	Casi imposible	12 intensidades / 140 RF
280	Imposible	16 intensidades / 160 RF
320	Inhumano	20 intensidades / 180 RF
440	Zen	25 intensidades / 220 RF

MODIFICAR NATURALEZA**Nivel:** 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Este poder permite transformar varias intensidades de energía de un tipo a otro. Un psíquico puede, por ejemplo, convertir el fuego en hielo o en electricidad. Si dicha energía posee presencia propia, podrá evitar este efecto superando una RF.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	6 intensidades / 100 RF
180	Absurdo	8 intensidades / 120 RF
240	Casi imposible	12 intensidades / 140 RF
280	Imposible	16 intensidades / 160 RF
320	Inhumano	20 intensidades / 180 RF
440	Zen	25 intensidades / 220 RF

CÚPULA DE ENERGÍA**Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: El psíquico crea una cúpula de energía que destruye todo lo que se ponga en contacto con ella. El ataque afecta a una amplia zona, dentro de la cual no es posible designar blancos. Se ejecuta en la TA de Electricidad y su daño depende del nivel de Dificultad del efecto alcanzado. A ciertas dificultades, el poder de la Cúpula es tan elevado y puro que incluso resulta capaz de dañar a seres inmateriales. El ataque es perfectamente visible, incluso para individuos que no son capaces de percibir matrices.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Daño 100 / 25 metros de radio
240	Casi imposible	Daño 120 / 50 metros de radio
280	Imposible	Daño 140 / 100 metros de radio
320	Inhumano	Daño 160 / 200 metros de radio Puede dañar a seres inmateriales
440	Zen	Daño 200 / 500 metros de radio Puede dañar a seres inmateriales

ENERGÍA MAYOR**Nivel:** 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Versión incrementada del poder de primer nivel. Crear energía, capaz de provocar efectos mucho más devastadores.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 20
40	Fácil	Fatiga 16
80	Medio	Fatiga 12
120	Difícil	Fatiga 8
140	Muy Difícil	Fatiga 6
180	Absurdo	Fatiga 4
240	Casi imposible	25 intensidades
280	Imposible	35 intensidades
320	Inhumano	45 intensidades
440	Zen	55 intensidades

TELEMETRÍA

La Telemetría es la capacidad mental de percibir los residuos ambientales de tiempos pasados. Ello se debe a que la matriz psíquica de cada persona deja siempre tras de sí cierta energía residual, que depende de su estado de ánimo y de sus pensamientos en cada momento. Un individuo con esta disciplina es capaz de percibir dichos residuos y, consecuentemente, de sentir en mayor o menor grado lo que ha ocurrido en el pasado.

Modificador: Siempre que un psíquico utilice uno de sus poderes telemétricos sobre algo con lo que se encuentre en contacto físico (ya sea un objeto o una persona), puede sumar un bonificador de +10 a su potencial.

PERCIBIR RESIDUOS

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico percibe residuos ambientales de sentimientos intensos emitidos mucho tiempo atrás. Las emociones deben de haber sido realmente fuertes para poder sentirlos, como una gran pasión o un miedo atroz.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	Una hora
80	Medio	Seis horas
120	Difícil	Un día
140	Muy Difícil	Tres días
180	Absurdo	Una semana
240	Casi imposible	Un mes
280	Imposible	Un año
320	Inhumano	Una década
440	Zen	Un siglo

LEER EL PASADO

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Permite sentir lo que ha ocurrido en el pasado con un objeto determinado o en un lugar concreto. Pueden percibirse absolutamente todos los sucesos acontecidos en el periodo de tiempo que alcance el poder.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	Una hora
180	Absurdo	Seis horas
240	Casi imposible	Un día
280	Imposible	Una semana
320	Inhumano	Un mes
440	Zen	Un año

ERUDICIÓN HUMANA

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Este poder otorga la habilidad de analizar el pasado de un individuo, tratando de percibir acciones que hubiese realizado. El psíquico puede buscar un acto concreto ejecutado por el afectado, o que haya hecho en un momento determinado. Podría, por ejemplo, saber si ha cometido un asesinato, o lo que hizo exactamente hace una semana a esa misma hora. Un individuo puede resistirse a este efecto superando una RP contra la dificultad indicada.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Un día / 80 RP
140	Muy Difícil	Una semana / 100 RP
180	Absurdo	Un mes / 120 RP
240	Casi imposible	Un año / 140 RP
280	Imposible	Diez años / 160 RP
320	Inhumano	Cinuenta años / 180 RP
440	Zen	Toda su vida / 200 RP

VER EN LA HISTORIA

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite proyectar los sentidos hacia el pasado, pudiendo presenciar, como si se encontrase presente, cualquier suceso que ocurriera en el lugar en el que esté. Puede retrocederse tantos años como indique el potencial.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Un año
240	Casi imposible	Diez años
280	Imposible	Un siglo
320	Inhumano	Un milenio
440	Zen	Cualquier periodo de tiempo

SENTIENTE

Esta disciplina permite al psíquico percibir y controlar los sentimientos y sentidos de otras personas. Como la Telepatía, no tiene ninguna utilidad sobre seres sin mente, como golems o similares.

Sentiente tampoco requiere un control de Proyección Psíquica para fijar su blanco (la tirada sigue siendo requerido para determinar el alcance del poder), pero si el psíquico no es capaz de obtener un mínimo de daño 10% en el resultado del asalto, el individuo afectado puede añadir un +60 a su control de RP.

Modificador: Siempre que un psíquico utilice uno de sus poderes sentimentales sobre un sujeto que se encuentra en contacto físico con él, puede sumar un bonificador de +20 a su potencial psíquico.

PERCIBIR SENTIMIENTOS

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Percibe lo que siente un individuo en ese mismo momento. Para resistirse a los efectos de este poder, se debe superar una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada. El afectado tiene derecho a una nueva tirada cada 5 asaltos, pero sólo si sospecha que está siendo objeto de este tipo de poder.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	100 RP
120	Difícil	120 RP
140	Muy Difícil	140 RP
180	Absurdo	160 RP
240	Casi imposible	180 RP
280	Imposible	200 RP
320	Inhumano	220 RP
440	Zen	240 RP

DETECTAR SENTIMIENTOS

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Detecta un sentimiento determinado en cualquier sujeto que se encuentre en el radio de acción del poder. Si por ejemplo se pretende detectar ira, el psíquico hallará a cualquier individuo colérico dentro de su área de influencia. Para resistirse, puede superarse una RP contra el valor alcanzado por la dificultad. Este poder no requiere que el personaje utilice su Proyección Psíquica, sino que afecta automáticamente a cualquier individuo que esté dentro del área.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	80 RP / 10 metros de radio
120	Difícil	100 RP / 50 metros de radio
140	Muy Difícil	120 RP / 100 metros de radio
180	Absurdo	140 RP / 250 metros de radio
240	Casi imposible	160 RP / 500 metros de radio
280	Imposible	180 RP / 1 kilómetro de radio
320	Inhumano	200 RP / 10 kilómetros de radio
440	Zen	220 RP / 100 kilómetros de radio

CONECTAR SENTIDOS

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Conecta los sentidos del psíquico con los de otro individuo y viceversa, permitiendo a ambos ver y escuchar lo que el otro sienta. Si el psíquico lo desea, puede negar el acceso a sus sentidos, aunque el afectado no tendrá la misma capacidad sobre el creador del lazo, salvo si supera la RP que indique la dificultad alcanzada. Cualquiera que falle el control de Resistencia tiene derecho a una nueva tirada cada cinco asaltos, pero sólo si sospecha que es objeto de ese tipo de poder. La distancia máxima de la conexión depende del potencial.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	60 RP / 10 metros de radio
120	Difícil	80 RP / 100 metros de radio
140	Muy Difícil	100 RP / 500 metros de radio
180	Absurdo	120 RP / 1 kilómetro de radio
240	Casi imposible	140 RP / 10 kilómetros de radio
280	Imposible	160 RP / 100 kilómetros de radio
320	Inhumano	180 RP / 1.000 kilómetros de radio
440	Zen	200 RP / cualquier distancia



Usando sus poderes telemétricos, Angélique es capaz de ver el pasado como si estuviera allí

INTENSIFICAR SENTIMIENTOS

Nivel: 1 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Intensifica el sentimiento o estado de ánimo principal del individuo en ese preciso momento. Ten en cuenta que este poder no es capaz de acrecentar una emoción que no exista previamente. Es posible, por ejemplo, hacer que una persona enfadada no sea capaz de contener su rabia, o que alguien triste se hunda en la depresión. Para resistirse hay que superar una RP, con derecho a una nueva tirada cada 5 asaltos si sospecha que está siendo objeto de este tipo de poder.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	100 RP
120	Difícil	120 RP
140	Muy Difícil	140 RP
180	Absurdo	160 RP
240	Casi imposible	180 RP
280	Imposible	200 RP
320	Inhumano	220 RP
440	Zen	240 RP

ELIMINAR SENTIDOS

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: El psíquico hace desaparecer temporalmente alguno de los cinco sentidos de un individuo. Puede eliminarse uno adicional por cada 20 puntos por los que el blanco afectado no supere la dificultad requerida. Tiene derecho a un nuevo control cada 5 asaltos, pero sólo puede recuperar un sentido cada vez.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	100 RP
180	Absurdo	120 RP
240	Casi imposible	140 RP
280	Imposible	160 RP
320	Inhumano	180 RP
440	Zen	220 RP

CREAR SENTIMIENTOS

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Crea sentimientos nuevos en un individuo. Por ejemplo, puede hacer que dos personas que no se soportan se enamoren la una de la otra, o que dos amantes sientan repulsión recíproca. Con este poder, el psíquico es capaz de someter a su antagonista a cualquier estado psicológico que desee, como miedo, dolor... Para resistirse, debe superar una RP contra la cifra que indique la dificultad alcanzada. Si los sentimientos que se crean son de naturaleza radicalmente opuesta a los del individuo, podrá aplicar un +20 adicional a su RP. Cualquier afectado tiene derecho a un nuevo control cada 5 asaltos, pero sólo si sospecha que estos sentimientos no son naturales en él.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	80 RP
140	Muy Difícil	100 RP
180	Absurdo	120 RP
240	Casi imposible	140 RP
280	Imposible	160 RP
320	Inhumano	180 RP
440	Zen	200 RP

CARGAR CON SENTIMIENTOS

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Este poder carga un objeto o lugar determinado con un fuerte sentimiento, que invade automáticamente a cualquier individuo que lo toque o entre en él. Si por ejemplo el psíquico carga con ira una espada, cualquiera que la toque sentirá una cólera inmensa. Si se afecta un lugar, el área estará delimitada por el potencial alcanzado. Para resistirse hay que superar una RP, aunque quien no la pase tiene derecho a una nueva tirada cada 5 asaltos, si sospecha que sus sentimientos están siendo alterados de manera innatural. No se requiere utilizar Proyección Psíquica, sino estar en el lugar determinado o tocando el objeto. Fuera del área o sin contacto con el cuerpo cargado, los efectos desaparecen de inmediato.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	100 RP / área de 5 metros
180	Absurdo	120 RP / área de 10 metros
240	Casi imposible	140 RP / área de 25 metros
280	Imposible	160 RP / área de 50 metros
320	Inhumano	180 RP / área de 100 metros
440	Zen	220 RP / área de 500 metros

TRASLADAR LOS SENTIDOS

Nivel: 2 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Permite al psíquico proyectar uno de sus sentidos hasta una distancia máxima de un kilómetro. Una vez en dicho lugar, podrá utilizar sus habilidades secundarias perceptivas como si estuviera allí. La presencia del psíquico sólo podrá ser detectada por individuos que sean capaces de sentir matrices psíquicas. No es posible atravesar barreras de energía o lugares protegidos mágicamente.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	1 kilómetro de radio
180	Absurdo	10 kilómetros de radio
240	Casi imposible	100 kilómetros de radio
280	Imposible	500 kilómetros de radio
320	Inhumano	1.000 kilómetros de radio
440	Zen	Cualquier distancia

ÁREA

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Funciona igual que el poder con el mismo nombre de Telepatía, pero permitiendo usar en área los poderes sentientes. De este modo, cualquier habilidad psíquica que se ejecute mientras se mantiene activa el Área, afectará a cualquier individuo que se encuentre dentro del radio indicado.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	10 metros de radio
180	Absurdo	100 metros de radio
240	Casi imposible	1 kilómetro de radio
280	Imposible	10 kilómetros de radio
320	Inhumano	100 kilómetros de radio
440	Zen	500 kilómetros de radio

DESTRUIR SENTIMIENTOS

Nivel: 3 **Acción:** Activa **Mantenimiento:** No

Descripción: Elimina los sentimientos que el psíquico desee de un individuo. Es necesario determinar cuál pretende borrar, y si es general o sólo hacia algo en concreto. Para resistirse, hay que superar la RP que indique la dificultad alcanzada, aunque puede aplicar un +20 si la emoción se encuentra muy arraigada en el corazón de ese sujeto. Por cada 20 puntos por los que no consiga superarla, se permite al psíquico eliminar un sentimiento adicional. Si falla la tirada por más de 80 puntos, puede incluso borrar todo sentimiento de la mente del individuo, prácticamente convirtiéndolo en un vegetal.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	120 RP
240	Casi imposible	140 RP
280	Imposible	160 RP
320	Inhumano	180 RP
440	Zen	200 RP

LOS PODERES MATRICIALES

De modo adicional a las habilidades mentales explicadas, existen cuatro poderes genéricos a los que tienen acceso todos los psíquicos indistintamente. No se encuentran dentro de ninguna disciplina, por lo que cualquiera de ellos puede adquirirse invirtiendo un solo CV, o gastar temporalmente uno para tener un acceso limitado a él. Estos poderes no tienen nivel.

SENTIR MATRICES

Nivel: NA **Acción:** Activa **Mantenimiento:** S

Descripción: El psíquico puede sentir el uso de poderes y notar la presencia de individuos que posean también estas habilidades. De este modo, el personaje "ve" la energía de las matrices y, por tanto, no aplicará ningún penalizador por ceguera contra las habilidades psíquicas invisibles. Por ejemplo, quien alcance una dificultad Media podrá sentir matrices psíquicas activas y detectar poderes latentes en las personas, todo en un área de 25 metros.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 1
40	Fácil	10 metros de radio Permite ver matrices psíquicas activas
80	Medio	25 metros de radio Detecta poderes latentes en las personas
120	Difícil	50 metros de radio / Permite reconocer el poder que se esté utilizando
140	Muy Difícil	100 metros de radio
180	Absurdo	250 metros de radio / Nota las disciplinas a las que es afin un psíquico
240	Casi imposible	500 metros de radio Mide el potencial de otro psíquico
280	Imposible	1 kilómetro de radio / Detecta los CV libres que le quedan a otro psíquico
320	Inhumano	5 kilómetros de radio Nota los poderes que posee otro psíquico
440	Zen	100 kilómetros de radio

DESTRUIR MATRICES

Nivel: NA **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Esta habilidad destruye poderes psíquicos activos, siempre que no sean superiores al nivel de dificultad que indica los efectos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Poderes de nivel Medio
140	Muy Difícil	Poderes de nivel Difícil
180	Absurdo	Poderes de nivel Muy Difícil
240	Casi imposible	Poderes de nivel Absurdo
280	Imposible	Poderes de nivel Casi Imposible
320	Inhumano	Poderes de nivel Imposible
440	Zen	Poderes de nivel Inhumano

OCULTAR MATRICES

Nivel: NA **Acción:** Pasiva **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Esconde las habilidades mentales del psíquico contra el poder de "Sentir matrices" de otras personas. Este poder disminuye el potencial de "Sentir matrices" tantos grados de dificultad como indique el efecto alcanzado. Si el potencial de "Sentir matrices" de un tercero disminuye por debajo de su requerimiento base (es decir, de Fácil), los poderes del psíquico estarán ocultos ante esa detección. El poder de "Sentir matrices" sólo se anula con los poderes del psíquico que los oculta, por lo que seguirá funcionando con normalidad contra otros blancos.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	-2 grados de dificultad
120	Difícil	-3 grados de dificultad
140	Muy Difícil	-4 grados de dificultad
180	Absurdo	-5 grados de dificultad
240	Casi imposible	-6 grados de dificultad
280	Imposible	-7 grados de dificultad
320	Inhumano	-8 grados de dificultad
440	Zen	-9 grados de dificultad

CONECTAR MATRICES

Nivel: NA **Acción:** Activa **Mantenimiento:** Sí

Descripción: Mediante esta habilidad, el personaje podrá conectar, con la suya propia, las mentes de varios individuos con la capacidad de usar poderes psíquicos. De este modo, uno de los miembros conectados sumará a su potencial psíquico los bonificadores de Voluntad de los otros. Sólo uno podrá utilizar sus habilidades psíquicas mientras estén conectados, ya que el resto utiliza su poder sólo como potenciador. Las personas conectadas deben usar voluntariamente sus poderes con esta finalidad. El número de individuos capaces de conectarse depende del potencial del poder.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	2 individuos
140	Muy Difícil	3 individuos
180	Absurdo	4 individuos
240	Casi imposible	6 individuos
280	Imposible	8 individuos
320	Inhumano	10 individuos
440	Zen	20 individuos

Pazusu utiliza esta habilidad a nivel Muy Difícil y conecta su mente con dos psíquicos más, que tienen Voluntad 10 y 11, respectivamente. Si ambos deciden usar sus capacidades para incrementar el poder de Pazusu, este sumará un +35 a su potencial, ya a que los bonos de sus compañeros son +15 y +20.

LOS CRISTALES PSÍQUICOS

Es erróneo afirmar que únicamente las mentes son capaces de generar y controlar las energías de las matrices psíquicas. Existen algunas materias cuya sustancia es capaz de sincronizar con las energías de las matrices, y actuar como receptores y amplificadores. Estos objetos, a los que se llama comúnmente cristales psíquicos, no tienen una forma o un tamaño determinado. De hecho, en ocasiones ni siquiera parecen verdaderos cristales. Sin embargo, todos ellos tienen una cosa en común: incrementan las habilidades psíquicas de aquellos que estén en contacto con ellos.

Dos son los factores que influyen en la calidad de estos inusuales artefactos: su tamaño y su talla. El tamaño es probablemente el más importante de ambos, ya que cuanto mayor sea el cristal, mejor canalizará y amplificará las energías de su poseedor. Normalmente, los cristales más comunes tienen un tamaño similar al de una moneda, aunque es seguro que existen otros de mayor tamaño. Algunas leyendas cuentan incluso que un Duk'zarist consiguió controlar un cristal tan grande como un edificio entero. En lo que respecta a la talla, puede llegar a ser tan fundamental como el tamaño, ya que cuanto mejor estén preparados los cristales para resonar con las matrices psíquicas, más amplificarán los poderes de sus usuarios. Un cristal psíquico otorga un bono al potencial psíquico de su usuario, comprendido entre +5 y +30. Para poder utilizarlo, el personaje debe de estar en contacto físico con el cristal. En virtud de lo explicado, queda en manos del Director de Juego elegir qué bono otorgar a cada cristal psíquico, dependiendo de su potencial. Un psíquico sólo puede sincronizar sus poderes con un único cristal, por lo que bajo ninguna circunstancia podrá sumar los bonificadores de dos cristales diferentes. Ten también en cuenta que algunos cristales son capaces sólo de sincronizar con las matrices a ciertos niveles, por lo que en tales casos, únicamente ofrecerá un bono a los poderes de disciplinas determinadas. Por ejemplo, un cristal telemétrico sólo otorgaría su bonificador a los poderes telemétricos del personaje. Sin embargo, también existe un terrible riesgo a la hora de dejar el uso de cristales psíquicos poderosos en manos inexpertas. No todo el mundo está preparado para controlar sus poderes mentales a través de estos artefactos y, en ocasiones, existe la posibilidad de que la energía que generan se escape a su control. Así pues, cada bono de +5 que posea el cristal, incrementa en un punto el nivel de cualquier resultado de fatiga que se obtenga al fracasar en el uso de un poder. Por tanto, si un psíquico obtiene un resultado de fatiga 4 usando un cristal +15, perderá tres puntos adicionales, como si hubiera obtenido una fatiga 7.



Un cristal psíquico

ESTADOS Y ACCIDENTES

Nunca se sabe lo que le espera a uno al levantarse por la mañana.

-Clariton Howard-

El combate no es el único peligro al que pueden enfrentarse los personajes a lo largo de sus aventuras. A menudo se encontrarán afrontando problemas mucho más cotidianos, como enfermedades, venenos o caídas. Esta sección pretende describir a los jugadores cuáles son sus consecuencias y las reglas que se aplican en cada caso.

ACCIDENTES

Son diversos eventos que pueden suceder a cualquier individuo por las más diversas razones, y que siempre conllevan consecuencias negativas. A continuación veremos cómo debe afrontarse cada uno en concreto:

Caídas

Una caída desde gran altura puede suponer un terrible riesgo. En una partida existen muchas causas por las que un personaje puede acabar cayéndose, como fallar un control de Tregar o saltar desde una zona muy alta. Para averiguar cuáles son sus consecuencias, debemos realizar un control de Acrobacias. La dificultad está marcada por la distancia desde la que se cae, al igual que el daño base que puede sufrir debido a la fuerza cinética. Ambos factores están recogidos en la **Tabla 71: Caídas**. El personaje ejecuta un control contra la dificultad requerida y, en caso de superarlo, habrá logrado caer sin ninguna consecuencia adicional. Si no lo consigue, la diferencia por la que ha fallado será el porcentaje de daño que reciba, utilizando el daño base de la caída. A todos los efectos, actúa como si se tratase de un ataque del que el personaje debe defenderse, usando su habilidad de Acrobacias. Puede emplear su TA contra Contundentes para paliar este daño. Si el DJ lo permite, los jugadores podrían usar también su habilidad de Saltar en lugar de la de Acrobacias, pero aumentando un grado la dificultad del control. Si la zona de caída es excepcionalmente perjudicial, como un foso lleno de pinchos o algo similar, el Director de Juego puede aumentar el daño base de la caída entre 10 y 40 puntos, o sustituir el crítico primario por otro más apropiado.

Celia tiene una habilidad de 60 en Acrobacias. Resbala en un tejado a 20 metros y sufre una terrible caída. Para evitar matarse, realiza un control de Acrobacias y obtiene un 25 con los dados, lo que sumado a su habilidad le proporciona un resultado final de 85. Como el nivel de dificultad a superar era contra Absurdo, hay una diferencia de 95 entre su habilidad final y la cantidad requerida. Restamos la Absorción de Celia (que será 30, ya que tiene TA 1 contra Contundentes) y obtenemos un resultado de 65 (un 60% de daño) por lo que pierde 60 puntos de vida, puesto que el daño base de una caída desde 20 metros es de 100. Ha faltado poco...

TABLA 71: CAÍDAS

Distancia	Dificultad	Daño base
2 Metros	Fácil	20
5 Metros	Media	40
10 Metros	Difícil	60
15 Metros	Muy difícil	80
20 Metros	Absurdo	100
30 Metros	Casi imposible	120
50 Metros	Imposible	140
+50 Metros	Inhumano	160

Falta de aire

Por diversas causas, desde estrangulamientos a verse sumergido bajo el agua prolongadamente, un personaje puede quedarse sin aire y morir. El tiempo que es capaz de aguantar la respiración depende directamente de su Constitución. Si un personaje toma aire y se prepara para aguantar la respiración, debe de realizar un control de Constitución cada diez asaltos (es decir, treinta segundos) para resistir sin problemas. Cada vez que lo supere, resta temporalmente un punto al valor de su Constitución para realizar el siguiente control. Si no le ha dado tiempo a tomar aire o simplemente no está preparado, aplica un penalizador de -3 al valor de su característica cuando realice sus controles. En el caso de que un personaje tenga la habilidad del Ki "Uso de la energía necesaria", sólo necesita realizar un control cada media hora.

A partir del momento en que alguien falla el control, ya no puede seguir aguantando más y necesita aire imperiosamente. Cada tres asaltos posteriores, debe hacer una RF contra 80 para mantener la conciencia. Incluso si consigue superarla, debe de aplicar un penalizador acumulativo de -5 a su Resistencia en la siguiente tirada. Si vuelve a tomar aire, estos penalizadores desaparecen a un ritmo de 10 puntos por asalto. Cuando finalmente falle el control, quedará inconsciente automáticamente. Si una vez inconsciente vuelve a fallarlo, muere por falta de aire.

EFFECTOS

A lo largo de las partidas, los personajes se verán muy a menudo sometidos a los más diversos efectos. La gran mayoría de ocasiones necesitarán superar una Resistencia para evitarlos y, dependiendo del éxito o fracaso de la tirada, los personajes se verán más o menos sometidos a ellos.

Naturalmente, es completamente imposible enumerar todos los estados a los que puede verse sometido un personaje, por lo que la lista siguiente sólo trata de recoger los más habituales que suelen darse a lo largo de las partidas. Como siempre, es decisión del DJ modificarlos y crear otros nuevos si lo requiere.

Negativo a toda acción

Sin duda, tener negativos a toda acción es el efecto perjudicial más común en Ánima. Existen decenas de causas que pueden provocar estos penalizadores: cansancio, conjuros, críticos... Cuando un personaje sufre un negativo a toda acción, representa que se encuentra en un estado deplorable que le impide rendir al máximo de sus posibilidades, tanto física como mentalmente. Por tanto, aplica el negativo a cualquier tirada de un D100 que realice, tanto en controles de habilidades secundarias (controles de Tregar, Advertir...) como primarias (ataque, defensa, convocación, Proyección Mágica y Psíquica, cálculo del potencial psíquico...). La única excepción a esta regla se encuentra en el cálculo de la iniciativa, donde el penalizador se reduce a la mitad. Las Resistencias del personaje no lo sufren.

Sin embargo, tener un negativo a toda acción repercute también en otros aspectos del personaje. Cada 20 puntos de penalización, disminuye temporalmente un punto el valor de todas sus características a la hora de realizar controles enfrentados, baja uno su Tipo de movimiento del personaje y su Índice de Peso.

Adicionalmente, los negativos afectan al ACT de los brujos y a la acumulación de Ki de los maestros marciales, incluso si ninguna de las dos habilidades requiere lanzar los dados para usarlas. Un personaje sufre un penalizador a su ACT equivalente a la mitad del negativo, redondeado hacia arriba en grupos de cinco, y por cada -20 baja un punto todas sus acumulaciones de Ki.

Bono a toda acción

Es el efecto opuesto al negativo a toda acción. El personaje obtiene un bono a cualquier tirada de D100 que realice en sus controles de habilidades secundarias y de combate. Del mismo modo, por cada +20 que obtenga, le proporciona un punto adicional a sus controles de características enfrentados. Este efecto no aumenta las habilidades sobrenaturales del personaje en ninguno de sus aspectos. Por muy elevado que fuese el bono que recibiera, no verá aumentadas sus Acumulaciones de Ki, ni su ACT, su potencial psíquico o sus controles de convocación. Tampoco aumenta su Tipo de movimiento ni su Índice de Peso.

Otros efectos

No todos los efectos otorgan únicamente bonificadores o penalizadores a la acción. A continuación, podéis ver un listado de otros efectos comunes que pueden sufrir los personajes a lo largo de sus aventuras:

• **Miedo:** Un personaje con miedo siente la angustiosa necesidad de evitar algo que está seguro de que le producirá un terrible mal. El miedo provoca en los personajes un negativo de -60 a toda acción que no sea huir de aquello que le aterroriza, aunque al seguir siendo consciente de sus actos, puede quedarse si lo desea.

Si el miedo es causado mediante algún tipo de habilidad sobrenatural, perdura una hora por cada 10 puntos que no superó la Resistencia, salvo si el propio efecto expresa lo contrario.

• **Terror:** Aunque es difícil de distinguir del miedo propiamente, en *Ánima* se utiliza este término para explicar un grado de angustia superior. Alguien aterrorizado no puede controlar sus actos y se ve obligado a huir sin remedio de aquello que teme. El personaje no puede enfrentarse a lo que le provoca terror, y antes de hacerlo, quedará paralizado por la aprehensión que le produce. Si el terror es causado mediante algún tipo de habilidad sobrenatural, perdura una hora por cada 10 puntos que no superó la Resistencia, salvo si el propio efecto expresa lo contrario.

• **Dolor:** Si el personaje no supera la Resistencia requerida, sufre un intenso dolor que le produce un penalizador automático de -40 a toda acción. El dolor puede graduarse; si se trata de un sufrimiento extremo el penalizador puede doblarse hasta un -80, o disminuirse a la mitad si no es muy grave.

• **Debilidad:** La debilidad reduce las capacidades físicas de un individuo. El personaje perderá un punto de sus cuatro características físicas básicas (Fuerza, Destreza, Agilidad y Constitución) por cada 10 puntos por los que no supere la Resistencia requerida. Salvo si se dice expresamente lo contrario, los negativos se recuperan a un ritmo de un punto por hora transcurrida.

• **Paralización:** Un personaje paralizado no puede moverse con completa libertad, por lo que aplica el penalizador a la acción enumerado en la sección **Las situaciones del combate**, explicada en el **Capítulo 9**. La paralización puede graduarse dependiendo de lo inmobilizado que esté el individuo. Si la sujeción apenas le deja moverse, será **Paralización parcial**, o en caso contrario sólo **Paralización menor**.

• **Paralización completa / Incapacitación:** El personaje se ve sometido a los penalizadores enumerados en la sección **Las situaciones del combate**, explicada en el **Capítulo 9** (es decir, un -200). No podrá realizar ninguna acción activa, ya que mientras se encuentre en este estado, es incapaz de moverse. Salvo si se dice expresamente lo contrario, permanece paralizado durante una hora por cada 10 puntos por los que no superó la Resistencia requerida. Si la diferencia es inferior a 10, permanecerá detenido sólo un minuto por cada punto.

• **Ira:** Este estado representa mucho más que el mero hecho de estar enfadado o furioso. El personaje pierde completamente la cabeza y se lanza al ataque sobre el objeto de su ira o, según el caso, cualquiera que se encuentre junto a él. Se ve obligado a luchar empleando sus habilidades más poderosas; los magos lanzarán sus mejores conjuros, los luchadores emplearán sus puntos de Cansancio y los psíquicos gastarán sus CV para potenciar sus ataques. Salvo si se dice expresamente lo contrario, permanece colérico durante un minuto por cada punto por el que no superó la Resistencia requerida.

• **Coma:** El personaje cae en un profundo sueño del que no es capaz de despertar. Por naturaleza, alguien en coma se considera completamente incapacitado y no puede actuar.

• **Ceguera:** Un individuo pierde la capacidad de ver, y aplica los penalizadores a la acción enumerados en la sección **Las situaciones del combate**, explicada en el **Capítulo 9** con el nombre de ceguera absoluta. Si la pérdida de visión es producida por un destello de luz, en el asalto previo a recuperar la vista el personaje afectado sólo aplica el penalizador de ceguera parcial. Salvo si el efecto expresa lo contrario, la ceguera perdura una hora por cada 10 puntos por los que no superó la Resistencia.

• **Sordera:** Como la ceguera, sólo que el personaje afectado pierde la capacidad auditiva. Salvo si el efecto expresa lo contrario, la sordera perdura una hora por cada 10 puntos que no superó la Resistencia.

• **Mudez:** Como la ceguera, sólo que el personaje afectado pierde la capacidad de hablar. Salvo si el efecto expresa lo contrario, la mudéz perdura una hora por cada 10 puntos que no superó la Resistencia.

• **Fascinación:** El personaje se queda completamente anonadado observando algo, deleitándose con el placer que ello le supone. No podrá realizar ninguna acción activa ni tampoco moverse. Las acciones pasivas que realice sufren un penalizador de -20.

• **Daño:** Representa que el personaje sufre una pérdida de puntos de vida, equivalente a la cifra por la que no superó la Resistencia. Ningún tipo de Armadura modifica este efecto, ya que ataca directamente al cuerpo del individuo. No produce críticos, pero puede perfectamente matar al personaje por pérdida de puntos de vida masivos. En algunos casos, el daño puede variar de intensidad, doblando o disminuyendo a la mitad la diferencia.

• **Inconsciencia:** El personaje queda inconsciente si no supera la Resistencia. Aunque puede despertar por causas naturales extremas, como ser sumergido en agua o recibir grandes daños, permanecerá completamente dormido durante una hora por cada 10 puntos por los que fracase. Si la diferencia es inferior a 10, permanecerá fuera de combate sólo un minuto por cada punto.

• **Alucinaciones:** El personaje deja de ver el mundo real como cierto, siendo asaltado por visiones incontroladas que crea su propio subconsciente. Habitualmente, confunde las cosas que hay a su alrededor con otras distintas. Este efecto debe de ser interpretado por el DJ. Salvo si se expresa lo contrario, perdura una hora por cada 10 puntos que no superó la Resistencia.

TRAMPAS

Las trampas son un peligro constante en la vida de un personaje. En esta sección se pretende describir el funcionamiento común de las trampas y sus efectos. Cada trampa tiene dos características diferentes: su complejidad y lo oculta que se encuentra. La complejidad mide la habilidad con que funciona, o lo que es lo mismo, el control que los personajes deberán superar para evitar sus efectos. La habilidad que se necesita utilizar depende exclusivamente de la naturaleza de la trampa. Por ejemplo, una flecha que se dispara contra el personaje se enfrentaría a su defensa, mientras que una trampa de foso requeriría un control de Saltar o Atletismo para evitarla. El segundo factor es su ocultación. Aunque no es necesario, comúnmente las trampas suelen estar escondidas. La ocultación de la trampa representa la dificultad del control de Advertir que los personajes deben superar, para darse cuenta de su existencia o funcionamiento. Si alguien emplea Buscar, disminuye un nivel la dificultad necesaria.

Tras su combate, Tessa ha quedado muy debilitada

La dificultad de los controles depende del nivel de la trampa (consultar la **Tabla 72**). Este indica lo bien que está construido o ideado el artilugio en cuestión, diferenciando una simple cuerda con un nudo corredizo de un intrincado artefacto azteca. Si una trampa es de nivel 40, representa que el artilugio tiene una complejidad y un nivel de ocultación de Difícil.

No obstante, el individuo que monta la trampa puede poner un énfasis especial en el hecho de que sea más efectiva o que permanezca más oculta. Si lo decide, puede sumar un grado a la complejidad de la trampa o de su ocultación, y disminuir a su vez uno en el segundo aspecto. De esta manera, si aumenta un nivel la dificultad de evitar sus efectos, restará otro a la dificultad para detectarla o viceversa. Estas modificaciones no aumentan el nivel de la trampa ni la dificultad para desactivarlas.

Lemures desea proteger su habitación, y consigue montar una trampa de nivel 30. Generalmente, se supone que el artilugio actúa con un nivel de dificultad Medio, requiriendo un control de Advertir del mismo tipo para percibirla. Sin embargo, Lemures está mucho más interesado en que la trampa sea efectiva que en su discreción y, por tanto, baja un nivel su ocultación para sumarlo a su efectividad. Así, la trampa acabaría actuando con una efectividad Difícil, pero sólo requeriría un control de Advertir contra Fácil para darse cuenta de ella.

Efectos

A continuación tenéis algunos de los efectos más tradicionales de las trampas, y recomendaciones de cómo ejecutarlos. Naturalmente, es imposible explicar todas las consecuencias que pueden causar, por lo que, como siempre, la decisión final está en manos del Director de Juego.

- **Presas:** Son trampas cuyo objetivo es retener al personaje. La Fuerza de la Presa es el nivel de la trampa entre 5.
- **Foso:** La distancia del foso depende exclusivamente del entorno y de lo profundo que se haya podido cavar o preparar.

TABLA 72: TRAMPAS

Nivel	Dificultad
10	Rutinaria
20	Fácil
30	Media
40	Difícil
50	Muy difícil
60	Absurdo
70	Casi imposible
80	Imposible
90	Inhumano
100	Zen

- **Daño:** En el caso de daño, el efecto de la trampa causa un ataque con la dificultad de evitar la trampa como habilidad. El daño base puede incluso duplicar el del nivel de la trampa.

VENENOS

Otra de las peores amenazas a la que pueden enfrentarse los personajes son los venenos. Mordeduras de animales o insectos, conspiraciones de asesinos o incluso el mero hecho de comer una fruta desconocida, pueden suponer un terrible riesgo. En *Ánima*, los venenos también están clasificados dependiendo de su grado de peligrosidad y potencia entre nivel 10 y 100. Para calcular la RV que hace falta superar para no verse afectado por una sustancia tóxica, se multiplica por dos el nivel del veneno. De ese modo, un veneno de nivel 50 tendría una RV de 100.

Además del nivel, hay tres factores fundamentales que modifican los venenos: el tiempo de activación, su duración y su efecto. Se entiende que todos los venenos tienen un tiempo de activación de una hora (el periodo que tarda en empezar a afectar) y una duración en horas equivalente a la cifra por la que no superó la Resistencia. Para que funcione, es necesario o bien ingerirlo o bien introducirlo en el cuerpo a través de una herida sangrante, dependiendo del tipo que sea. El efecto del veneno puede ser cualquiera de los descritos en este capítulo, aunque en algunos casos, este puede incrementar su nivel. Un veneno específico sólo puede ser inoculado cada 5 asaltos, o lo que es lo mismo, si un personaje supera la RV de una sustancia, no podrá verse afectado por ella hasta que hayan transcurrido 5 turnos.

Los venenos de nivel 10 a 20 suelen provenir de animales y plantas poco peligrosas, pero nocivas. Los venenos entre 30 y 50 tienen su origen en los animales más mortíferos y en las plantas más extrañas. Los comprendidos entre 60 y 70 son potentes compuestos de varios ingredientes distintos. Por último, los venenos de nivel 80 o superior son completamente imposibles y tienen necesariamente un poderoso origen sobrenatural.

Cuando un personaje o un ser tiene inmunidad a los venenos naturales, significa que es inmune a los venenos de nivel 70 o inferior, siempre que estos no sean producidos por un ser con Gnosis superior a 25, o creado mediante medios mágicos.

TABLA 73: NIVELES DE VENENOS

Nivel	Resistencia
10	La RV es contra 20
20	La RV es contra 40
30	La RV es contra 60
40	La RV es contra 80
50	La RV es contra 100
60	La RV es contra 120
70	La RV es contra 140
80	La RV es contra 160
90	La RV es contra 180
100	La RV es contra 200

TABLA 74: VENENOS

Nombre	Nivel	Efectos / RV	Activación	Duración	Afección
Curare	60	Paralización RV 80, Muerte RV 60	Rápida	Normal	Por sangre
Atropina	50	Alucinaciones RV 80	Normal	Normal	Por contacto
Vinagre de saturno	40	Dolor RV 60, Ceguera RV 40	Normal	Larga	Ingestión
Muscarina	40	Alucinaciones RV 60	Normal	Normal	Por vía olfativa
Arsénico real	50	Muerte RV 80	Normal	Normal	Ingestión
Belladona	50	Inconciencia RV 80	Rápida	Larga	Ingestión
Cianuro	50	Muerte RV 60	Instantánea	Normal	Ingestión
Cantaridina	30	Ira RV 60	Normal	Normal	Por sangre
Talio	20	Dolor RV 40	Normal	Normal	Por sangre
Acqua Toffana	40	Debilidad RV 80, Negativo a toda acción RV 60	Retardada	Larga	Ingestión
Al-Baladín	60	Daño RV 100, Negativo a toda acción 80	Rápida	Normal	Por sangre
Savia de Ramalen	80	Terror RV 120, Ceguera RV 100	Rápida	Normal	Por contacto
De serpiente	40	Muerte RV 60	Normal	Normal	Por sangre
Cobra blanca	70	Muerte RV 100	Instantánea	Normal	Por sangre

Modificadores

Los venenos listados anteriormente tienen diversas características que pueden sufrir ciertas variaciones. A continuación podéis ver distintos modificadores que alteran el nivel de los venenos. Hay que tener en cuenta que estos modificadores sólo afectan a sus características y efectos, no a la RV que se debe superar. Así pues, un veneno de nivel 70, si es mortal, sólo requeriría para superar sus efectos una RV contra 120 y no contra 140, ya que su nivel de efecto es de 60, más 10 por causar la muerte.

- **Veneno mortal:** +10 al nivel

El efecto del veneno es completamente mortal. Si el personaje falla la RV y no consigue un antídoto antes del tiempo de activación de la sustancia, morirá.

- **Coma o paralización completa:** +5 al nivel

Sólo si los efectos del veneno dejan al personaje en coma o completamente paralizado.

- **Efecto rápido:** +5 al nivel

El veneno sólo necesita un par de minutos para afectar al personaje.

- **Efecto automático:** +10 al nivel

El veneno sólo necesita dos o tres asaltos para afectar al personaje.

- **Duración larga:** +5 al nivel

El veneno tiene unos efectos inusualmente largos, por lo que perdura durante un día por cada punto por el que no se superó la Resistencia, en lugar de cada hora. Este modificador puede elegirse en varias ocasiones, para extender el periodo del efecto doblando su duración.

- **Por contacto / inhalación:** +10 al nivel

El veneno sólo necesita ponerse en la piel del personaje o que este lo huelva para obligarle a superar la RV.

- **Efecto retardado:** -10 al nivel

El veneno tarda varios días en activarse y afectar al personaje que no haya superado la RV.

- **Efecto añadido:** +5 al nivel

El veneno posee más de una secuela. Los efectos adicionales tienen, para superarlos, una RV 20 puntos por debajo de su valor inicial, aunque el envenenado sólo debe realizar una única Resistencia contra ellos, lo que permite aguantar algunos y otros no. En el caso de que un veneno sea mortal, la Resistencia contra la muerte será siempre la más baja.

Imaginemos un veneno que requiere superar una RV contra 100 y tiene dos efectos; Debilidad e Inconsciencia. En tal caso, si el primero es el de Debilidad, tendrá una RV contra 100, mientras que el de Inconsciencia será sólo contra una RV de 80. De este modo, si Celia lo ingiere y obtiene un resultado de 85 en su Resistencia, se verá sometida al efecto de Debilidad, pero no pierde el sentido.

Lista de venenos

A continuación, podéis ver una lista de los venenos más característicos en el mundo de Gaia.

Curare: El curare fue utilizado originariamente por indígenas para envenenar sus flechas, bien para cazar, bien para guerrear. Su composición es un gran secreto, conocido sólo por chamanes muy expertos. Se obtiene de la corteza de ciertas plantas, las cuales se maceran en agua y luego se prensan. El líquido obtenido, de color pardo-rojizo, se filtra, obteniendo así el veneno. El curare es mortal de necesidad para los humanos, ya que paraliza la movilidad de todos los músculos del organismo, conservando su sensibilidad. Los síntomas producidos por el curare son el debilitamiento de los brazos, dificultad para respirar y, finalmente, la muerte por una parálisis en el corazón. Sólo funciona eficazmente por vía intravenosa. Si se administra por vía oral, no es muy tóxico.

Atropina: La atropina es uno de los principios activos de la mandrágora y del beleño. Es un potente alucinógeno que se puede absorber a través de la piel. Es excepcionalmente difícil de sintetizar, a causa de que requiere ciertos conocimientos químicos.

Muscarina: La muscarina proviene de la seta conocida como *Amanita Muscaria*, caracterizada por su sombrero rojo. Este vegetal ha crecido durante milenios en los bosques de abedules de los países nórdicos y, probablemente, ha originado muchas leyendas protagonizadas por criaturas salvajes. Esto es debido a que es capaz de producir alucinaciones y visiones de pequeños seres.

Vinagre de saturno: Los vapores contenidos en los humos del plomo negro son altamente tóxicos. Disueltos con agua y posteriormente ingeridos,

producen intensos dolores de tipo cólico (cólico saturnino) y una lesión del sistema nervioso central (encefalopatía saturnina), que causa ceguera.

Arsénico real: Este compuesto se elaboraba espolvoreando las hojas de la planta de arsénico sobre vísceras de cerdo. Los líquidos provenientes de la putrefacción lo disolvían, haciendo aún más venenoso este producto. Ingerido, causa un terrible dolor en el vientre y en la cabeza, produciendo al instante la muerte. Los cadáveres de las víctimas de envenenamiento por arsénico se conservan durante mucho tiempo.

Belladona: Planta poco común, con la propiedad de provocar el sueño. Una vez conseguida, se cuece, obteniendo un caldo sumamente tóxico cuyo principal principio activo es la acetilcolina, un potente somnífero.

Cianuro: Las almendras amargas, los huesos de albaricoque y otras frutas como el melocotón, la cereza, la ciruela o los nísperos, contienen una serie de azúcares denominados glucósidos, que pueden transformarse en ácido cianhídrico en nuestro organismo. Extraídos en grandes cantidades y fermentados del modo apropiado, forman un poderoso veneno. El cianuro es capaz de causar la muerte de manera fulminante, afectando a las vías respiratorias y al pulmón.

Cantaridina: La cantaridina es un principio activo de las cantáridas, unos escarabajos de color verde comunes en los territorios del viejo Imperio, que suelen vivir sobre los sauces y los fresnos. También se les conoce como "moscas imperiales", pero su denominación científica es *Cantharis Vesicatoria* o *Lytta Vesicatoria*. Secos, convertidos en polvo y tratados convenientemente, producen hiperactividad y una conducta excepcionalmente violenta, llegando incluso a nublar la mente del envenenado.

Talio: La intoxicación por talio produce unos síntomas similares a los de la intoxicación por plomo, pero se manifiesta con fuertes dolores en el abdomen y en las extremidades. También puede causar espasmos dolorosos en el pecho y en la espalda, asociados a vómitos y alteraciones del equilibrio. A veces provoca también pérdida del cabello.

Acqua Toffana: La invención de este veneno no está clara. Unos la atribuyen a una mujer, siglos atrás, llamada Toffana, que era una delincuente famosa. Al parecer, la fórmula original de este veneno era un compuesto de jugos de diversas hierbas al que más adelante se le añadió un producto alcohólico procedente de Lannet. Es un líquido transparente, inodoro e insípido. Unas pocas gotas minaban lentamente la salud de un individuo, provocándole anorexia y una sed extrema. Posteriormente, el sujeto en cuestión manifestaba demacración progresiva y abatimiento.

Al-Baladin: Potente compuesto nómada, obtenido de ciertas plantas excepcionalmente raras que nacen en algunos oasis en los desiertos. Se trata de una poderosa toxina que se introduce en la sangre y que altera su flujo, haciendo reventar algunas venas y arterias.

Savia de Ramalen: Se trata de la savia en estado puro que brota de los árboles de Ramalen cuando aún están vivos. Aunque teóricamente están extintos, quedan escasas cantidades de este veneno en el mercado negro. Se trata de un compuesto sobrenatural, aunque la gente no suele saberlo.

De serpiente: El veneno genérico de las serpientes. Produce una fuerte toxina que afecta al corazón, provocando una parada cardíaca.

Cobra blanca: Posiblemente se trata del veneno natural mortal más potente de todo el mundo. Ataca al sistema nervioso y motriz del cuerpo, causando la muerte cerebral y física en escasos segundos.



Antídotos

Los antídotos funcionan para paliar o disminuir los efectos de las sustancias tóxicas. Hay dos tipos de antídotos, los generales y los específicos para cada veneno. Los antídotos específicos están hechos para combatir un veneno concreto, por lo que por el mero hecho de suministrarlos a tiempo, anulan los efectos del mismo. En el caso de los antídotos genéricos, estos tienen un nivel igual que los venenos (**Tabla 73**) y permiten al intoxicado realizar una nueva RV, aplicando un bonificador o un penalizador a su RV del doble de la diferencia de nivel entre ambas sustancias. Si por ejemplo el nivel del antídoto es 20 puntos por encima del nivel del veneno, el afectado podrá realizar una nueva RV contra la dificultad del veneno, aplicando un bono de +40 a su tirada. Un antídoto sólo proporciona una única nueva tirada.

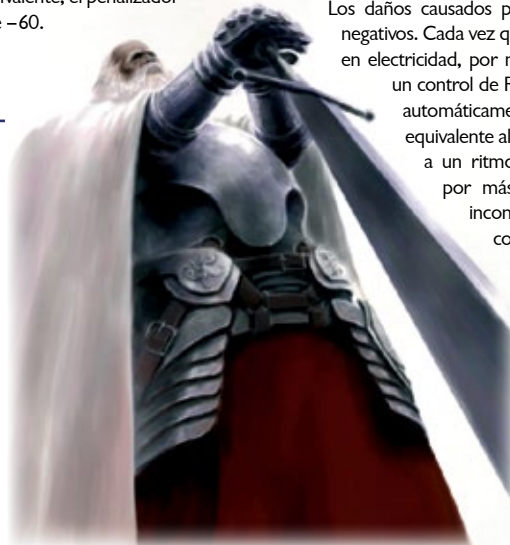
EDAD

En *Ánima* se presupone que los personajes jugadores son personas jóvenes o de mediana edad que todavía no han alcanzado la vejez. No obstante, ya sea mediante efectos sobrenaturales o el mero trascurso del tiempo, los personajes pueden verse afectados por la edad. Si alguien alcanza la vejez, que en un ser humano equivaldría a superar los 60 años, sufre un penalizador de -2 a sus características físicas. Si llega a la ancianidad, o lo que es lo mismo, 80 años o una edad equivalente, el penalizador aumenta hasta -4 y sufre un negativo a las acciones físicas de -60.

ENFERMEDADES

Normalmente, las enfermedades trabajan de un modo ligeramente distinto al de los otros efectos. Es posible para un personaje combatir durante semanas o meses los efectos de las enfermedades, sin ser vencido por ellas pero tampoco superándolas completamente. Cuando alguien consigue superar la RE que necesita, no se libra completamente de la enfermedad, sino sólo temporalmente de sus efectos. Cada día que transcurra deberá realizar un nuevo control, y sólo si consigue 40 puntos por encima de la dificultad requerida, podrá superarla del todo.

Los efectos de la enfermedad pueden ser los descritos en este capítulo o cualquiera que el Director de Juego decida. Si un sujeto se pone en contacto con la sangre o la saliva de un sujeto enfermo, debe superar a su vez la misma RE para evitar verse contagiado.



Nadie escapa a los efectos de la edad al fallar por 65.

Tabla 75: ENFERMEDADES

Nivel	Resistencia
10	La RE es contra 20
20	La RE es contra 40
30	La RE es contra 60
40	La RE es contra 80
50	La RE es contra 100
60	La RE es contra 120
70	La RE es contra 140
80	La RE es contra 160
90	La RE es contra 180
100	La RE es contra 200

Modificadores

En el caso de enfermedades contagiosas, aumenta el nivel de la enfermedad de la siguiente manera:

- **Contagiosa:** +10 al nivel

Aquellos que estén durante cierto tiempo con el enfermo tienen que realizar la RE para evitar ser afectados, incluso si no tienen contacto directo con él.

- **Plaga:** +20 al nivel

Allí por donde va el enfermo, extiende su enfermedad. Cualquier sujeto que esté a menos de 50 metros del enfermo o en un lugar donde este haya permanecido más de tres horas, debe superar la RE.

TIPOS DE DAÑOS ESPECIALES

Cuando un personaje recibe un ataque en las TA de Calor, Frío o Electricidad, puede sufrir efectos adicionales además del daño natural producido. Ninguno de estos ataques provoca desangramiento en el afectado, pero pueden llegar a causar las siguientes consecuencias:

Daño por frío

El frío puede congelar y anquilosar el cuerpo al que afecte. Cuando un personaje recibe daño producido por frío, debe superar un control de RF contra la cantidad de puntos de vida que ha sufrido como dificultad. El personaje padecerá automáticamente un negativo a toda acción producida por el frío, equivalente a la cifra por la que no superó la tirada, que desaparece a un ritmo de 5 puntos por asalto. Esta Resistencia se calcula de manera completamente independiente de los críticos recibidos por dicho daño. Los seres con acumulación dividen por cinco esta cantidad. A causa del daño abrasivo que produce, los daños provocados por el frío tardan el doble de lo natural en curarse en los seres orgánicos.

Daño eléctrico

Los daños causados por la electricidad provocan también efectos negativos. Cada vez que sufra una pérdida de puntos de vida basada en electricidad, por mínima que sea, el personaje deberá superar un control de RF contra la cantidad de daño recibido. Sufrirá automáticamente un negativo a toda acción a causa del shock, equivalente al nivel de fracaso del control, que desaparecerá a un ritmo de 10 puntos por asalto. Si falla la tirada por más de 60 puntos, quedará automáticamente inconsciente. Esta Resistencia se calcula de manera completamente independiente de los críticos recibidos por dicho daño.

Celia recibe un conjuro eléctrico que le produce un daño de 110 puntos. Aunque esta cantidad no es lo suficientemente elevada para producirle un crítico, debe superar un shock de sistema contra 110 por el daño eléctrico. Por desgracia, obtiene un resultado final de 45, lo que hace que se quede inconsciente al fallar por 65.

Daño por calor

La pérdida de puntos de vida provocada por las altas temperaturas puede ser muy perjudicial para el personaje. Cualquier daño sufrido por el calor requiere el doble de tiempo para ser curado, si se trata de una criatura orgánica. Además, cuando un personaje es afectado por el fuego, existe la posibilidad de que las ropas y cosas que lleva encima, o él mismo, se prendan y comiencen a arder. Cada vez que reciba un ataque de fuego, debe lanzar un D100 y sumar el resultado a la cantidad de daño sufrido. En esta tirada no se admiten los resultados abiertos. La cifra obtenida indicará cómo prenderán las llamas en el cuerpo del personaje, tal y como recoge la **Tabla 76**. Si el personaje tiene ropajes o equipo especialmente susceptible de prender, deberá sumar entre 10 y 40 puntos al resultado de la tirada. Por el contrario, ropajes o armaduras de calidad excepcional, o poco susceptibles de arder, pueden restar hasta 60 puntos. Si de algún modo es posible disminuir intensidades de fuego, cada una que se reste reducirá en 20 puntos su estado en la tabla. En el caso de criaturas con acumulación de daño, el resultado final debe dividirse entre 5.

Tabla 76: EN LLAMAS

Cantidad	Estado
100 a 179	Prendido
180 a 239	Ardiendo
240 a 299	En llamas
+300	Calcinado

Pazusu recibe 100 puntos de daño, provocados por un ataque de fuego. Para descubrir si está ardiendo, lanza los dados y obtiene un 70, que suma a los 100 puntos de daño recibidos antes. Por desgracia para él, lleva ropas de seda muy propensas a prender, por lo que suma 20 puntos adicionales. Como la cifra final es de 190, al comparar el resultado con la Tabla 76, descubrimos que se encuentra en el estado de Ardiendo.

- **Prendido:** Los ropajes y el pelo del personaje están ligeramente prendidos. Él no sufre daños, pero deberá quitarse la ropa o tratar de apagar el fuego con las manos o rodando. Si lo hace de este modo, podrá lanzar un dado, sumar el resultado a su característica de Destreza o Agilidad y restar la cantidad del nivel de la **Tabla 76**. Si el personaje permanece sin hacer nada por apagarlo, cada asalto consecutivo aumenta 10 puntos su estado en la **Tabla 76**.

- **Ardiendo:** Las ropas y parte del pelo del personaje están ardiendo, quemándole la piel. Si no se las quita, sufrirá un daño automático de 10 puntos por asalto que se mantenga así (50 en los seres con acumulación de daño). Para apagarlas puede hacer lo mismo que si estuviera Prendido. Poseer una armadura completa que le proteja del calor baja este daño, por lo que cada punto de TA, disminuirá en 2 la pérdida de PV (5, si tiene acumulación). Si permanece sin hacer nada por apagarlo, cada asalto consecutivo aumenta en 10 su estado en la **Tabla 76**.

- **En llamas:** Al igual que sus ropajes, la piel y el pelo del personaje están ardiendo. Cada asalto, pierde 25 PV de manera automática (125 en el caso de seres con acumulación), aunque su armadura puede ayudarle como en el caso anterior. Para apagarse completamente, debe arrojarse al agua, cubrirse por arena o utilizar los métodos anteriormente descritos. Si decide quitarse la ropa o su armadura, reduce automáticamente la cantidad en 60 puntos. Si el personaje permanece sin hacer nada por apagarlo, cada asalto consecutivo aumenta en 10 su estado en la **Tabla 76**.

- **Calcinado:** Igual que en el caso anterior, sólo que es el propio cuerpo del personaje el que está siendo consumido por las llamas. Cada asalto, pierde 50 PV automáticamente (250 si tiene acumulación). Sin embargo, en esta situación ni siquiera podrá utilizar su armadura para amortiguar el daño, salvo en el caso de que esta sea natural. Eliminar los efectos de este estado es francamente difícil. Arrojarle al agua o cubrirse por arena son los medios más efectivos, pero también podrá intentar rodar o apagarse con algo, como en el caso anterior.

Pazusu se encuentra en el estado de Ardiendo, por lo que pierde 10 puntos de vista por asalto a causa del fuego. No obstante, dado que tiene una TA 3 contra calor, reduce ese daño a 4 por turno.

INTENSIDADES DE ENERGÍA

Las intensidades miden el grado de potencia de los tres tipos de energía natural existentes en el mundo: el calor, el frío y la electricidad. Aunque en realidad podríamos encontrar otros distintos, estas tres clases son las que se utilizarán con mayor frecuencia durante el juego. Dependiendo de su calibre, pueden provocar unas consecuencias u otras, ya sea daño u otros efectos secundarios.

En una partida existen muchos motivos para que, tanto el DJ como los jugadores, tengan cierto control sobre lo que representa un determinado número de intensidades. Muy a menudo es necesario saber cuántas tiene un incendio o un rayo. Además, algunas habilidades sobrenaturales permiten a un personaje crear, controlar o mitigar ciertas intensidades de energía, por lo que conviene determinar qué se puede llegar a hacer y lo que no. Si, por ejemplo, un hechicero quiere extinguir el incendio de una casa, deberá apagar como mínimo 20 intensidades para lograrlo. A continuación podéis ver un listado con cada clase de elemento, sus consecuencias dependiendo de la potencia que tenga y ejemplos de equivalentes naturales de lo que representan.

Intensidades de fuego

Muestra la potencia, el vigor y el tamaño de las llamas. El fuego es uno de los elementos naturales más potentes, capaz de consumir y abrasarlo todo. Cualquier persona que toque sus llamas o se acerque lo suficiente a él, puede llegar a sufrir graves lesiones. El daño base que produce el contacto con las llamas es igual al número de intensidades por cinco. Sus efectos se calculan realizando un control de la habilidad que el DJ considere apropiada en cada caso; la diferencia es el porcentaje de daño que se produce, igual que si se tratara de un ataque convencional.

TABLA 77: INTENSIDADES DE FUEGO

Intensidades	Equivalencia	Daño Base
1	La llama de una vela	5
3	El fuego de una antorcha	15
5	Una pequeña hoguera	25
7	Una gran hoguera	35
20	El incendio de una casa	100
30	Fuego de unos grandes hornos	150
40	Un castillo en llamas	200
50	Un volcán	250

Intensidades de frío

Es el índice que mide la fortaleza del frío y el hielo, o lo que lo mismo, los efectos de las bajas temperaturas. Al contrario que las llamas, no produce consecuencias directas sobre los individuos, pero una exposición prolongada puede provocar diversas secuelas, desde enfermedades hasta la muerte. Por tanto, el DJ podrá imponer los efectos adicionales que considere apropiados. Para seres a los que el frío afecte especialmente, puede emplearse el mismo daño base que producen las intensidades de fuego.

TABLA 78: INTENSIDADES DE FRÍO

Intensidades	Equivalencia	Daño Base
1	Escarcha	5
5	Nieve	25
10	Hielo	50
20	Iceberg	100
30	Una tormenta polar	150
50	Una zona glacial	250

Intensidades de electricidad

Evalúa la potencia de la energía eléctrica, desde la simple electricidad estática a un relámpago. Al igual que el fuego, puede producir graves consecuencias si alguien se pone en contacto con ella de un modo directo. El daño base es también cinco veces su número de intensidades.

TABLA 79: INTENSIDADES DE ELECTRICIDAD

Intensidades	Equivalencia	Daño Base
1	Una chispa	5
3	Electricidad estática	15
5	Una pequeña descarga	25
7	La descarga de una anguila eléctrica	35
20	Rayo	100
40	Una potente tormenta eléctrica	200

PRESENCIA

Dado que todo forma parte de la red de almas, cada ser vivo u objeto, por insignificante que parezca, posee una presencia espiritual. Ese "espíritu" es su alma, el valor intrínseco que posee para la propia realidad. La presencia de una cosa o persona nos indica cuáles son sus Resistencias, y también la facilidad con la que pueden ser influidas por las habilidades sobrenaturales. En el caso de los seres vivos, su Presencia base se corresponde con el nivel que posean (como vimos en la **Tabla 5**), pero funciona de un modo distinto en las cosas inanimadas. La presencia de los objetos depende de muchos factores distintos: su complejidad, el material del que están compuestos, su tamaño y forma o incluso su antigüedad. Ya que es imposible enumerar todos los objetos que existen, puedes utilizar las **Tablas 80 y 81** como referencia para calcular la presencia de los más comunes. Como estos no tienen características, todas sus Resistencias (RF y RM, principalmente) son iguales a su

Presencia base. Pero recordad: las cosas NO son simplemente la suma de las partes que las componen. Cada una tiene su propia existencia, formada por cientos de elementos que, en su conjunto, dan nacimiento a algo completamente nuevo. Por tanto, para conocer la presencia de algo no se puede simplemente sumar la base de cada uno de los objetos que lo componen, sino que es necesario considerarlo todo globalmente. Por ejemplo, un edificio puede estar compuesto por paredes, decenas de muebles, utensilios... pero en lugar de añadir cada uno de ellos por separado, la unión de todos formando la construcción tiene su propia presencia.

TABLA 80: PRESENCIAS

Equivalencia	Presencia
Objetos pequeños y simples (Cucharas, vasos, sillas...)	10 a 25
Objetos complejos naturales (Relojes, catalejos, tiendas de campaña...)	25 a 60
Gemas, materiales inusuales y obras de arte (Platino, diamantes, grandes cuadros...)	40 a 80
Cosas de gran tamaño (Carros, grandes estatuas, colinas...)	80 a 120
Cosas colosales (Montañas, lagos, grandes construcciones...)	120 a 180

BARRERA DE DAÑO Y DAÑO ESTRUCTURAL

¿Cuánto aguantará esa puerta antes de que los personajes la derriben? ¿Puede un hechicero destruir una pared con su conjuro? Muchas veces, tanto los jugadores como el DJ se encontrarán obligados a resolver preguntas como estas. Para responderlas no basta únicamente con saber cuál es la presencia de los objetos, sino que se necesita averiguar con exactitud el daño que son capaces de absorber antes de ser destruidos. Por ello, a continuación se enumeran una serie de reglas que el DJ puede emplear, si se encuentra en una de estas situaciones.

Para empezar, todo cuerpo tiene ciertos puntos estructurales, que indican la cantidad de daño que son capaces de absorber antes de romperse. A efectos de juego, son equivalentes a los PV del objeto, el cual quedará hecho pedazos cuando lleguen a cero. Si un personaje ataca una cosa, utiliza las reglas de acumulación de daño, pero, dado que el objeto es algo inanimado, no realiza ninguna tirada de defensa.

Naturalmente, no cualquier arma o ataque es capaz de romperlo todo. Resulta ilógico pensar que alguien pueda derribar un pesado muro de piedra empleando un simple cuchillo. Para saber si un ataque es capaz de deteriorar un objeto, hay que atender a su barrera de daño. Esta barrera es la cantidad de daño base que necesita producir un golpe para ser capaz de deteriorar lo que impacta. Esencialmente, si un ataque tiene un daño base inferior a la barrera del objeto, no importa cuál sea la habilidad del agresor, nunca podrá quitarle PV.

La barrera de los objetos no se aplica en el caso de que el atacante sea capaz de dañar energía. Al afectar tanto a la esencia de las cosas como a su forma material, un ataque que daña energía siempre provoca deterioros estructurales, sin importar si su base es inferior a la barrera. Naturalmente, el DJ puede alterar esta regla en ciertas situaciones según le convenga, y pedir que las armas o los ataques tengan determinada presencia, para ignorar la barrera de algunos artefactos o monstruos especialmente poderosos.

Si un personaje con Fuerza 8 golpea con una daga un muro de piedra con barrera 100, no podrá derribarlo por mucha habilidad que tenga, ya que el daño base que produce el ataque es sólo de 40 (30 por el arma, más 10 de su Fuerza). Si, por el contrario, utilizase un mandoble a dos manos con daño base 110 (90 del arma más el doble del bono de Fuerza), superaría la barrera del muro, y sus ataques causarían deterioros estructurales sobre él.

Existe la posibilidad de que el arma agresora se rompa al golpear contra el objeto. Por ello, el DJ debe de tener en consideración cuál es la dureza del material atacado, y obligarla a superar un impacto con rotura -2 si es blando, 4 si es duro y 12 si posee una consistencia excepcional.

Las reglas relatadas en este apartado sólo deben de usarse en el caso de que los personajes realicen ataques directos, pero no si las armas se emplean de un modo distinto. Si un prisionero provisto de un cuchillo intentase neutralizar los barrotes de la ventana de su celda, con paciencia podría llegar a desgastar la piedra, y sacar de su sitio las barras de metal. En estas situaciones, el DJ debe emplear el sentido común. A continuación se enumeran algunos objetos, su barrera de daño y su resistencia estructural.

- **Puntos estructurales:** Son los puntos de vida del objeto.
- **Barrera de daño:** Indica su barrera de daño, en el caso de que la tenga.
- **Presencia base:** Es su valor anímico o espiritual.

TABLA 81: BARRERA DE DAÑO Y DAÑO ESTRUCTURAL

Elemento	Presencia Base	Puntos Estructurales	Barrera de daño
Piedra pequeña	10	40	60
Roca enorme	30	300	100
Mesa	20	60	20
Silla	15	50	20
Barril	20	70	30
Arcón	20	70	50
Arcón reforzado	25	150	80
Carro	40	300	40
Carruaje	50	350	60
Muro de troncos	40	300	60
Muro de piedra	50	400	100
Muro de piedra macizo	60	450	120
Puente	60	400	90
Puente macizo	80	800	120
Puerta normal	20	100	40
Puerta recia	30	200	80
Puerta metálica	40	300	120
Rastrillo	60	500	120
Rejas metálicas	40	200	120
Árbol pequeño	30	200	40
Árbol grande	60	500	60
Choza	50	400	50
Casa	70	600	80
Caserón	100	2.000	100
Mansión	120	3.000	100
Palacio	140	4.000	120
Castillo	160	5.000	140
Poblado	140	NA	NA
Ciudad	160	NA	NA
Metrópolis	200	NA	NA
Barca	40	200	40
Velero	80	600	70
Crucero	100	1.000	80
Barco gigantesco	120	2.000	80

LA EXPERIENCIA

*Por la ignorancia nos equivocamos,
y por las equivocaciones aprendemos.*

-Augusto-

¿QUÉ ES LA EXPERIENCIA?

En una partida de rol no existe el concepto de victoria absoluta. Al finalizar cada sesión, los jugadores no se reúnen para decidir si han “ganado” ellos o lo ha hecho el Director de Juego. Lo realmente importante es divertirse y que los personajes aprendan valiosas lecciones que les sirvan para mejorar. El indicador de este avance viene dado por los puntos de experiencia.

Los puntos de experiencia son un concepto abstracto difícil de definir. Al finalizar cada sesión, el Director de Juego entregará cierta cantidad a los jugadores que hayan participado en la partida. La cantidad recibida medirá cuánto han podido aprender los personajes de una determinada situación y lo bien que lo han hecho. Al alcanzar una determinada cifra, avanzarán al siguiente nivel, tal y como se explica en el **Capítulo I**.

Cada personaje puede adquirir puntos de experiencia por diversos motivos, como luchar, realizar acciones que pongan a prueba sus habilidades o desarrollar buenos planes. Los jugadores también recibirán puntos por interpretar a sus personajes, como recompensa de lo bien que realicen su papel. El Director de Juego tendrá en cuenta cada una de las causas que puedan proporcionar experiencia a los jugadores y se los entregará de manera individual. Normalmente, el sistema de experiencia de *Ánima* está preparado para que, al finalizar cada partida, los jugadores consigan una media de entre 15 y 35 puntos de experiencia, dependiendo de lo bien o mal que hayan hecho las cosas. De cualquier forma, es posible que lleguen a darse situaciones diversas y que la excepcional actuación de los jugadores les proporcione una cantidad mayor o menor de puntos. Eso depende siempre del estilo de cada grupo. A continuación, enumeraremos las distintas situaciones que premian con experiencia a los jugadores:

Experiencia por situaciones normales

Existen muchas situaciones que pueden otorgar experiencia a los jugadores por realizar acciones distintas al combate.

- **Interpretación del jugador:** La cantidad de experiencia asignada a cada jugador por su interpretación es un aspecto subjetivo, quedando completamente al arbitrio del Director de Juego. La interpretación es lo que más debería contar en el sistema de experiencia de *Ánima*, y por ello está más recompensada que otras actuaciones. El DJ podrá decidir no entregar ningún punto de experiencia a un jugador que no interviniese en la partida y que simplemente se haya limitado a asistir. Por el contrario, uno que participe activamente podrá ser recompensado con una cifra entre 5 y 20 puntos, según el DJ crea apropiado. Si este considera que un jugador ha realizado una labor realmente excepcional en su interpretación, podrá incluso otorgar 25 puntos de experiencia a su personaje.

RECUADRO XV: REFERENCIA DE EXPERIENCIA

Interpretación	5 a 25
Acciones difíciles	1 a 5
Buenas ideas o planes	1 a 5
Una hora de partida	1 a 3
Resolución de segmento	5 a 30

- **Acciones difíciles:** En este caso, se recompensa la capacidad de un personaje de poner en práctica sus habilidades secundarias con éxito. Para que se pueda premiar de este modo, el uso de la habilidad debe de tener cierta relevancia, así que un jugador no podrá simplemente declarar que se mueve sigilosamente cada vez que quiere ir al baño y esperar ser gratificado por ello. Es necesario también que la acción suponga algún tipo de complicación para él; si posee por ejemplo una habilidad de 20, debería ser recompensado por realizar una acción de dificultad Media (MED) en una situación importante, mientras que si su habilidad le permite hacerlo sin problemas, no debería recibir puntos en absoluto. La cantidad de experiencia otorgada por el Director de Juego será una media entre la dificultad que tiene un personaje para conseguirlo y la importancia de la acción. Las situaciones de mayor trascendencia y que mayor dificultad requieran, podrán ser recompensadas hasta con 5 puntos, mientras que las de importancia y complejidad relativa otorgarán sólo 1 ó 2.

- **Buenas ideas o planes:** Un jugador que tenga una buena idea o desarrolle un buen plan, podrá ser recompensado con una cantidad de puntos de experiencia entre 1 y 5, según considere el Director de Juego lo buena que ha sido su inventiva.

- **Una hora de partida satisfactoria:** El mero hecho de jugar una partida debe conferir puntos de experiencia, por lo que un jugador recibirá entre 1 y 3 puntos por cada hora que haya jugado. De nuevo, la cantidad otorgada quedará en manos del Director de Juego, quien dará mayor o menor cantidad de puntos según lo divertida que haya sido la sesión. Comúnmente, en una partida normal los personajes recibirán 2 puntos de experiencia por hora de juego, mientras que si la partida no ha sido satisfactoria, ha habido problemas entre los jugadores o sencillamente las cosas no han ido bien, el Director de Juego puede otorgar un solo punto. Dar 3 puntos por hora de juego debería reservarse únicamente para partidas especiales en las que todo el mundo haya disfrutado mucho.

- **Resolución de partida o segmento de campaña:** Por acabar con éxito un capítulo de una campaña o, en su caso, de una partida de varias sesiones, el Director de Juego podrá otorgar entre 5 y 30 puntos de experiencia a los jugadores. La cantidad de puntos concedidos dependerá del número de sesiones necesarias para completar el capítulo y del éxito que se haya obtenido en el mismo.

El combate

Al contrario que en otros sistemas, en *Ánima* no se pretende otorgar puntos de experiencia por “pieza”. No es el mero hecho de derrotar a un adversario poderoso lo que da experiencia, sino el combate en sí. Cuando los personajes se enfrentan a un antagonista usando todas sus habilidades y arriesgando su vida en ello, es cuando realmente pueden sacar provecho de la situación y aprender valiosas lecciones. Derrotar a un archimago que ya no puede lanzar conjuros o dar el golpe de gracia a un luchador encadenado, no sirve de nada a los personajes. En realidad no han sufrido para obtener la victoria, y no pueden darse cuenta de qué han hecho bien o en qué se han equivocado.

Para averiguar cuánta experiencia le corresponde a un personaje en combate, primero es necesario decidir la dificultad que representa para él o su grupo. Cuanto más complicado pueda resultar el enfrentamiento, mayor experiencia les corresponderá a quienes hayan participado directamente en la lucha. Medir la dificultad del combate es algo que queda completamente en manos del DJ. Este tiene que establecer lo complicado que resulta para los personajes ganar la confrontación, como la diferencia de nivel que existe entre ellos y lo poderoso que sea cada bando en combate. Tampoco hay que olvidar muchos otros factores importantes; el equipo que lleve cada uno, su actual estado de salud... Naturalmente, existe una gran diferencia entre dos luchadores exactamente iguales si uno de ellos posee una espada de hierro oxidado y el otro una armadura mística y un arma de calidad +15. Del mismo modo, no es un combate igualado si uno tiene serios negativos a la acción y la mitad de sus puntos de vida, mientras que su adversario está en perfectas condiciones. En cualquiera de estos casos, el DJ puede sumar o restar uno o dos niveles de dificultad, dependiendo de la diferencia que suponga esta situación.

Cuando los personajes luchen en grupo, hay que tomarlos a todos como una unidad a la hora de entablar un combate. Evidentemente, un antagonista que resulta casi imposible de vencer por un solo personaje, puede convertirse en una lucha simple para un grupo numeroso. Por la misma razón, hay que medir conjuntamente la amenaza de los antagonistas a los que se enfrenten, teniendo en consideración su número y su poder.

En la **Tabla 82** se indica la experiencia que les corresponde a los personajes por ganar un combate, dependiendo de la dificultad que representa para ellos. Dado que es completamente imposible enumerar todos los casos posibles, después de la tabla se citan algunos ejemplos que pueden servir al DJ como orientación.

A pesar de todo lo explicado, hay que tener siempre en cuenta que los personajes pueden seguir ganado experiencia por vencer a adversarios sin la necesidad de que

haya una verdadera lucha, aunque no tienen por qué premiarse como puntos de combate. Por ejemplo, si un asesino consigue entrar en la habitación de una hechicera poderosa y acabar con su vida sin darle la oportunidad de defenderse, no ganaría experiencia por haberla derrotado en combate (ya que en realidad no se ha producido ninguno), pero el DJ podría merecidamente recompensarle con 5 puntos por poner en práctica tan correctamente sus habilidades de subterfugio. Del mismo modo, si un hechicero ya no puede lanzar conjuros gracias a un plan perfectamente ideado y desarrollado por los personajes, estos podrían ser recompensados con 5 puntos por su gran idea.

Modificadores por combate

No siempre va a darse el caso de que los personajes venzan limpiamente a un adversario. Cuando transcurre un combate, es posible que se den decenas de situaciones que pueden alterar los resultados de la lucha.

ENEMIGO PARCIALMENTE VENCIDO O DERROTADO

El enemigo escapa, o se detiene el combate sin que finalice; los personajes se llevarán la mitad de la experiencia que ganarían por haberlo derrotado completamente. Dejar con vida a un enemigo vencido no se incluye en este caso, ya que en dicha situación los jugadores sí adquirirían la experiencia normal por haberlo derrotado.

DERROTADOS

Si un personaje o grupo de personajes es derrotado en combate por su adversario y logra sobrevivir, conseguirá una tercera parte de la experiencia que lograría por haberlo vencido. Hay que tener en cuenta que no basta con el hecho de que el antagonista no intente matarlo y se detenga sin más, ya que sólo cuando pone realmente la vida en peligro, es cuando un personaje es capaz de aprender de sus errores. Muchas veces se aprende más gracias a una derrota que por la mejor de las victorias...

RECUADRO XVII: MODIFICADORES POR COMBATE

Victoria completa	Puntos completos
Victoria parcial	Mitad de puntos
Derrota	Un tercio de los puntos

RECUADRO XVI: EJEMPLOS DE COMBATES

Rutinario: Un luchador de nivel seis contra un par de guardias de ciudad; un archimago de nivel diez contra un pequeño ejército de cuarenta o cincuenta soldados profesionales...

Fácil: Un guerrero de segundo nivel contra un simple guardia; un grupo de personajes de nivel tres o cuatro contra un único antagonista de su mismo nivel...

Medio: Un luchador contra un guerrero con veinte o treinta puntos menos en habilidad de combate; un grupo que posee habilidades sobrenaturales contra otro similar que no las tiene...

Difícil: Dos luchadores iguales con el mismo equipo; dos grupos con poder y habilidades similares; un guerrero de nivel seis contra cincuenta soldados profesionales...

Muy Difícil: Un guerrero de nivel cuatro contra una decena de soldados profesionales; un novel de nivel cinco o seis contra un guerrero del mismo nivel, pero mejor equipado...

Absurdo: Un grupo de personajes de nivel cinco contra un Elemental Superior de Oscuridad, un guerrero de primer nivel contra veinte guardias de ciudad...

Casi Imposible: Una lucha contra un antagonista cuatro o cinco niveles por encima del personaje, o un guerrero de nivel dos o tres contra cinco soldados de elite...

Imposible: Un grupo de personajes de nivel seis o siete contra el Filisnogos; o un combate personal contra un antagonista siete u ocho niveles superior...

TABLA 82: LA EXPERIENCIA EN COMBATE

Dificultad	Experiencia	Explicación
Rutinario	Ninguna	Combates que no representan ningún tipo de reto para los personajes, ya que incluso en las situaciones más adversas y con la peor de las suertes, pueden ganar sin ninguna dificultad.
Fácil	1	El personaje tiene todas las posibilidades de vencer y lo hará habitualmente con facilidad. No obstante, a diferencia del caso anterior, aunque pequeño, existe cierto riesgo para él siempre que la suerte le sea realmente adversa.
Media	5	El combate está muy igualado para ambos bandos, pero existe una ligera ventaja a favor de los personajes jugadores, ya sea por habilidad o número. Generalmente, sacando las mismas tiradas, los personajes se harán con la victoria, aunque con un poco de mala suerte pueden acabar perdiendo.
Difícil	10	Se trata de un combate realmente equilibrado, en el que ambos contendientes o bandos tienen exactamente las mismas posibilidades de ganar.
Muy Difícil	15	El combate está también muy igualado, pero en esta ocasión existe cierto desequilibrio a favor del bando antagonista, que generalmente tiende a alzarse con la victoria. A todos los efectos, es el nivel de dificultad Medio, visto desde la perspectiva del bando enemigo.
Absurdo	20	Enfrentamientos en los que todo resulta realmente adverso para los personajes, puesto que son seriamente superados por el poder de sus antagonistas. Sin embargo, sigue existiendo una pequeña posibilidad de ganar, siempre que la suerte les acompañe.
Casi Imposible	30	Se trata de combates prácticamente perdidos de antemano, puesto que el desequilibrio entre ambos bandos es casi insondable. Simplemente tener buena suerte no permite vencer la lucha, y sólo en ciertas condiciones muy especiales y con una serie de varias tiradas afortunadas, sería posible ganar este tipo de enfrentamientos.
Imposible	60	Como su nombre indica, son combates que ningún personaje puede ganar, y que requieren un verdadero milagro. No obstante, no hay lugar mejor que una partida de rol para ver cómo los milagros se pueden hacer realidad...

LIBRO DEL DIRECTOR



Ilustrado por © Wen Yu Li

LA LABOR DEL DIRECTOR

El que dirige es un hombre que necesita a otros.

-Paul Valery-

Las reglas

Como DJ, una de tus primeras responsabilidades será la aplicación de las reglas en la partida. Naturalmente, no es necesario que te las aprendas todas, pero sí que por lo menos tengas una idea aproximada de cómo debes afrontar cada situación. Aunque en un principio tú eres el único que tiene realmente la obligación de conocerlas, también es conveniente que los jugadores sepan algunas de ellas, o que, como mínimo, tengan una idea general de cómo utilizarlas.

Fundamentalmente, *Ánima* se basa en un sistema de dificultades que requiere que los personajes realicen controles, lanzando un D100 y superando una cantidad determinada. Tú has de decidir si la acción es posible y, en el caso de que lo sea, cuál es la habilidad que debe emplearse y a qué dificultad. Si se da la situación de que un personaje no tiene ninguna pericia apropiada para lo que pretende hacer o, simplemente, no creas que exista una, puedes recurrir en última instancia a pedirle que realice un control de característica con un solo D10, imponiendo los penalizadores que creas oportunos. A estas reglas básicas se añaden otras mucho más avanzadas, como las maniobras de combate o los modificadores de las habilidades secundarias. Por supuesto no es necesario que las apliques todas, y lo mejor es que te familiarices primero con la mecánica elemental del sistema antes de empezar a utilizarlas.

Pero no te llesves una impresión equivocada; no es conveniente que obligues a los jugadores a lanzar los dados en todo momento. Si les pides que efectúen muchas tiradas, puedes hacer que los controles se conviertan en algo monótono, incluso cuando se den las situaciones más emocionantes. Lo natural es que realicen sus actividades habituales sin problemas, y sólo necesiten tirar en aquellos momentos de riesgo en que pienses que puedan fracasar.

Antes de acabar con esta sección, recuerda este consejo: ninguna regla sustituye a tu sentido común, que es lo que siempre debes hacer que prevalezca en todo momento.

Cambiar las reglas

Es posible que tanto tú como alguno de tus jugadores queráis cambiar alguna de las reglas de este libro. Ante todo, os aseguramos que todas y cada una de ellas han sido testeadas numerosas veces para evitar cualquier tipo de error o problema, y que desde la primera a la última tienen su motivo para estar ahí. Sin embargo, somos humanos y hemos podido cometer algún error o introducir alguna norma que no se adapte a vuestro modo de juego. Cuando vayáis a plantearte cambiar una regla, primero debes de hacerte a ti mismo esta pregunta: ¿ese cambio te gusta a ti, a todos tus jugadores y no se interpondrá en el buen funcionamiento de la partida?. Si la respuesta es afirmativa, no dudes en hacer las alteraciones o rectificaciones que hagan falta o creas necesarias. Para eso eres el Director de Juego.

La atmósfera

El ambiente en el que juegues tu partida de rol es un elemento muy importante si quieres que los jugadores se metan todavía más en su papel. Trátad de reunirlos en un lugar solitario, sin personas entrando y saliendo continuamente de la habitación. Baja las luces hasta dejarlas tenues o incluso prueba a jugar con velas. También ayuda mucho emplear música de fondo. Dependiendo del tipo de partida que elijas, siempre hay una clase de melodía que será ideal para crear una atmósfera adecuada. La mayoría de ocasiones no hay nada más idóneo que bandas sonoras de películas o juegos. Si quieres crear tensión y miedo en los jugadores, prueba a utilizar *La Zona Muerta* o *Silent Hill*. Para aventuras más épicas, algunos buenos títulos pueden ser *Braveheart* o *Gladiator*. Y si lo que prefieres son las situaciones de acción, emplea temas más modernos como los de *Blade* o *xXx*. Una recomendación personal para las situaciones más tensas y los combates más dramáticos; los temas clásicos como "Carmina Burana" o "Dies Irae" habitualmente dan muy buenos resultados.

Si estás leyendo estas líneas es que has decidido adoptar el papel de Director de Juego, así que aún te quedan unas cuantas páginas por delante a hojear. Ante todo, felicidades, porque puedes estar seguro de que vas a emprender una labor realmente gratificante que te proporcionará muchas horas de entretenimiento. Como DJ, estarás a cargo de controlar la partida, preparar enrevesados escenarios para los personajes y decidir cuál es el desenlace de cada situación. Pero por encima de todo, no olvides el que será tu principal objetivo: la diversión de tus jugadores y la tuya propia.

Este capítulo pretende principalmente dar consejos a aquellos que penséis que la labor que vais a afrontar es complicada, y trataremos de facilitaros la tarea de dirigir una partida en *Ánima*. De todas formas, tened en cuenta que la gran mayoría no son nada más que eso, indicaciones que ignorar cuando lo creáis necesario.

CONSEJOS E INDICACIONES

A continuación vamos a enumerar una serie de recomendaciones que todo buen Director debería conocer. La gran mayoría son genéricas y se aplican en cualquier partida de rol, aunque otras están dirigidas específicamente a este sistema.



Una guerrera de Dafne

Descripción

Asegúrate de describir de un modo detallado cada uno de los escenarios en los que se encuentran los jugadores. Lo primero que tienes que hacer es crearte tú mismo una imagen mental del lugar, y luego explícaselo a los jugadores con cuidado. Si consigues hacer que "vean" dónde se encuentran, lograrás que se sientan mucho más integrados con tu mundo. Lo mismo se aplica con los personajes o criaturas que se crucen en su camino, de modo que visualicen correctamente el aspecto de quien tienen delante. De cualquier modo, no te sobrepases. A nadie le interesa una explicación de diez minutos de lo que hay alrededor o de cómo viste un individuo.

La interpretación

La interpretación es la esencia misma del rol. Sin ella, una partida se limitaría simplemente a un intercambio de tiradas en un juego de mesa sin tablero. Una de tus funciones más importantes como Director será la de promover la interpretación de tus jugadores, tanto a la hora de crear sus personajes como a lo largo de las partidas. Al contrario que muchos otros sistemas, en *Ánima* hemos tratado de huir de arquetipos de conductas o alineamientos. Francamente, aunque puede ayudar a los jugadores más inexpertos a realizar sus personajes con facilidad, clasificar a un individuo dentro de una única pauta de conducta (vengativo, manipulador, bueno...) no resulta apropiado. Una persona es mucho más compleja que eso, con diversas motivaciones, deseos y miedos que no pueden ni deben enmarcarse dentro de un concepto tan genérico. Por tanto, toda la labor de desarrollar la personalidad y el trasfondo de los personajes está en manos de los jugadores, mientras que en las tuyas se encuentra asegurarte de que lo sepan. Habla con ellos e intérate por ayudarles en lo que haga falta. Dales todas las facilidades que puedas para que tengan un pasado interesante que justifique sobradamente quiénes son y por qué tienen tales habilidades. Si, por ejemplo, uno de ellos es un hechicero, asegúrate de que entienda las repercusiones que ello representa y de que desarrolle una buena trama que le permita haber adoptado tal categoría.

Ten muy presente que quien primero debe asegurarse de dar ejemplo en la partida eres tú. A la hora de interpretar, trata de hacerlo siempre del modo más realista que puedas. Lo más recomendable es que hables en primera persona por los PNJs. Esto te aproxima mucho más al papel que si narraras lo que dicen en tercera. Identifícate con el individuo que estés encarnando, de modo que sepas cómo reaccionar en todo momento y puedas actuar de una manera creíble. Modula tu voz dependiendo del estado de ánimo de los personajes, gesticula frenéticamente si encarnas a un sujeto nervioso, o incluso grita y aúlla cuando golpeen a una de tus criaturas. Todos esos pequeños detalles harán que la partida gane realismo y ayudará a los jugadores a sentir que verdaderamente están presentes en cada situación.

Por último, cuando tus jugadores entablen un combate, trata de ser espectacular. La amplia gama de posibilidades que se abre en un enfrentamiento te brinda numerosas oportunidades para interpretar de un modo cinematográfico los sucesos que ocurran. Piénsalo bien... no tienes que limitarte simplemente a decir que un personaje ha recibido un espadazo que le quita 40 puntos de vida, cuando puedes explicar cómo ambas armas chocaron y que, con una habilidosa finta, uno de los contendientes consigue alcanzar al otro en las costillas y abrirle una profunda herida.

Los niveles de poder

Una cosa que no debes pasar por alto son las capacidades que tienen los jugadores en *Ánima*. En este sistema, las habilidades de los personajes en comparación a una persona "normal" son realmente muy elevadas. Incluso un PJ recién creado de primer nivel no es lo que se dice ningún "novato". Normalmente, tiene ya a su disposición una amplia gama de recursos para salir de muchas situaciones, ya sea por su experiencia pasada o sus poderes. De este modo, quizás resulte difícil que un luchador se pueda amedrentar ante un par de guardias de ciudad, dado que habitualmente no deben suponer una amenaza seria para él. Por ello, ten presente que a la hora de escoger a sus antagonistas, has de elegir a alguien sobresaliente, que pueda significar un reto para los jugadores. Pero ojo, tampoco puedes olvidar que los personajes son precisamente personas excepcionales. Si haces que todos sus adversarios sean extraordinarios, corres peligro de que la partida pierda cierto encanto.

De todos modos, el hecho de que tengan naturalmente un poder elevado no significa que no puedas comenzar tus partidas con aventuras más triviales. Si quieres jugar con unos personajes comunes o "novatos" en periodo de entrenamiento, para eso tienes precisamente los de nivel cero. Empezando con grupos de este nivel, puedes conseguir que tus jugadores sufran para destacar y se sientan más merecedores de sus habilidades cuando las obtengan. En cualquier caso no te equivoques: nadie, sin importar su nivel, es inmortal. Como comprobarás, si la suerte acompaña a los PNJs, incluso un simple soldado puede acabar con un personaje poderoso. De este modo, los jugadores nunca le perderán completamente el miedo a alguien que empuña un arma.

Para que te hagas una idea aproximada de lo que representa cada nivel, ten en cuenta que un personaje que alcance el cuatro o el cinco es ya un gran maestro con habilidades incomparables, mientras que de ocho o nueve es una leyenda viviente capaz de hacer frente por sí solo a ejércitos enteros. Por encima, entramos en campos que casi rozan la divinidad.

Los jugadores

Recuerda que, por encima de todo, el objetivo de la partida es que os divirtáis. Nunca veas a los jugadores como tus adversarios, sino como unos compañeros que tienen el mismo deseo que tú: pasárselo bien. Si juegas para ganar, estarás pervirtiendo la finalidad que tiene ser Director, y dado que controlas el resultado de los acontecimientos, sería igual que si te hicieras trampa a ti mismo jugando al solitario. Eso no significa que todo tiene que ser un camino de rosas para ellos. Ponles las cosas difíciles si quieres, pero permíteles triunfar si realmente se lo merecen. Ya verás lo gratificante que resulta una victoria ganada con esfuerzo y sudor por su parte.

Lo que acabamos de decir nos lleva a un segundo punto muy importante: intenta siempre ser justo. No favorezcas especialmente a un personaje únicamente porque te guste más o te caiga mejor el jugador. Si lo haces, los demás se quejarán y con mucha razón.

Por norma general, intenta evitar en todo momento los conflictos sobre las reglas. Si ocurre un problema de este tipo, explica con calma pero firmemente las razones que te han llevado a adoptar tu decisión y proséguela con la partida. Lo mejor es que acordéis desde el principio que, en estos casos, dejéis las discusiones para después de la sesión, cuando todos los ánimos ya estén mucho menos exaltados.

Un último problema que puede acabar siendo especialmente importante aparece cuando alguno de los jugadores emplea las reglas para intentar maximizar su personaje, de manera que sobresalga especialmente en combate o en algún campo similar. Estos casos resultan muy perjudiciales para aquellos que tratan de desarrollar su personaje enfocándolo hacia la interpretación, ya que no son capaces de seguir el ritmo que impone dicho jugador. Si ocurre esta situación, habla fuera de partida con él y trata de hacerle comprender cuáles son los sentimientos del grupo y los tuyos propios.

REGLAS ESPECIALES

Existen algunas reglas poco habituales que, como DJ, puedes tener en consideración si quieres:

Los bonos especiales

Una recomendación que se te aconseja seguir como DJ es la de otorgar bonos especiales a tus jugadores cuando ejecuten alguna de sus habilidades secundarias de un modo extraordinario gracias a su suerte. Si un jugador utiliza una de ellas en una situación dramáticamente apropiada a pesar de que sabe que es prácticamente imposible conseguir lo que se propone, pero, gracias a una o dos tiradas abiertas afortunadas, logra alcanzar el fin deseado, recompénsale con un bono especial de +5 a dicha habilidad. El motivo por el que se recomienda dar estos bonos no es otro que el de premiar a los jugadores a los que la suerte acompaña en el momento apropiado. De este modo, se introduce un aliciente adicional a la hora de ejecutar tiradas a la desesperada sabiendo que, en el caso de que la suerte le sea favorable, el personaje puede obtener un beneficio adicional.

Sólo debes de conceder estos bonos en situaciones en las que la suerte ha sido especialmente benévola: que un personaje con maestría en una habilidad consiga superar un nivel de dificultad de Casi Imposible no es realmente sorprendente, ya que sólo necesita una tirada normal con los dados para lograrlo. Sin embargo, que otro con simplemente un 30 o un 40 lo consiga es algo completamente diferente, y más si es en una situación de riesgo que dramáticamente lo requiere.

No tienes que verte obligado a conceder bonos especiales únicamente en las habilidades secundarias que se pongan a prueba. Es posible que en ciertas circunstancias excepcionales quieras dar una recompensa a un jugador sin la necesidad de que emplee su habilidad. Si un personaje realiza una acción realmente extraordinaria que impresiona a todos los presentes, no estaría de más que, por ejemplo, le dieras un bono a Estilo, o que a alguien que se hubiese enfrentado a un dragón le otorgaras algún que otro punto en Frialdad.

Concede estos bonos siempre que lo creas apropiado, pero tampoco te sobrepases. Si un personaje tiene ya un +15 o un +20 especial en una habilidad gracias a estos bonos, lo más recomendable es que dejes de otorgarle puntos en ese campo en concreto.

Esta regla sólo se aplica en las habilidades secundarias y nunca en primarias como el ataque o la defensa. Si un personaje tiene un momento brillante utilizando sus habilidades primarias, recompénsale con puntos de experiencia adicionales, ya que en caso contrario crearías un desequilibrio que perjudicaría a la armonía de la partida.

Idiomas

Los personajes de *Ánima* no emplean ninguna regla fija para establecer cuantos idiomas conocen, ni tampoco hay una habilidad secundaria que específicamente lo desarrolle. Por el contrario, hemos preferido dejar a tu completa discreción el número de lenguajes que un individuo posee, dependiendo de su historia pasada y su característica de Inteligencia. De cualquier modo, y sólo a título orientativo, lo más recomendable es que los personajes con un 5 o menos conozcan como máximo su idioma natal, entre el 6 y 7 de dos a tres lenguas, y a partir de esta cifra, puede ser creíble casi cualquier cantidad.

Pero por encima de todo, recuerda que para que un personaje hable o escriba varios lenguajes debe de justificar sobradamente un motivo para conocerlos. Haber vivido en varias culturas es sin duda una buena razón para saber un par de dialectos, pero no es creíble que conozca, por ejemplo, el alfabeto Duk'zarist. Si quiere conocer una lengua muerta, no estaría de más que exigieras un cierto nivel en alguna habilidad secundaria que lo justificara, como por ejemplo *Ocultismo* o *Historia*.

El tamaño de los personajes

Al subir de nivel, un personaje puede aumentar sus características de Fuerza o Constitución, pero ¿significa eso que su tamaño también crece? La respuesta es afirmativa y negativa a la vez. En realidad, el tamaño del personaje permanece inmutable una vez que ha llegado a su edad adulta, por lo que, si este es el caso, calcúlalo siempre utilizando sus características base, esto es, sin tener en consideración los bonos por nivel (ojo, no los modificadores conseguidos mediante Puntos de Creación). Eso no quiere decir que no vaya a ganar unos cuantos kilos por la masa muscular, pero queda en tus manos y en las del jugador.

La diferencia de Fuerza y Constitución

Existen ciertos límites que la lógica impone a un cuerpo humano en lo que respecta a su Fuerza y a su Constitución. En realidad, ambas características están muy próximas la una a la otra, por lo que en la práctica no debería existir una diferencia excesiva entre ellas. Lo más recomendable es que un jugador no pueda tener una separación de más de 5 puntos entre ambas, es decir, una persona con Constitución 4 no debería alcanzar una Fuerza 10.

DUDAS Y RECOMENDACIONES

A lo largo de cientos de pruebas, han surgido algunos temas en los que habitualmente aparecen problemas o dudas por su especial complejidad. En esta sección trataremos de dar respuesta a las consultas más habituales.

La habilidad de ver lo sobrenatural

Uno de los aspectos más complicados de interpretar es la capacidad de ver lo sobrenatural que poseen algunos individuos. Esta habilidad está dividida en tres campos distintos: ver la magia, ver matrices psíquicas y ver espíritus. En cualquier caso, el hecho de que una persona pueda ver lo sobrenatural representa siempre lo mismo, que sus ojos son capaces de percibir cosas que son invisibles para los demás. A todos los efectos, la regla base de esta habilidad indica que quien la posea no aplica nunca el penalizador de cegado cuando se defiende contra un efecto sobrenatural.

Pero... ¿cómo ve la magia? Pues simplemente como tú mismo consideres apropiado que lo haga, dependiendo del conjuro que se haya lanzado. Del mismo modo que el hechicero elige el aspecto de sus conjuros visibles, también da forma a aquellos que afectan directamente a la esencia de los individuos. Puede ser que, al lanzar un conjuro anímico, alguien con la capacidad de ver la magia vislumbre que una garra etérea trata de aferrarse a su corazón, o que varias runas se dibujen en el aire e intenten inscribirse en su cuerpo.

Ten presente que el mero hecho de que un individuo sea capaz de ver la magia, no le permite necesariamente reconocerla como tal. Por ejemplo, puede pensar que la garra pertenece a un ser sobrenatural y no necesariamente a un conjuro. De este modo, aunque se encuentre ante una persona hechizada o un objeto mágico, no tiene por qué saber necesariamente lo que es (para eso existe precisamente la habilidad secundaria *Valoración mágica*). Aún así, alguien con esta capacidad siempre distinguirá la magia como algo extraño e innatural. Incluso si un conjuro tomase la forma de un enjambre de insectos, el personaje se daría cuenta de que hay algo anormal que no encaja en él.

Pero esta afirmación nos lleva a otra pregunta que necesita respuesta: ¿un personaje, incluso si ve lo sobrenatural, tiene siempre derecho a percibir cuando un conjuro va a afectarle?. Por regla general, la respuesta es afirmativa, ya que su capacidad le permite ver cómo algo extraño se aproxima a él. No obstante, puede darse el caso de que, si está distraído o no espera ser blanco de un hechizo, es incluso posible que no sea consciente de que el conjuro se cierne sobre él. Como DJ puedes pedir al jugador, si lo crees apropiado, que pase un control de *Advertir* contra una dificultad no muy elevada (entre *MEDio* y *Muy DIFícil*), en el caso de que se den las circunstancias que lo hagan necesario.

Estas mismas reglas se aplican a los poderes mentales para los personajes que puedan ver matrices psíquicas.

Las ilusiones

Al contrario de lo que ocurre con conjuros como *Holograma* o *Crear Música*, que forman imágenes y sonidos reales, los hechizos ilusorios sólo afectan a la percepción de las personas que son influidas por ellos. Son mentiras, ficciones que no existen realmente salvo para los sujetos que hayan fallado la RM. Por tanto, el lanzador es capaz de elegir específicamente quién percibe sus ilusiones y quién no, dentro del radio de efecto del hechizo. Si alguien supera el conjuro o no es elegido por el brujo, sencillamente no ve ni siente nada, dado que la ilusión no existe para él.

Ten también presente que la mera habilidad de ver la magia no te permite reconocer que te encuentras frente a una ilusión. De otro modo, cualquier mago sería completamente inmune a todas las ilusiones. Si, por ejemplo, alguien es afectado por un conjuro de ilusión que simula a una criatura, la mera capacidad de ver la magia no le haría capaz de reconocer que el ser no es real. Si ha fallado la *Resistencia*, sus sentidos están siendo engañados por el hechizo, y por tanto, tampoco es capaz de ver la magia que hay en el ser.

Negativos por no tener habilidad

Ten en cuenta que el penalizador de -30 por no tener invertidos PD en una habilidad sólo se aplica en las secundarias. Las primarias, como ataque, defensa o incluso *Llevar Armadura*, no tienen penalizador alguno aunque su base sea 0.

El contraataque

Sin duda, la capacidad que tiene un personaje de contraatacar es uno de los problemas más habituales en un combate. Al conseguirlo, devuelve la acción al defensor, quien puede ejecutar cualquier actividad en contra del atacante incluso si aún no le toca actuar. Sin embargo, sólo puede ejecutar una acción contra su agresor directo, y no algo que influya en contendientes que no han actuado, como una *Técnica de Ki* en área. Para hacer algo así, deberá renunciar a su contra y esperar a que llegue su turno si todavía le queda la capacidad de actuar.

Recuerda, sólo se puede contraatacar una vez por cada ataque que sea capaz de hacer el personaje en un asalto. Si un individuo puede hacer dos ataques y ejecuta dos contraataques antes de que le toque actuar, cuando llegue su turno no podrá usar ninguna acción ofensiva; ya las ha consumido todas.

La acumulación de bonos

Por norma general, los bonificadores especiales a la acción nunca se suman salvo en casos muy específicos. Si, por ejemplo, un personaje obtiene dos objetos que le otorgan bonos a una acción determinada, sólo tomará el más elevado de ambos.

Métodos para agilizar el combate

Existen algunos métodos que te permiten agilizar el combate una vez que tengas ya algo de experiencia. Para empezar, el uso de una calculadora puede ser de gran ayuda, especialmente para calcular las habilidades finales de los contendientes y el daño que causan sus ataques, sin recurrir a las tablas. Si, por ejemplo, un espadazo con daño base 60 provoca un 70%, debemos multiplicar 60 por 0,7 para obtener un resultado de 42 (los puntos de vida que le hacemos perder).

Es muy importante determinar el estilo de juego que quieres plantear en tu partida. Tienes que tener claro qué es lo que os gusta a ti y a tus jugadores para ser capaz de desarrollar los acontecimientos de un modo satisfactorio para todos. Básicamente, los principales modelos de juego en el mundo de Gaïa son los siguientes:

Acechando en las sombras

Los personajes se encontrarán involucrados en intrigas y misterios extraños que, poco a poco, irán adquiriendo un matiz más sombrío. Conforme avancen en la historia, empezarán a darse cuenta de que no todo es lo que parece y que fuerzas oscuras mueven los hilos de lo que ocurre...

En estas partidas, la interpretación y las relaciones que establezcan los personajes entre sí y con los PNJs que se encuentren serán mucho más importantes que el combate, que quedará relegado a segundo plano. En este tipo de juego, lo primordial serán los diálogos y el desarrollo de la personalidad de los individuos que tus jugadores encarnan. Por esta causa, deberás confeccionar los PNJs con sumo cuidado, proporcionándoles también complejas personalidades que den pie a tus jugadores para que interpreten con ellos.

En este género, el pasado de los personajes puede ser realmente un elemento fundamental al que debes de sacar tanto provecho como puedas. ¿Uno de ellos es capaz de ver lo sobrenatural? ¿Qué extraños sucesos presenció cuando era niño que ahora lo están sepultando en los terribles acontecimientos que se desencadenan? ¿Cómo ha conseguido el brujo aprender sus conjuros? ¿Cuáles fueron las consecuencias que trajeron consigo el despertar de las habilidades psíquicas de ese muchacho? Las respuestas a estas preguntas pueden darte pie a muchas partidas, haciendo que el trasfondo de lo que ocurre se desarrolle alrededor de quiénes son y de sus cualidades especiales.

Asegúrate también de trabajar con cuidado la ambientación y la historia. Cuanto más compleja y enrevesada sea, mayor sensación tendrán los jugadores de que hay algo que escapa a su control, y que todo cuanto hacen tiene una repercusión que desconocen. Suministra información sólo cuando la merezcan, y cerciérate de dejar siempre algo en el tintero para el final, de modo que haya una sorpresa que nadie espera. Un elemento fundamental será crear paranoia llegado el momento preciso, transformado el mundo real tal y como ellos lo conocen en algo tenebroso mediante la incursión de aspectos sobrenaturales, dándoles a entender que, en el fondo, nada es lo que parece. Pero cuidado, trata de utilizar lo místico tan sólo en los momentos en los que sea realmente preciso, de modo que tus jugadores sigan sorprendiéndose y temiendo los encuentros con aquello que está por encima del hombre. Si abusas demasiado de las fuerzas ocultas, acabarán convirtiéndose en algo común y perderán el impacto que tiene lo desconocido. Del mismo modo, dales sus capacidades especiales con sumo cuidado y a cuentagotas, de manera que cada poder psíquico, hechizo o habilidad del Ki que obtengan sea un verdadero logro para ellos.

Guerreros de lo sobrenatural

Dotados de habilidades y poderes de los que pocos hacen gala, los personajes son capaces de enfrentarse a cualquier peligro, incluso si este es de origen sobrenatural. El mundo es mucho más de lo que parece a simple vista, y aún quedan cientos de misterios por descubrir y lugares por explorar, en un camino que sin duda está lleno de riesgos y poderosos antagonistas.

Este es el género de aventuras por excelencia, en el que los personajes, conscientes de que poseen habilidades superiores a personas normales, se enfrentarán de modo épico a grandes retos y peligros constantes. Es sin duda el modo de juego ideal para pasar una tarde entretenida y con grandes dosis de diversión. Lo más importante será la acción desenfrenada y el combate, de modo que no es necesario perder mucho tiempo con interpretaciones: siempre que tengas la oportunidad, lánzales de nuevo al campo de batalla.

Asegúrate de trabajar con esmero los antagonistas de los personajes, realizando fichas con poderes originales y expresando la amplia variedad de habilidades que el sistema te brinda. Psíquicos, hechiceros, luchadores con habilidades del Ki... trata siempre de sorprender a tus jugadores con adversarios insólitos que supongan un verdadero reto para sus capacidades. En esta clase de juego, tienes que tener muy presente el poder combatiivo que poseen tus jugadores en conjunto. Trata siempre de mantener un equilibrio entre todas sus capacidades, de modo que ninguno de ellos sobresalga excesivamente de un modo que acapare toda la diversión en los combates: no es entretenido ver cómo alguien destroza todo lo que se le pone por delante mientras sus compañeros no pueden hacer más que animarle.

No temas dar todos los poderes y habilidades que quieras, de modo que los personajes sean capaces de enfrentarse en igualdad de oportunidades a las criaturas sobrenaturales.

El eterno término medio

Lo que acabamos de ver son las dos caras de la moneda. Sin embargo, habitualmente el estilo de una partida es un modelo intermedio entre ambos, de manera que la aventura tiene una trabajada historia llena interpretación y suspense, pero sin olvidar una gran dosis de acción y combate en los momentos adecuados. Es también posible que simplemente te atraiga un género, pero quieras realizar cambios en el guión: puedes realizar una extensa campaña basada en la interpretación empleando sólo elementos de política.

ARGUMENTOS

El mundo de Gaïa te otorga enormes posibilidades de juego, tanto si te atraen las partidas llenas de misterio como la acción y la aventura. En los siguientes capítulos se te narrará toda la ambientación con sumo detalle, pero a continuación te ofreceremos algunos argumentos básicos que pueden servirte como inspiración. Naturalmente, sólo son ideas elementales, pero esperamos que puedan ayudarte a hacerte una idea de cómo construir un escenario.

Desvelar la mentira

Sin duda uno de los argumentos más interesantes que te brinda Gaïa es la posibilidad de que los personajes se crucen casualmente con algunos de sus secretos y traten de desvelar toda la verdad. Esto puede llevarles a realizar investigaciones peligrosas, siendo el blanco de algún culto, uno o varios seres sobrenaturales o incluso de los poderes en la sombra.

En el lugar equivocado

Los personajes son testigos de un acontecimiento sobrenatural que no deberían haber presenciado, resultan elegidos como víctimas de alguna sociedad secreta o un moribundo les entrega un extraño artefacto, pidiéndoles que hagan algo de vital importancia. En estos casos, la simple casualidad es la que les lleva a enfrentarse a una situación de peligro y a afrontar decisiones que nunca se hubieran planteado. A veces, es interesante que lo que han descubierto sea sólo la punta del iceberg, y mientras tratan de solucionar el suceso, se den cuenta de que es una pequeña parte de un plan mayor y mucho más sombrío.

Detener un acontecimiento

Por algún motivo, los personajes son conscientes de que va a suceder un evento terrible y deben tratar de impedir que ocurra de cualquier modo. Es posible que una entidad sobrenatural esté preparándose para escapar del mundo de la Vigilia, o que un grupo de la iglesia pretenda asesinar a un noble para hacerse con el control del territorio y extender su influencia.

Alguien te persigue

Los personajes son víctimas de un peligro desconocido. Algo va tras ellos e intenta acabar con sus vidas o con la de alguien próximo. Puede que la Inquisición o Tol Rauko hayan descubierto sus habilidades especiales y les persigan; puede que algún poder sobrenatural se haya fijado ellos y trate de vengarse por alguna afrenta. Es posible que simplemente tengan que resistir con vida durante algún tiempo hasta que la amenaza pase, pero es más interesante si han de descubrir el motivo por el que se hallan en peligro y ponerle remedio, mientras son víctimas del terrible acoso.

Para hacerles sufrir de verdad, haz que recaiga sobre ellos algún peligro inefable que los destruirá en un plazo determinado si no son capaces de ponerle solución antes de que expire su tiempo.

Nephilim

Los Nephilim son una inacabable fuente de posibilidades para encauzar un buen argumento. Los sueños que tienen sobre sus vidas pasadas pueden empujarles a intentar descubrir el significado de tales visiones, o incluso a indagar sobre cuál fue la causa de su muerte. Es posible que se repita ante ellos la imagen de una ciudad desconocida o la de un objeto determinado, y su búsqueda se convierta en el argumento central de la partida. Otra posibilidad es que fueran asesinados y que su verdugo trate aún de descubrir dónde se ha ocultado su alma para acabar con ella de una vez por todas. Este argumento es ideal para combinarlo con la temática de "Alguien te persigue".

LA HISTORIA DE GAÏA

*Una tierra sin ruinas es un lugar sin memorias;
Un lugar sin memorias es una tierra sin historia.*

-Abrahám J. Ryan-

LA CONDENA DEL OLVIDO

Y el hombre olvidó.

Nadie es capaz de decir por qué ocurrió ni cómo. Puede que se desencadenara algún fenómeno natural que borró nuestros recuerdos, puede que trasgrediéramos una regla de algún poder desconocido y fuéramos castigados por ello. Puede que, simplemente, el hombre se lo hiciese a sí mismo.

Como niños pequeños, reducidos a poco más que animales, vagamos durante siglos mientras nuestra fatua civilización se derrumbaba alrededor de nosotros. Todo se convirtió en ruinas. Las ruinas se hicieron polvo. Y el polvo se dispersó en los vientos.

En aquella época el mundo tenía otro nombre.

Pero nadie queda para recordarlo.

SU LLEGADA

Y en algún momento el hombre llamó su atención. ¿Por qué? Nunca lo sabremos. Quizás algo en nuestra naturaleza les atrajo hacia nosotros, o es posible que les despertáramos con silenciosos gritos. No pertenecían a este mundo. Vinieron de muy lejos y su llegada dividió los cielos y fragmentó la tierra. Durante un tiempo nos observaron con detenimiento, estudiando quiénes éramos y en lo que nos habíamos convertido. Se sintieron intrigados, fascinados a su manera por nuestra condición. No se decidían entre intervenir, dado nuestro estado, o por el contrario permanecer en la nada y dejar que la evolución prosiguiese inalterable.

Pero al final, tomaron una decisión inesperada: crear su propia obra inspirándose en nosotros.

Los que caminarían con nosotros

Así nacieron los Duk'zarist. Se trataba de una versión perfeccionada del hombre, creada dualmente a partir de la oscuridad de nuestros años de ignorancia y el fuego con el que esperaban iluminar su camino. En ellos se acrecentaron los principales sentimientos humanos, y se les dotó de grandes poderes a la vez que de una enorme debilidad. Pero la mayor diferencia que nos distinguía se hallaba muy arraigada en el interior, en su misma esencia. Sus almas, aun a imagen y semejanza de las nuestras, se encontraban mucho más atadas al mundo espiritual que las del hombre, y por consecuencia, a poderes sobrenaturales que, con el tiempo, volveríamos a llamar magia.



Ya no volveríamos a estar solos...

Y así, de un día a otro, empezaron a caminar junto a nosotros. A partir de aquel amanecer, ya nunca volveríamos a estar solos.

Sin embargo, una parte de los creadores no se sintió satisfecha con esa obra. Pensaban que sólo se habían limitado a copiar, a realizar una simple adaptación de algo que ya existía y, por tanto, se dispusieron a dar vida de nuevo. Esta vez, profundizaron en los recuerdos olvidados del hombre, su inacabable fuente de inspiración, y de la imaginación del ser humano brotaría una nueva

raza. Serían una encarnación de la fantasía, nacidos a partir de nuestros duendes y hadas, y para diferenciarlos aún más de aquello que consideraban un fracaso, basaron sus almas en el poder sobrenatural de la luz. Incluso ahora, los llamamos comúnmente elfos, aunque tenían un nombre; Sylvain.

Pero esta segunda obra no fue vista con agrado por aquellos que consideraban que los Duk'zarist y los humanos debían centrar toda su atención. Un silencioso reproche envolvió el vacío en el que se encontraban los creadores, un silencio que hasta los mortales pudieron oír.

Y la situación aún se agravó más. Mientras algunos se limitaban a observar, otros empezaron a dar rienda suelta a su creatividad. Sin contar con los demás, volvieron a usar al hombre y sus pensamientos para concebir nuevas creaciones, y una amalgama de entidades apareció en ese mundo sin nombre. Incluso dieron vida a los propios elementos y a seres cuya naturaleza nos es completamente inexplicable, como bestias, dioses y demonios.

En muy poco tiempo, esa discrepancia de opiniones empezó a alcanzar cotas insospechadas. Y la misma creación sería testigo de sus consecuencias...

La Guerra en los Cielos

La batalla no duró nueve días ni nueve noches. Y tampoco fueron horas. Puede que todo acabara en unos minutos, o quizás incluso en menos. Pero al final, entre la destrucción, ambos estaban allí. C'iel y Gaira. ¿Fueron armas vivas erigidas por los creadores para destruirse entre ellos, seres capaces de engullir a dioses con un simple pensamiento y que borrarón de la existencia a quienes les habían dado vida? ¿O serían quizás la encarnación consciente de las voluntades de cada bando, conceptos primigenios anteriores a la creación? Fuese cual fuese la respuesta, ninguno de los dos encontró una razón para proseguir su enfrentamiento. Y no estaban solos. Siete entidades, supervivientes de aquellos que fueron sus huéspedes en el combate, se alzaron con cada bando. Junto a C'iel, a la que los elfos llaman hoy la dama de la luz, se alzaron las Beryl. Y con Gaira, el señor oscuro, los Shajad.

Todavía no hay ninguna explicación de por qué los mortales no sufrieron las consecuencias del conflicto, ni tampoco se conoce la razón que hizo que C'iel y Gaira decidieran quedarse junto a nosotros. Quizás, dentro de ellos, sentían que debían protegernos y permanecer junto a todos aquellos niños que empezaban a dar sus primeros pasos.

Y con el tiempo, esa tierra tendría un nuevo nombre. Se llamaría Gaïa.

EL NACIMIENTO DE GAÏA

No se puede decir mucho de lo que ocurrió en los años que siguieron al conflicto, salvo que fue una época de esplendor y progreso. Cada raza empezó a florecer y avanzó rápidamente en diversos campos, desarrollando las artes, la filosofía e incluso nuevas ciencias. Se fundaron ciudades y se formaron los primeros reinos, algunos de los cuales llegarían a convertirse en imperios. Al principio, los recién llegados no tuvieron mucha relación entre ellos, ya que cada raza estaba situada en lugares alejados del orbe. Sólo los humanos, esparcidos por todas partes, pudieron encontrarse con varias a la vez. Por aquel entonces, el hombre aún vivía en un estado cultural bastante primitivo, pero gracias a la influencia de las otras civilizaciones, poco a poco comenzó a encontrar su lugar en el nuevo orden.

Fue una era en la que lo sobrenatural se encontraba presente en todas partes. Los brujos manejaban con facilidad las fuerzas místicas, y la línea que separaba el mundo de la Vigilia y el material era tan fina que todo tipo de criatura podía manifestarse físicamente. Los Shajad y las Beryl actuaban continuamente durante el desarrollo, realizando pequeñas intervenciones y dando conocimientos a unos y a otros. Les enseñaron los principios de la magia, y observaron con agrado cómo sus clases eran rápidamente asimiladas. Nunca exigieron nada a cambio. No deseaban convertirse en dioses ni recibir adoración, aunque muchas de sus encarnaciones inspiraron el culto a diversas deidades y demonios. Con el paso del tiempo, cada facción empezó a sentirse más atraída por ciertas razas y culturas, principalmente aquellas que evolucionaban de un modo más afín a sus ideales.

Como los primeros nacidos, las civilizaciones que más rápido progresaron fueron los Sylvain y los Duk'zarist. Los Sylvain se acercaron a la filosofía de C'iel, que mantenía que todos los seres tienen derecho a vivir en un orden establecido de completa igualdad, y progresaron de acuerdo a esta idea. Por el contrario, los Duk'zarist desarrollaron una cultura más similar a Gaira, cuya ideología aseveraba que el fuerte debe de tener autoridad sobre el débil para evitar el caos y la destrucción. De este modo, los Duk'zarist avanzaron militarmente a un ritmo vertiginoso, desarrollando armas de gran potencia y enfocando el uso de la magia para la guerra.

Inevitablemente, las diferencias ideológicas entre las dos culturas principales quedaron claramente constatadas, y las relaciones entre ambas razas comenzaron a volverse más tensas. Finalmente, los Duk'zarist llegaron a la conclusión de que si las cosas seguían evolucionando de ese modo, toda Gaïa se encontraría sumida en la anarquía, y por tanto, decidieron que había llegado el momento de imponer un nuevo orden. Dirigidos por Ghestalt Noah Orbatos, su primer emperador, comenzaron la que sería conocida como la Guerra de la Oscuridad.

Puede que, simplemente, algo en ellos fuera demasiado humano y les impulsara a luchar.

La Guerra de la Oscuridad

La guerra fue cruenta y tanto los cielos como la tierra se tiñeron de sangre. C'iel y las Beryl observaron aterradas, pero decidieron no intervenir abiertamente para evitar que Gaira hiciera a su vez lo mismo. En un principio, los Duk'zarist enfocaron todos sus esfuerzos en contra de los elfos, quienes no eran capaces de hacer frente a su poder beligerante. Dominaron demonios, elementales y dragones, levantaron fortalezas voladoras capaces de arrasar ciudades enteras y además, a pesar de ser menos de la mitad de sus enemigos, con su habilidad marcial uno solo de sus guerreros podía acabar con más de diez adversarios Sylvain.

Muy pronto, los Duk'zarist abrieron varios frentes más contra otras razas, pensando en su prepotencia que no había ninguna fuerza sobre Gaïa capaz de hacerles frente. Estos últimos actos no contaron con la aprobación de todos los Shajad, algunos de los cuales habían visto con satisfacción el florecimiento de las culturas que estaban en peligro. Incluso sugirieron a Gaira que deberían intervenir. Aun así, el señor oscuro prefirió cruzarse de brazos con una sonrisa, probablemente intuyendo lo que iba a pasar.

Fue sólo entonces, tan cerca del final, cuando todos los pueblos de Gaïa empezaron a ser terriblemente conscientes de cuál iba a ser su destino. En ese momento, entre el caos y la sangre, se alzó un individuo que lograría lo que jamás volvería a realizarse: unirlos a todos contra el enemigo común. Aún no sabemos quién fue. Ni siquiera su nombre u origen son conocidos. Naturalmente, cada cultura que recuerda esta guerra se atribuye su persona, pero hasta la fecha, nunca se ha podido probar a ciencia cierta su identidad. Fuere como fuere, con lágrimas y sufrimiento, esa última alianza consiguió lo impensable: detener el avance de los conquistadores y obligarlos a retroceder paso a paso. Aquello fue inconcebible para los Duk'zarist. Vieron, preocupados, cómo quienes no habían podido hacerles frente aprendían rápidamente métodos efectivos para combatirles, y aprovechaban su enorme vulnerabilidad hacia el metal para destruirlos. De hecho, los Sylvain ya se habían convertido en enemigos capaces de enfrentárseles casi en igualdad.

Al final, encabezados por su emperador, los Duk'zarist se vieron obligados a retroceder hasta sus propias fronteras siendo conscientes de que aquella lucha no tenía ya como fin la conquista, sino su propia supervivencia. Más que pedir, exigieron a los Shajad que interviniesen a su favor, acusándolos de haberles dado la espalda cuando las cosas se volvieron en su contra. Se dice que en aquel momento de desesperación, antes de la batalla decisiva, el mismo Ghestalt desafió a Gaira a que se midiera con él, instando a los Shajad a que le siguieran si derrotaba a su señor.

Nadie dudó nunca del resultado de la confrontación... Ni siquiera Ghestalt.

¿Qué más podía pasar, si no?

Después de aquella última derrota, se retiraron al interior de sus tierras. Mermados en número, los Duk'zarist nunca recuperarían la completa superioridad que durante esta época llegaron a alcanzar. La alianza no les siguió. Ellos mismos habían perdido prácticamente todo lo que tenían, y sus fuerzas no les permitían afrontar una ofensiva contra las ciudades Duk'zarist.

Gaïa estaba en ruinas, y ahora quedaba por delante un largo proceso de reconstrucción...



Andromalius, Señor de Sólomon

La era del Caos

Todos los pueblos habían quedado terriblemente afectados por la guerra, en especial el imperio élfico y el Duk'zarist. Las relaciones entre las distintas razas estaban deterioradas, pero aun así, hicieron un esfuerzo por seguir adelante. Muchas abrieron sus fronteras y empezaron a cooperar entre ellas, en especial las que habían formado parte de la alianza. Sin embargo, nunca existiría la misma confianza de antaño por temor a que se repitieran sucesos similares.

Fue sin duda una era extraña, en la que unos pocos individuos alcanzaron niveles de poder desorbitados convirtiéndose casi en dioses. Algunos eran capaces de alterar las mareas con su mera presencia, partir montañas en dos y borrar ejércitos enteros con aterradora eficacia. Poco a poco, tanto los Shajad como las Beryl empezaron a intervenir menos en el mundo, dándose cuenta de que posiblemente su elevada participación fue la que antaño propició aquellos acontecimientos bélicos.

Sería entonces cuando los humanos, los menos dañados por el holocausto, nos convertiríamos en una verdadera potencia. Extendidos por todas partes, levantamos numerosos reinos e imperios, hallando la fuerza en nuestro número. De la noche a la mañana surgieron nuevas culturas y civilizaciones, algunas de las cuales perduran hasta la actualidad, mientras que otras se sumirían pronto en la nada del olvido. En aquella época, miles de años atrás, incluso nosotros llegamos a dominar secretos sobrenaturales, y aquellos que ostentaban el poder doblegaban a los débiles bajo su dominio...

¿No resulta irónico que, en uno de nuestros momentos de mayor apogeo, nosotros mismos fuéramos nuestro peor enemigo? Muy pronto, los reinos humanos se enzarzaron en numerosos conflictos internos, tratando de acaparar lo que era de su semejantes. En estos tiempos caóticos, aparecieron varios conquistadores que intentaron unificar todas las tierras, pero sus campañas sólo nos trajeron fracaso y muerte. Aún se recuerda los nombres de algunos de estos vastos imperios, como Sólomon. Pero esas son historias para otra ocasión.

¿Seremos acaso prisioneros de un destino irónico que nos obliga a repetir nuestros pasos? ¿O se trata sólo del despertar de un sueño que nunca existió? Porque entonces, entre las cenizas de nuestras propias guerras, llegó a nosotros un Mesías llamado Cristo. Era un hombre sencillo que no tenía nada, pero en cambio, lo quería todo. Se trataba de una figura brillante, una luz que deslumbraba a mendigos y reyes, a cuyo alrededor se reunieron quienes estaban perdidos y necesitaban algo en lo que creer. Decía traer la palabra de un dios desconocido hasta entonces, un dios de todas las cosas que nos daba poder sobre la vida y la muerte. Y su palabra se hizo ley. Una ley sólo para el hombre.

Su doctrina decía que todos éramos iguales ante Dios, que teníamos un lugar en su casa. Nos enseñó la misericordia y la piedad, pero también a temer al señor y su venganza. La magia y lo sobrenatural no tenían cabida en sus preceptos, al igual que tampoco aquellos que las utilizaban. Junto a él aparecieron doce apóstoles, portadores de su credo, con los que llegó hasta cada rincón del mundo. Y a voz y espada estuvo a punto de alcanzar lo que nunca antes nadie había logrado; unimos bajo una sola bandera. Pero todo paraíso tiene su serpiente. A puertas de la ciudad de Sólomon, último reducto de un imperio ya marchito, Cristo fue traicionado por uno de sus apóstoles, aquel que respondía al nombre de Iscariote. Como pago, le entregaron treinta piezas de metal negro, de las que se dice que contenían el conocimiento para cambiar Gaïa. Cuidese aquel que posea alguna, puesto que sobre ellas recaen nuestros pecados.

Cristo fue crucificado esa misma noche. Durante trece horas yació atormentado en la cruz en las murallas de Sólomon. Cuando expiró no se abrieron los cielos ni tembló la tierra. Las aguas no se tornaron sangre ni tampoco se oscureció el firmamento.

Simplemente, murió.

Los once reinos santos

Pero su muerte fue sólo el principio. Los apóstoles terminarían por él aquel sueño imposible, derrumbando las murallas de Sólomon y destruyendo así el último reducto de la era del Caos. Una nueva etapa estaba iniciándose, y todo hombre, mujer y niño podía darse cuenta de ello.

Alrededor de la tumba del Mesías comenzó a erigirse la ciudad Vaticana de Arkángel, que a su debido momento, se proclamaría capital del mundo. Serían los cientos que formarían el Sacro Santo Imperio de Abel, los elegidos por Dios. Los apóstoles, dándose cuenta de que era imposible para ellos mantener unido el recién nacido Imperio, dividieron las tierras en once dominios, proclamándose primero gobernantes espirituales y posteriormente reyes santos. Aquello ocurriría aproximadamente en el año tres después de Cristo.

Aplicando duramente las nuevas doctrinas, se prohibió el uso de la magia y de las ciencias místicas. Así, los hombres, lenta pero inexorablemente, apartaron lo sobrenatural de sus vidas. El Imperio cerró sus fronteras a los otros pueblos, con los que dejó de tener la más mínima relación. Estos, en simismados en sus asuntos, no dieron a este acto la importancia fundamental que al final tendría.

¿Acaso la religión perdió en algún momento su rumbo originario, o realmente aquellas fueron siempre las intenciones de nuestro Mesías? Fuese como fuese, la fe empezó a considerar las otras razas como monstruos, criaturas demoníacas que empleaban artes oscuras e impías. Se persiguió a los hechiceros y a los místicos, creando un cuerpo de inquisidores que se ocupaba de darles caza y ejecutarlos. Los once apóstoles, aunque excepcionalmente longevos, acabaron muriendo uno tras otro, dejando a sus descendientes la corona. No tardaron en surgir disputas. Los reinos santos empezaron a separarse, agrupándose en varios bloques que mantuvieron tensas relaciones entre ellos durante más de doscientos años.

Pero lejos, en los mares del norte, se formó en las sombras un duodécimo reino del hombre. Rah, el último de los descendientes de Iscariote, decidió que había llegado el momento de actuar.

La Guerra de Dios

Apartado de los demás, Rah había levantado una poderosa nación a la que llamó Judas. Bajo su dominio, unificó a todas aquellas personas que habían rechazado los dogmas cristianos o habían sido perseguidos por la Iglesia. De ese modo, bárbaros, paganos y brujos se convirtieron en sus huestes. Pero Rah no se conformó sólo con eso, y buscó alianzas con razas y criaturas sobrenaturales. En sus intrigas, llegó incluso a ponerse en contacto con los Duk'zarist, a quienes prometió entregarles lo que más ansiaban: una solución para acabar con su debilidad hacia el metal. En secreto, atrajo a la joven Emperatriz Duk'zarist Ark Noah, apenas una niña, hasta la isla de Tol Rauko, donde la retuvo para obligar a su pueblo a apoyarle.

El objetivo de Rah no era simplemente conquistar. Apuntaba mucho más alto. Aseveró que su meta era destruir a Dios para que los hombres nos convirtiéramos en dioses. Para él, la religión no era nada más que cadenas que nos impedían alcanzar nuestro verdadero potencial, una sombra que cegaba nuestra visión del mundo. Pero el Vaticano no era su único adversario. También pretendía destruir las religiones no humanas, consumir todos los credos en la pira de su sueño hasta que de ellos sólo quedarán cenizas. Finalmente, cuando creyó estar preparado, declaró la guerra al mundo. Aquel fue un año que todos recordaremos, el doscientos veintitrés.

Con él, se levantó un ejército como no se había visto nunca, ni siquiera en la era de la oscuridad. Horrores primigenios y grandes bestias caminaban al lado de hombres, Duk'zarist y gigantes, arrasando todo lo que hallaban a su paso. Los reinos santos no supieron cómo reaccionar al principio. Distanciados por disputas menores, resultaron ser incapaces de responder conjuntamente contra la ofensiva, y uno tras otro acabaron completamente devastados. Sus enclaves fueron inmolados en sucesión escalofriantemente rápida; Serrano cayó en su solo día; Bedoire no duró más a pesar de sus grandes adelantos técnicos... La sangre de millones clamaba a los cielos, pero estos permanecían silenciosos.

Viendo a sus ancestrales enemigos alzarse de nuevo, las naciones élficas y sus aliados ofrecieron su ayuda a los hombres, pero estos la rechazaron sin ni siquiera llegar a considerarlo. Aun así, los Sylvain eran muy conscientes de que esta vez no podían quedarse con los brazos cruzados, y decidieron iniciar su guerra independientemente. Pero bien poco podían hacer contra el poder combinado de las fuerzas de Rah.

Entonces, contra todo pronóstico, Zhorne Giovanni, el joven heredero de uno de los reinos santos que ni siquiera había sido aún coronado, cambió el curso de la guerra y nos trajo esperanza. Líder nato, logró que los restantes ejércitos

le siguieran y aceptó la alianza propuesta por los elfos y otras razas. Pero incluso unidos, el poder de Judas era difícil de superar. Viendo en problemas a sus tropas, Rah abandonó las islas para ponerse en persona al frente de los ejércitos, acompañado de sus ocho agentes más poderosos, La Cofradía, que eran como dioses vivientes. Nada parecía ser capaz de detenerle.

Pero ocurrió algo ajeno al conocimiento de Rah. Mientras se encontraba alejado, un solo Duk'zarist llamado Larvae consiguió entrar en los subterráneos de Tol Rauko y rescatar a Noah de su confinamiento. En las entrañas de la isla, Larvae encontró algo más que a su Emperatriz. En aquel lugar, Rah estaba construyendo una extraña maquinaria que combinaba una tecnología perdida con magia, un artefacto que canalizaba hacia ella las almas de todas las víctimas de la guerra. La liberación de Noah puso del revés los acontecimientos. Los Duk'zarist, a punto de obtener una victoria total sobre sus eternos enemigos, se retiraron del conflicto arrasando en su regreso a los ejércitos de Judas que encontraban. Zhorne vio entonces la oportunidad que estaba esperando, y prosiguió su ofensiva con renovadas energías hasta doblegar las fuerzas de Judas. Rah tuvo que retroceder, regresando a su castillo en espera de una oportunidad para reagrupar sus tropas... una oportunidad que nunca llegaría. Con sangre, dolor y lágrimas, el joven Giovanni condujo sus ejércitos a través de

los desolados reinos hasta alcanzar la playa. Allí, reuniendo todos los efectivos que le quedaban, surcó los mares en dirección a la capital de Judas.



Zhorne Giovanni

Y en ese instante, viendo cerca su final desde su castillo en Tol Rauko, la trágica carcajada de Rah pudo oírse en todas partes. Una risa cargada de tristeza y amargura... Era dolorosamente consciente de que su sueño había llegado a su fin. Y decidió cometer la más grande de las atrocidades.

Si no podía salvar el mundo, entonces lo destruiría.

Con Zhorne a las puertas de su fortaleza, Rah puso en funcionamiento su máquina. Aún no somos capaces de comprender cuáles serían realmente las repercusiones de lo que hizo, pero sin duda provocó una perturbación sin precedentes en el mundo físico y espiritual. Aquella sería la última vez que C'iel y Gaira intervendrían de una manera abierta en Gaia. Ambos, que habían permanecido observando detenidamente todos los acontecimientos, se dieron cuenta de la gravedad de los actos de Rah y decidieron detener el holocausto antes de que fuese demasiado tarde, antes de que aquel artilugio engulliese toda la creación. Su influencia evitó que la máquina se desencadenara completamente pero, de cualquier manera, el daño ya era serio.

El Señor de Judas desapareció completamente de la faz de la tierra. Físicamente en contacto con su construcción en el momento de activarla, su cuerpo, y puede incluso que su alma, no fueron capaces de soportar el tremendo poder que desencadenó. Y así, tres años después de su inicio, la guerra finalizó. Pero... ¿alguien podría llamarlo victoria?

Más de cien millones habían muerto en el conflicto y todas las civilizaciones estaban al borde de la extinción. El odio racial había alcanzado niveles insospechados, y los supervivientes daban muerte a cualquiera que no fuese de su especie. Además, los seres sobrenaturales se ahogaban por algún motivo desconocido, como si les faltase algo tan vital como el aire. Y desde la sombras de nuestra historia, aquellos que habían estado moviendo los hilos de los acontecimientos incluso a espaldas de los dioses, se dieron cuenta de que los pueblos de Gaia nunca podrían volver a coexistir.

LA SEPARACIÓN

Lo que ocurrió después es difícil de relatar. En aquel momento de caos absoluto, tres sociedades ocultas, titiriteros de la historia secreta del mundo, comenzaron los preparativos para salvarnos de nuestro peor enemigo: nosotros mismos. Sus nombres eran Imperium, La Tecnocracia e Illuminati, y pertenecían a las razas humana, élfica y Duk'zarist respectivamente. Existían desde hacía miles de años, aunque sus actos nunca se habían escrito en los libros. De un modo inconcebible, estaban en posesión de una combinación de tecnología y magia desconocidas, superiores incluso a la que Rah había utilizado con tanta insensatez.

Todo empezó unas horas después del final de la guerra. Aquel día, esos inmortales planearon desatar un poder que debería estar reservado sólo a los dioses, una fuerza que sacudió la misma estructura de la realidad. Ese suceso no pasó desapercibido para C'iel y Gaira, quienes recibieron una inesperada invitación formal para formar parte de aquel extraño proyecto. Shajads y Beryls se manifestaron como embajadores de la luz y las tinieblas en un cónclave en el que se decidiría el futuro de Gaia. Allí reunidos, todos llegarían a la misma conclusión; que no era posible que las distintas razas convivieran sin destruirse. Además, la máquina de Rah había creado un vórtice que mermaba la magia en un amplio territorio.

Aunque poco a poco sus efectos irían desapareciendo, si un gran número de seres sobrenaturales vivía en esas tierras, se asfixiarían por falta de energías místicas.

Por tanto, sólo había una solución posible... separar el mundo.

Imperium, La Tecnocracia e Illuminati levantaron muros invisibles en nuestra realidad, una barrera infranqueable para los mortales que los Shajad y las Beryl sellarían con su sangre. El reparto de territorios fue desigual. Los humanos, los más numerosos, nos quedamos con la zona más amplia, aquella que quedó también más afectada por la máquina. Las tres organizaciones llegaron a una serie de acuerdos entre ellas, reglas que se comprometieron a seguir para mantener la estabilidad. Principalmente, cada una se ocuparía de un enclave, aquel al que perteneciera su raza, y no intervendría en absoluto en los asuntos de las demás. Asimismo, mantendrían en secreto la verdad sobre lo sucedido, impidiendo por completo que alguien descubriera que hay otros mundos o traspasase la barrera.

Desde entonces, sólo somos capaces de ver una tercera parte del mundo, sin saber que todo aquello que consideramos como mitos es aún realidad. Ese es nuestro cautiverio... y nuestra salvación.

EL SACRO SANTO IMPERIO DE ABEL

Pero ajeno a estos sucesos... ¿qué había ocurrido con Zhorne Giovanni? Pues aquel chico de apenas diecisiete años, que maduró en el campo de batalla cubierto de la sangre de amigos y enemigos, se convertiría en la espina dorsal de un Imperio que haría temblar los pilares de la tierra.

Los reinos santos habían desaparecido ya por completo, y bárbaros, bandidos y criaturas sobrenaturales saqueaban los asentamientos de los refugiados en busca de oro y comida. Dicen que el heroísmo nace de la necesidad, y aquel era un momento que clamaba por héroes. En esa época de declive, Zhorne, todavía al mando de un pequeño ejército, decidió poner orden en aquellas tierras caóticas. A sangre y fuego exterminó a miles de saqueadores, permitiendo a aquellos que se rindiesen unirse a su cruzada. Un incontable número de desamparados empezó a seguirle, pues les entregaba comida y cuidaba de los enfermos. Algunos meses después alcanzó las ruinas de Arkángel y ordenó su reconstrucción, mientras partía de nuevo para asegurar otros territorios. Refugiados de todas partes llegaron hasta la ciudad, que creció de un modo asombroso en apenas cinco años. Finalmente, tras casi una década de luchas sin descanso, regresó hasta la capital, donde tomó su decisión más importante. Reunió a sus cuatro generales principales y les concedió el título de Señores de la Guerra, quienes se encargarían desde entonces de mantener la integridad de las tierras bajo su control y de la incorporación de nuevos territorios. Creó también la figura del Sumo Arzobispo, que estaría a cargo de los asuntos espirituales y de la Iglesia. Y para asegurar la estabilidad política de las tierras unificadas, las separó en principados, poniendo a nobles o eclesiásticos como gobernadores. De aquel modo, recuerdo que aquel 16 de septiembre del año doscientos treinta y tres después de Cristo, a la edad de veintisiete años, Zhorne Giovanni fundó el Sacro Santo Imperio de Abel, del que se proclamó Emperador y Sumo Pontífice.

Pero el aún joven Emperador no permaneció inactivo mucho tiempo. A pesar del excelente trabajo de los Señores de la Guerra, volvió a salir en persona al campo de batalla para anexionar nuevos principados y unificar todo Gaia bajo la bandera Sacra. En su camino, encontré algunas pequeñas poblaciones aisladas de seres sobrenaturales que habían intentado reconstruir sus hogares después de la guerra. Aun con dolor de su corazón, se vio obligado a expulsarlas de sus tierras, concededor de que no podía permitirse tener compasión. Y de aquellas que se negaron a marcharse y trataron de combatirle, no dejó ni sus cadáveres.

Sin embargo, algunos supervivientes se infiltraron entre nosotros, camuflándose u ocultándose gracias a sus mermadas habilidades sobrenaturales. Para solucionar este problema, con la aprobación del Emperador, la Iglesia recreó el cuerpo de la Inquisición, a la que dotó de más poder del que nunca había tenido. Los inquisidores, individuos seleccionados con

habilidades casi sobrehumanas, se encargaron de dar caza a cualquier brujo o criatura sobrenatural superviviente y destruirlos completamente. Pero Zhorne no quería que todas aquellas obras se perdieran completamente, y deseaba que al menos alguien recordara a quienes antaño caminaron a nuestro lado. Por tanto, creó un cuerpo de caballeros que no responderían ante los Señores de la Guerra ni ante la Iglesia, sino únicamente bajo sus mandatos directos. Su función sería la de conservar en secreto los conocimientos y la cultura de los mitos de Gaia, asegurándose de que, al menos, alguien no los olvidara. Esta poderosa orden tomó como principal base de operaciones la antigua fortaleza de Rah, por la cual son conocidos como los caballeros de Tol Rauko.

Durante cincuenta años él y los Señores de la Guerra prosiguieron con su tarea. Los territorios que no querían unirse al Imperio eran obligados por la fuerza de las armas en pos de la unificación. Primero todo el Viejo Continente, después Lannet y Shivat, y por último, Zhorne envió una potente fuerza hacia el continente oeste, que con el paso de los años, también formaría parte de Abel. De aquel modo, toda Gaia se encontró refundida bajo una sola bandera. Al fin,



Fue una época de grandes cambios

tras casi medio siglo de lucha, el Emperador pudo descansar y pasar tiempo con su Emperatriz, a quien había desposado cuando fundó el Imperio. Y en el año trescientos cincuenta y cinco, a la edad de ciento cuarenta y nueve años, Zhorne Giovanni falleció como siempre había deseado; en su cama, plácidamente.

Su único hijo heredó la corona del Imperio, y bien instruido desde su niñez para soportar su peso, Lázaro demostró estar a la altura de las expectativas de su padre. De este modo, durante seis siglos, los Giovanni condujeron Abel a una era de gran prosperidad. Por supuesto que el Imperio pasó por ciertas dificultades, sería mentira decir lo contrario. Lannet y Shivat trataron de independizarse en tres ocasiones y las rebeliones tuvieron que ser sofocadas. El principado de Kushistán entabló una oposición directa con la iglesia vaticana, desarrollando sus propias doctrinas religiosas, y el poder sobre el continente oeste empezó a disminuir lenta e imperceptiblemente. Sin embargo, todos estos problemas fueron solventados con gran destreza por los emperadores, quienes actuaron en su justa medida empleando siempre el método más apropiado para cada ocasión.

El hombre, poco a poco, empezó a olvidar la historia anterior al Imperio, hasta que la existencia de seres sobrenaturales y brujos se redujo sólo a historias que los viejos contaban alrededor de las fogatas. Nada parecía ser ya capaz de dañar la fuerza de Abel...

Hasta el mandato de Lascar Giovanni. Ataviado de los poderes absolutos del Emperador, llevó a la corte a una depravación y crueldad como nunca se habían visto. Mandaba ejecuciones sin sentido, tomaba a las mujeres que deseaba, declaraba guerras inútiles e incluso empujó a su esposa al suicidio después de que diera a luz a su único hijo, Lucanor. Elías Barbados, el más joven e idealista de los cuatro Señores de la Guerra y primo político de Lascar, vio peligrar los cimientos del Sacro Santo Imperio. Incapaz de quedarse con los brazos cruzados, no pudo soportar durante más tiempo las acciones de su señor y se rebeló contra él. Aquel golpe de estado fue rápido y con poco derramamiento de sangre. Todo se organizó en Arkángel, e incluso la Iglesia y Tol Rauko le dieron la espalda al Emperador. El plan era simple, obligar a su primo a abdicar en su hijo sin hacerle el más mínimo daño. El Señor de la Guerra era muy consciente de que si ejecutaba a Lascar el Imperio estaba condenado, ya que la figura sagrada del Emperador perdería su santidad. Sin embargo, orgulloso hasta el final, Lascar utilizó a su hijo Lucanor para quitarse la vida, forzando al pequeño a ensartarle con la espada imperial de Zhorne.

Aquello había condenado al heredero y Abel necesitaba urgentemente un nuevo señor. Así fue como Elías, el descendiente más directo al título, fue proclamado santo Emperador con el apoyo de los restantes Señores de la Guerra y del Sumo Arzobispo Augustus. Incapaz de emprender ninguna acción contra el joven Lucanor, Elías le envió lejos, confiándole el título de príncipe de uno de los territorios más importantes, Lucrecio. De ese modo, en el año novecientos cincuenta y siete, la larga genealogía de los Giovanni abandonó el trono imperial después de casi siete siglos de mandato.

El último emperador

Elías demostró ser un soberano perfecto, capaz de desenvolverse tan bien en la política como lo había hecho en el campo de batalla. Con pericia y decisiones adecuadas, consiguió mantener la estabilidad del Imperio, a pesar de que muchos principados creían haber hallado el momento ideal para independizarse. Por desgracia, en su vida personal no tuvo tanta suerte. Su esposa murió al dar a luz a su primera hija, Elisabetta, lo que le dejó profundamente dolido. Echando la culpa de lo sucedido a la pequeña, la puso a cargo de la Orden del Cielo, su guardia personal, y la evitó siempre que fue posible.

Poco después, su amigo y mentor, el Sumo Arzobispo Augustus, falleció sin dejar un claro sucesor. La decisión de elegir su sustituto era una tarea realmente difícil, ya que ningún aspirante parecía estar cualificado. Sin embargo, en una de sus entrevistas, Elías conoció a una joven abadesa llamada Eljared que, con apenas veintiséis años, había alcanzado ya el título más elevado al que puede acceder una mujer en la Iglesia. El Emperador quedó fascinado por ella, incapaz de quitársela de la cabeza. Pasaron mucho tiempo juntos, y para sorpresa de todo el Imperio, decidió otorgarle a ella el título de Sumo Arzobispo, acto que contradecía todas

las tradiciones eclesiásticas. Muchos principados y una gran parte de la Iglesia se rebelaron contra esta decisión, pero el Emperador hizo oídos sordos a sus protestas. Poco a poco la nueva Arzobispo empezó a ostentar más poder en el Imperio, hasta que llegó un punto en el que el Emperador no tomaba ninguna decisión sin su consejo. Finalmente, Elías dejó en sus manos Abel, cegado por el amor que sentía hacia ella. En aquel momento, Eljared acaparó tanto poder como el mismo Emperador, tomando sus propias decisiones sin dar ninguna explicación.

Los principados protestaron enormemente por sus actos, hasta que Maximilian Hess, señor de Remo, la acusó públicamente de brujería y de tener hechizado al Emperador. Una semana más tarde, Remo sería completamente arrasado por las tropas del Imperio, con una crueldad tan grande que todos los demás principados se sintieron estremecidos. La reacción no tardó en desatarse, y algunos de los señores se declararon independientes del Sacro Santo Imperio. Contrariada, Eljared declaró la guerra a todos los reinos rebeldes, ordenando a sus ejércitos que no dejaran piedra sobre piedra por allí donde pasaran. Fue entonces cuando el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, amigo personal de Elías y general de los ejércitos de Arkángel, imploró a su amigo que detuviera semejante atrocidad. Pero Elías ni siquiera reaccionó ante las súplicas de su antigua camarada, recomendándole que se mantuviera al margen si no quería ser él mismo acusado de traición. Viendo que no tenía ninguna otra salida, Tadeus levantó parte de las tropas del ejército de Arkángel y, en nombre de la futura Emperatriz Elisabetta, asaltó el palacio. Las intenciones del Señor de la Guerra sólo eran detener a su señor, como este trató de hacer años atrás con Lascar. Pero de nuevo nada salió como debería. La joven Emperatriz, que entonces sólo tenía doce años, detuvo a Elías e instó a su padre a que reconsiderara el inicio de la guerra, pero este, enloquecido, acusó a la niña de ser el origen de todos sus pesares y trató de ejecutarla. En ese momento se interpuso Kisidan, general de la Orden del Cielo y mentor de la futura Emperatriz, viéndose obligado a acabar con la vida del Emperador.

Aquella noche no fue como las demás. Una enorme tormenta cubrió los cielos de toda Gaïa... y durante unos minutos se tornaron rojos como la sangre.

La muerte de Elías revolucionó el Imperio. Eljared había desaparecido en la nada y nunca se sabría más de ella. Tadeus y la Orden del Cielo se pusieron bajo las órdenes de Elisabetta, a la que declararon heredera legítima del trono de Abel. Los principados rebeldes se negaron a aceptarla como su soberana y algunos Señores de la Guerra la consideraron también inapropiada para ostentar semejante cargo, proclamándose

ellos mismos soberanos de los territorios que controlaban. Y en aquel periodo de caos, la Iglesia nombró por su cuenta a su propio Sumo Arzobispo que, a la espera de un nuevo Emperador, se convertiría en la suprema autoridad eclesiástica.

Y por primera vez desde los albores del Imperio, el mundo volvía a entrar en un periodo de incertidumbre...

Y ahora...

...Ahora estamos en el año novecientos ochenta y nueve. La magia está retornando con fuerza a Gaïa, y la línea que separa el mundo de la Vigilia con el nuestro es cada vez más frágil. El Imperio se ha desquebrajado, y va a dar comienzo una lucha entre la Emperatriz, los Señores de la Guerra, y la Iglesia por acaparar el control. Las almas de los seres sobrenaturales que murieron a lo largo de estos últimos siglos se reencarnan en niños humanos, dando lugar al nacimiento de Nephilim. Y entidades que han sobrevivido ocultas al hombre durante eras se dan cuenta de que ha llegado el momento de volver a manifestarse en el mundo...

Todos pueden sentirlo. Ha empezado.

Y las cosas que he relatado... yo las vi. Porque nunca olvidé... Esa fue mi condena.



Elisabetta, la niña Emperatriz, y su tutor Kisidan

CAPÍTULO 18

PAÍSES Y CIUDADES

*La oscuridad nos envuelve a todos,
pero mientras el sabio tropieza en alguna pared,
el ignorante permanece en el centro de la estancia.*

-A. France-

En el capítulo anterior acabamos de ver cuál es la historia de Gaïa. A continuación, vamos a hacer un acercamiento más directo a su situación geopolítica y algunas de sus principales ciudades.

GEOGRAFÍA

Para el alcance del hombre, Gaïa está dividida en dos grandes masas continentales, distanciadas entre sí por un estrecho océano. En el este se encuentra el Viejo Continente, separado en varias partes por un mar interior. La zona norte es un conjunto de cordilleras y bosques de gran densidad, aunque también hay bastantes prados y llanuras. Tiene grandes similitudes con Europa y la parte superior de Asia, cuya vegetación varía según el lugar entre atlántica y pacífica. El clima tiende a ser bastante frío en la costa norteña, con continuas heladas y ventiscas. No obstante, cuanto más se aproxima al Mar Interior, se torna cálido y la vegetación se vuelve mediterránea. El área sur no tiene tantas montañas, e incluso hay algunas zonas desérticas con elevadas temperaturas, aunque por lo general es una zona fértil con un clima bastante agradable. Por último, en el territorio más oriental se encuentran las islas de Lannet y Shivat, que destacan por su densa vegetación y sus elevadas montañas.

El Nuevo Continente es una zona con una gran variedad geográfica cuyo tamaño (aunque no forma) es similar al del continente americano. Hay lugares con grandes estepas, y al sur extensas zonas de vegetación selvática.

LA POLÍTICA

Tradicionalmente, el Imperio se dividía en principados, que eran equivalentes a países o reinos. Cada uno de ellos tenía sus propias leyes y costumbres, siempre y cuando estas no contraviniesen las normativas o tradiciones imperiales. Muchos estaban gobernados por nobles o altos cargos eclesiásticos, aunque también era posible que rigiera un consejo de burgueses o sabios. El Emperador era la suprema figura tanto militar como política y religiosa, ya que en su persona reunía todo el poder temporal y espiritual. Él era el centro del Imperio y su voluntad debía ser acatada por todos. En última instancia, se ocupaba de mediar en las disputas más importantes entre los principados o sus señores.

La única religión permitida era el cristianismo. La Iglesia tenía una sutil influencia en todos los territorios, y controlaba a la gran mayoría de altos cargos eclesiásticos, cuyas palabras ostentaban un enorme peso entre el pueblo.

Militarmente, cada principado tenía derecho a tener su propio ejército siempre que no excedieran ciertos límites impuestos por el Imperio. No obstante, el verdadero poder bélico residía en la figura de los cuatro Señores de la Guerra, generales supremos del Emperador, que se ocupaban de supervisar y mantener el control en los diversos territorios. Uno de ellos tenía a su cargo el Nuevo Continente y tres se ocupaban del viejo; uno de la parte norte, otro del sur, y el tercero y más importante de ellos del corazón del Imperio. En algunas ocasiones, surgían disputas irreconciliables entre los países, en cuyo caso el Emperador autorizaba una guerra mientras se respetara la vida de civiles y la integridad de pueblos y ciudades. Los Señores de la Guerra controlaban estos conflictos, y una vez que uno de ambos bandos había tenido bajas suficientes, se finalizaba la batalla y se declaraba un vencedor. Pero las verdaderas cruzadas se libraban por lo general políticamente, siendo las influencias, los favores y los contactos mucho más importantes que un poderoso ejército.

Pero mucho ha cambiado desde entonces. Actualmente Gaïa se encuentra en un precario estado político. Tras el fallecimiento del anterior Emperador, el Sacro Santo Imperio de Abel está fragmentado y muchos de los principados se han declarado independientes, negándose a reconocer a Elisabetta Barbados como la legítima sucesora al trono. Sólo uno de los cuatro Señores de la Guerra, Tadeus Van Horsman, el más poderoso de todos, apoya a la joven Emperatriz, aunque Mihjail Mashen'ka, señor de los territorios del Nuevo Continente, está gradualmente acercándose también a esta postura. Los otros dos se han proclamado ellos mismos herederos del Imperio y, de momento, tratan de expandir su poder para establecer sus propios reinos en los territorios que controlan. Finalmente, una serie de poderosos principados pretenden permanecer como regiones autónomas, sin volver a responder nunca ante nadie más que ellos mismos.

La Iglesia por ahora permanece neutral, esperando a ver si con el paso de los años se recupera Abel o por el contrario se impone un nuevo sistema político. De todos modos, combate duramente los territorios que se han escindido de la sede vaticana o aquellos que admiten el politeísmo.

Actualmente no hay ninguna guerra en curso, pero existe una gran tensión entre distintos territorios que puede desembocar en un conflicto o ir suavizándose con el paso del tiempo.

Algunas notas de interés

El Imperio utiliza el mismo calendario que empleamos en la actualidad, es decir, con doce meses y cuatro estaciones al año. Tradicionalmente, usan el sistema métrico y los kilogramos, aunque en algunos territorios ha sido sustituido por libras y pulgadas. Salvo extrañas excepciones, como Lannet, Sivvat o Kushistán, el idioma tradicional en todos los principados es el latín, aunque es muy común que algunas etnias o comarcas también conozcan sus propios dialectos. De todas formas, para desvincularse de las antiguas tradiciones, muchos de los nuevos países han declarado el año cero, al igual que un nuevo modelo de calendario.

Ciencia y técnica

El nivel tecnológico medio de Gaïa se encuentra actualmente en un estado parecido a los últimos años del Renacimiento. No obstante, existe un enorme desequilibrio técnico y cultural entre ciertos principados, algunos de los cuales están casi a las puertas de la Ilustración, como Lucrecio, Abel, Ilmora y Togarini, mientras que otros todavía se encuentran en una etapa bárbara muy atrasada, como Goldar.

Un hecho sorprendente es que se han logrado grandes progresos en mecánica artesana, especialmente en lo referente a engranajes de relojería, con los que se han fabricado las más variadas maquinarias. Es posible que muy pronto lleguen a desarrollarse los primeros grandes motores de cuerda, aunque de momento nadie lo ha conseguido.

Otro de los mayores adelantos apareció hace poco más de un siglo con la invención de la pólvora. Rápidamente, se han elaborado arcabuces y pistolas de mecha, pero son unos artefactos rarísimos muy difíciles de encontrar y que se venden a unos precios realmente desorbitados. Ningún ejército del mundo puede permitirse armar a sus soldados con armas de fuego, e incluso Abel sólo posee un par de cientos de arcabuces, que reserva para sus guerreros de elite.

Pero sin duda el adelanto más sorprendente y revolucionario ha surgido en Lucrecio hace apenas un par de años. Lucanor Giovanni ha conseguido desarrollar el primer zeppelin de Gaïa, y ha empezado a fabricar dos modelos más, que pretende utilizar como medio de transporte entre principados para aquellos que puedan pagar una travesía.

Ley y tribunales

Por lo general, la ley del Sacro Santo Imperio está bastante bien constituida. Para hacerse una idea, lo mejor es imaginar los últimos años de la Ilustración, con algunos adelantos poco comunes. Por lo general, se aplican las mismas leyes para nobles y plebeyos, aunque cada estamento tiene su propio tribunal y, naturalmente, el aristócrata es mucho más permisivo con los privilegiados. Cada principado tenía sus propias leyes, pero el Imperio dictaba una serie de doctrinas jurídicas de las que no podían desvincularse.

La pena de muerte se daba sólo en situaciones muy poco habituales, únicamente como condena por alta traición, asesinato o crímenes de índole religiosa (habitualmente juzgados por los inquisidores y los tribunales eclesiásticos). La esclavitud estaba completamente abolida sin importar el color de la piel, aunque no la servidumbre.

La gran mayoría de países que se han separado del Imperio ignoran ahora las directrices de Abel, pero dado que su sistema legal era tan adelantado, los más desarrollados culturalmente siguen aplicándolo. Por el contrario, algunos países más tradicionalistas, como Lannet, Goldar, Kushistán o Corinnia, tienen leyes mucho más anticuadas.

DISTRIBUCIÓN POR PAÍSES

Ahora veremos la distribución de los principados de Gaïa, agrupándolos según sus diferentes áreas de influencia.

El Sacro Santo Imperio de Abel

Los territorios del Sacro Santo Imperio de Abel están constituidos por aquellos principados que, tras la caída del Emperador, reconocieron a la joven Elisabetta Barbados como la legítima sucesora al trono. Se encuentra situado en la parte central del Viejo Continente, y a pesar del desmembramiento, en su conjunto sigue constituyendo la potencia económica y militar más poderosa del mundo. Mantiene el mismo sistema político de antaño, reuniendo en la figura de la Emperatriz todo el poder castrense y religioso. A su servicio están los ejércitos de cada principado y el del más poderoso de los Señores de la Guerra, Tadeus Van Horsman. Dejando a un lado sus diferencias, todos los gobernantes de estas regiones sueñan con reconstruir el Imperio de antaño y ocupar un lugar de privilegio en él.

ABEL

Abel es el corazón del Sacro Santo Imperio. Regido por la niña Emperatriz Elisabetta Barbados, es la región más próspera y poderosa de toda Gaïa. Está constituido por multitud de pueblos y ciudades a lo largo de todo su territorio, que han alcanzado un impresionante desarrollo cultural gracias a sus escuelas y universidades. En sus tierras coexisten sin problemas multitud de etnias y culturas, a consecuencia de las continuas inmigraciones de refugiados que buscaron allí cobijo durante los periodos de guerra. Todos sus ciudadanos se sienten orgullosos de formar parte de Abel y del Sacro Santo Imperio, en especial los integrantes de su capital, Arkángel, la ciudad más importante del mundo.

El comercio con otros principados es constante, y la ganadería y la agricultura ocupan un lugar privilegiado en la economía de Abel. La nobleza, dividida entre aristocracia y burgueses que compraron su título con dinero, domina los grandes feudos y latifundios de la vasta comarca. El poder que ejerce la Iglesia es patente tanto entre el pueblo como en las altas esferas. La Emperatriz domina a la gran mayoría de altos cargos religiosos, pero estos siguen teniendo un fuerte lazo que los une con el Vaticano y al Sumo Arzobispo. Los nobles y la Iglesia mantienen una guerra no declarada de intereses por situarse cerca de Elisabetta e influenciarla, pero esta sólo sigue los consejos del Señor de la Guerra Tadeus y sus tutores de la Orden del Cielo.

ARLAN

Integrado en el núcleo central del Imperio, Arlan es un principado comercial especializado en el transporte marítimo. Los siete hombres y mujeres más ricos del territorio dominan esta región. Se hacen llamar El Consejo y controlan el comercio y la organización de todas las ciudades y puertos, tomando decisiones que, por lo general, son buenas y fructíferas para su desarrollo. La ciudad más importante es su capital, Karh, posiblemente uno de los primeros puertos comerciales de Gaïa y lugar de paso indispensable para los viajeros. El principado trabaja básicamente con el comercio de productos del Nuevo Continente y su exportación a las tierras interiores. Los mercados, tiendas y herboristerías son frecuentes en todas sus ciudades y pueblos, sobre todo en la capital. Es un integrante fiel del Imperio y una poderosa potencia económica que aporta grandes beneficios al trono de Abel. Sus ejércitos son muy escasos, pero posee uno de los mejores cuerpos de guardia del Viejo Continente para asegurar el buen funcionamiento del comercio.

DALABORN

Situado al norte de Abel, este territorio está gobernado por el príncipe Edgar Vale, aunque quien ejerce verdaderamente el control de la región es el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, que alterna su residencia entre Arkángel y Eron, capital fortaleza de Dalaborn. Se trata de un Estado casi militar. Torres y murallas se alzan por doquier, y la multitud de soldados que marcha por las calles da el aspecto a sus ciudades de encontrarse continuamente en guerra. La nobleza aristocrática ocupa un lugar favorecido y la burguesía es escasa. La carencia de adornos en los edificios dice mucho de sus habitantes, acostumbrados a lo práctico y lo duradero.

Grandes llanuras de un intenso verde pueblan Dalaborn, coronadas ocasionalmente con algunos bosques de escaso espesor y separadas por su único gran río, el Anluin. Hay multitud de pueblos construidos alrededor de grandes castillos y fortalezas, dominados por los señores feudales y los agentes de Tadeus. La más grande de ellas es el Castillo de Ogara, también llamado el Fuerte Escarlata.

KANON

Las tierras de Kanon constituyen la actual frontera sur del Sacro Santo Imperio. Kanon representa el setenta por ciento de las fuerzas navales de Abel, cuya flota controla la paz de las rutas marítimas del Mar Interior. Su economía se mantiene gracias a la pesca y a las tasas de las que se beneficia por la escolta de embarcaciones comerciales de otros reinos. La fama de sus navíos es bien conocida en todo el mundo, y los secretos de la construcción de sus buques de guerra están celosamente guardados por los maestros astilleros. En el interior, hay grandes páramos de tierra que se extienden por Kanon, donde se pueden encontrar disgregadas diversas granjas y pequeños latifundios que se dedican a la tala de árboles para proveer de madera a los constructores navales.

GALGADOS

Galgados es una inmensa zona de colinas y montañas. La Cordillera de los Vientos delimita su frontera este con Alberia y Dalaborn, siendo sólo franqueable por un pequeño paso de vital importancia llamado Hécate, donde se encuentran las mayores ruinas de la antigüedad. Galgados vive de sus minas de hierro, el cual es exportado casi en su totalidad a Dalaborn para la fabricación de armas. Su clima es duro, con fuertes vientos que azotan la zona muy a menudo. Tras la muerte de Victor Daorland, el anterior virrey, sus tres hijos, dos hombres y una mujer, se encuentran en una intrincada lucha interna por conseguir el favor de Elisabetta y recibir el mando del principado. El problema es que los dos jóvenes, Karlson y Frederic, son gemelos, mientras que Marina, la primogénita, declara su derecho al trono por el mismo principio que permite a Elisabetta convertirse en Emperatriz. El pueblo se haya también dividido en tres facciones, y en algunas ciudades se han separado por municipios, siendo habituales los enfrentamientos entre los distintos partidarios. La gente se encuentra esperando la decisión que tome la Emperatriz, pero elija a quien elija, seguro que ocasiona problemas.

ILMORA

El pequeño principado de Ilmora es la sede cultural del viejo Imperio. Es conocido por sus altas torres y por el conocimiento que se alberga en ellas. Un consejo formado por los doce eruditos de mayor renombre gobierna el territorio. Sus ciudades son prósperas, rebosantes de creatividad y cultura, ya que el gobierno fomenta todo tipo de actividades didácticas, creando escuelas y centros de estudio gratuitos para el pueblo. La gente culta es bien considerada en Ilmora, al contrario que las personas con aspecto beligerante o de malos modales. Esta región obtiene sus beneficios del comercio de arte y de la multitud de escuelas de copiado de libros. Además, muchos mecenas de otros reinos apadrinan a los jóvenes artistas o envían hasta aquí a sus hijos a estudiar.

HELENIA

Helenia es una región tranquila de ganaderos y agricultores. La población es escasa y se encuentra disgregada en multitud de pueblos esparcidos por lo ancho y largo del territorio. Su principal fuente de ingresos proviene de la exportación de cereales, algodón y maíz, aunque la cría de caballos también representa un gran beneficio económico, ya que sus purasangres son famosos en todo el continente. Desgraciadamente, las escarpadas cordilleras que limitan con el Mar Interior impiden, casi en la totalidad de su terreno, el comercio marítimo o la explotación del mar. La nobleza en Helenia es casi inexistente y sólo unos cuantos grandes terratenientes ejercen algo de control en sus cortijos. El gobierno está en manos de su príncipe, que se reúne anualmente con los representantes de los pueblos y de la nobleza para imponer nuevas leyes o modificarlas. La única gran ciudad que hay en toda la zona es Farna, donde se celebran habitualmente fiestas para la contrata de caballos, grano y otros elementos de primera necesidad.

ALBERIA

A causa de la constante lluvia, Alberia se encuentra llena de frondosos bosques y verdes montes. Las aldeas y pueblos tienden a estar cerca de alguno de los múltiples ríos que atraviesan sus territorios, siendo poco habituales las ciudades de gran tamaño. La madera representa la principal fuente de ingresos de las tierras interiores, así como la pesca lo es para las costeras. El príncipe Arthur y un parlamento elegido democráticamente por sus ciudadanos rigen la región, un sistema que ha creado cierta tensión entre la nobleza y el pueblo llano. Alberia se mantiene fiel al Imperio, pero su postura es la de evadir siempre cualquier tipo de conflicto armado. La gente suele ser desconfiada y conservadora, prefiriendo evitar el contacto con los extranjeros, especialmente con aquellos que se han separado de Abel. Sólo comercian con Galgados o Dalaborn, aunque en raras ocasiones mercadean con Kanon, proporcionándoles la materia prima que es tan vital para sus astilleros. La gran cantidad de bosques y zonas poco exploradas de Alberia ha creado cientos de mitos y leyendas acerca de algunas de sus forestas. El cristianismo, aunque es considerado su religión oficial, es poco practicada en los pueblos, ya que los aldeanos tienen sus propias creencias y supersticiones basadas en cuentos o fábulas.

Los Yermos Gélidos

Los territorios que se extienden en la región más nórdica del Viejo Continente son conocidos como los Yermos Gélidos, un nombre sin duda apropiado a causa de las bajas temperaturas de la zona y sus constantes nevadas. Los tres principados que las componen aprovecharon la muerte del Emperador para autoproclamarse naciones libres, y ninguna tiene la menor intención de volver a pertenecer al Sacro Santo Imperio. Han impuesto sus propias leyes y en muchas de ellas sólo se hablan dialectos distintos al latín.

GOLDAR

El invierno es muy duro en Goldar. Sus bellos paisajes y sus granjas están siempre cubiertos de nieve en esta estación, lo que dificulta enormemente la vida en la región. Antaño una nación poderosa con un ejército fuerte, en los últimos dos siglos Goldar se ha ido sumiendo en una decadencia cultural que se ha apoderado de todo el principado. Sus gentes son conocidas por sus toscas costumbres y su rudeza en el trato, pero tienen un acentuado sentido del honor hacia el deber y hacia sus señores.

Actualmente, ni siquiera puede considerarse una nación, sino un conjunto de feudos que mantienen una intrincada lucha interna entre ellos. Cada uno intenta alzarse por encima de los demás, para lo que imponen progresivamente unas tasas que hacen mella en los campesinos, con la intención de fortalecer sus ejércitos personales. Sólo la amenaza de una fuerza externa consigue que se pongan de acuerdo en un fin común.

Goldar también destaca por sus densos bosques, llenos de lobos y animales salvajes que han dado pie a muchas leyendas y mitos.

HENDELL

Sólo la parte sur de Hendell, conocida como los Yermos Cálidos, es habitable, mientras que la parte norte está compuesta de fríos charcos helados que resultan mortales para cualquiera que no esté acostumbrado al clima. Los territorios de los Yermos Cálidos no tienen muchos pobladores. Sus habitantes viven generalmente en ciudades-fortaleza llamadas Bastiones, que reúnen a prácticamente la totalidad de sus gentes. Por el contrario, en la región helada del norte únicamente subsisten unas cuantas tribus nómadas, conocidas como los Habitantes de las Charcas, que han hecho de estos parajes su hogar.

El Rey Erick Sterki, apodado El Fuerte, gobierna Hendell tras la caída de su padre, y hace poco ha dado su apoyo incondicional a uno de los señores feudales de Goldar, esperando obtener grandes beneficios tras su instauración en el trono. Erick es aclamado por su pueblo como un héroe y considerado el mejor Rey de Hendell de todos los tiempos. Se dice que es uno de los luchadores más diestros de todo el continente, y muy pocos son capaces de igualar su habilidad.

HAUFMAN

El territorio del Rey Hagen es casi en su totalidad una gran cordillera montañosa conocida como el Pico del Mundo, que mantiene el reino aislado del resto del continente. En todo su territorio sólo hay tres ciudades importantes, aunque existen multitud de pueblos situados en zonas elevadas de las montañas. También se incluyen dentro del reino unas cuantas islas, la gran mayoría de las cuales se hallan deshabitadas por su clima extremo. La nieve está presente durante todo el año y fuertes ventiscas de hielo azotan continuamente la tierra. Naturalmente, la vida resulta muy dura en un ambiente tan hostil. Los hombres y mujeres se visten con espesas pieles de animales, siendo la caza y la pesca sus únicos sustentos. Su nivel cultural es nulo, y confían más en la fuerza que en ninguna otra cosa. Considerados paganos por la Iglesia, los habitantes de Haufman no sienten ningún apego por el cristianismo, y muchos adoran a sus propios dioses, como a las montañas y a los ríos.

Las Tierras Oscuras

Las Tierras Oscuras reciben su nombre por los extraños sucesos en los que se ven inmersos aquellos que viajan hasta ellas. Incluso durante el tiempo en el que se encontraban bajo el control del Imperio, eran zonas problemáticas llenas de mitos, misterios y áreas inexploradas. Actualmente, se han desvinculado de Abel que, de momento, aún no ha tomado una decisión sobre qué hacer con respecto a ellas, si bien porque carecen de interés, o porque antes es necesario atravesar el territorio de Goldar para alcanzarlas.

MOTH

Las frías y enormes tierras de Moth están plagadas de pantanos y ríos, muchos de los cuales son bordeados por espesos y oscuros bosques o cerrados valles. Una densa niebla se levanta cada día en sus parajes, dándole a la región un aspecto tétrico y tenebroso. Moth vive en un aislamiento casi absoluto del resto del mundo. Su príncipe es Lucer Grey, quien ejerce poco o ningún control sobre sus tierras. Hay muy pocas ciudades, e incluso estas, son siempre de escaso tamaño. En su mayoría, la región está repleta de diseminados pueblos perdidos, gobernados por sus respectivos alcaldes o señores feudales. Sus gentes viven muy atadas a las tradiciones y al misticismo, pero muchas son también devotos creyentes cristianos.

Aunque parece imposible, aún quedan muchos territorios por explorar en Moth, ya que algunas de sus tierras son de difícil acceso y varias expediciones han desaparecido al adentrarse por esas zonas. De todos modos, desde hace unos años se rumorea que en el centro del principado se está construyendo una gran ciudad llamada Graven, que muchos han encontrado por casualidad, aunque aún no aparece en ningún mapa de la región, ya que la gente que sale de ella no sabe cómo regresar.



Uno de los sombríos bosques de Moth

DWÄNHOLF

Dwänhoff es un territorio ideal para los forajidos. Las tierras interiores que limitan con Moth y Hendell son poco fértiles y se encuentran deshabitadas casi en su totalidad. El mal clima es una constante en estas tierras húmedas tanto como lo son el bandolerismo y el pillaje. Las ciudades de Dwänhoff están siempre junto al mar; sus puertos ilegales, residencia de muchos piratas del Mar Interior, son un hervidero de personas y mercancías de dudosa procedencia. Resulta poco seguro vivir en estas tierras, especialmente por la noche; sin embargo no existen impuestos y puede encontrarse todo tipo de mercancía robada a buen precio. El principado es controlado por una asociación de nobles de dudosa reputación y algunos ricos burgueses, que intentan recuperar el control de las ciudades sin recurrir a la ayuda del Imperio.

La Costa de Comercio

Los principados de Gabriel y Phaion se han visto inmersos en los últimos años en una desesperada carrera por ser la referencia cultural y económica del mundo. Sus costas, ricas en recursos, les otorgaron el nombre tan merecido que llevan estas tierras. Manteniéndose al margen del Imperio, no rechazan el comercio ni las influencias que provienen de él. El clima y la vegetación de la zona son mediterráneos, como el de todo el Mar Interior, y la comarca entera está llena de vegetación fértil y frondosos bosques.

GABRIEL

Gabriel es uno de los Principados más ricos de Gaia. Su secreto: ciudades prósperas con tierras productivas y un provechoso comercio marítimo con países exóticos del sur. Palacios, anfiteatros y altas torres atestan sus bellas urbes. El lujo y la riqueza imperan en Gabriel y sus refinados habitantes siguen las modas como si en ello les fuese la vida. La buena administración del Archicanciller Joshua Fardelys es la responsable en gran medida de la situación. Un consejo, formado por los nobles de la ciudad y liderado por el mismo Archicanciller, controla su buen funcionamiento. Desentendidos del Imperio, al que consideran en decadencia, han centrado sus miradas en la explotación del comercio marítimo con las tierras del sur y oriente. Cada casa noble tiene su propio ejército de mercenarios y la política ocupa para ellos un tiempo vital. Como contraste a tanto esplendor, pobres y limosneros atestan sus calles tratando de llevarse un trozo de comida a la boca, aunque son expulsados por la guardia de las zonas que frecuentan los nobles.

PHAION

Phaion es la principal exportadora de artículos de Lannet y Shivat al Viejo Continente. La ganadería y agricultura en el interior aseguran los productos de primera necesidad del principado, pero la verdadera fuente de ingresos reside en el comercio. Su enorme flota pesquera y comercial le proporciona una gran estabilidad económica. La Asociación de Mercaderes domina las ciudades desde su capital Markushias, en especial los grandes puertos. Los habitantes de Phaion sienten un odio acérrimo hacia Dwänhoff, a la cual detestan por su piratería. Habitualmente, contratan a muchos mercenarios como escolta para asegurar sus naves. Tampoco tienen demasiado aprecio por la gente de Gabriel, con quien compiten comercialmente y a quienes consideran ostentativos y prepotentes.

Lo más característico de esta región es sin duda la mezcla de culturas occidental y oriental que posee. La arquitectura de sus ciudades combina los elementos tradicionales del Imperio con detalles decorativos de Lannet y Shivat. Además, un gran porcentaje de sus gentes son orientales, conviviendo con una mentalidad mucho más abierta que quienes habitan en las islas del este.

La Alianza Azur

El bloque de oposición al Imperio más sólido está formado por la Alianza Azur, compuesta por los principados de Togarini, Remo y Bellafonte, donde el Señor de la Guerra Matthew Gaul tenía su área de influencia. Cada uno de estos países es completamente independiente, pero hacen un bloque común en contra de Abel. Es de todos sabido que Gaul pretende levantar su propio Imperio, aunque ni Remo ni Bellafonte están aún del todo conformes con ello. Estos países han declarado el inicio de un nuevo calendario y comienzan a acuñar su propia moneda, borrando la estampa de Abel de las antiguas. Por lo general, se trata de tierras fértiles con clima y vegetación atlánticos.

TOGARINI

Togarini fue la primera región en independizarse del Sacro Santo Imperio. El Señor de la Guerra Matthew Gaul se negó en rotundo a aceptar a Elisabetta como nueva Emperatriz al considerarla débil, ya que para él una mujer no era capaz de ostentar semejante posición. Gaul, que tenía su residencia en Togarini, depuso al anterior príncipe y se nombró a sí mismo señor del principado y verdadero heredero del espíritu de Abel.

Togarini es uno de los reinos más avanzados cultural y militarmente del mundo. Prácticamente, todos sus caminos están pavimentados, sus ciudades rebosan actividad y tanto la ganadería como la agricultura son prósperas. Los vinos y bebidas que elaboran son reconocidos en toda Gaia como los mejores. En lo que respecta a su potencia bélica, Gaul ha unificado el antiguo ejército del principado con sus propios soldados, creando uno de los brazos militares más poderosos de la actualidad.

Toda la región está llena de prósperos pueblos y grandes ciudades, de entre los que destaca su capital, Kaine, una ciudad-fortaleza construida en la cima de una inmensa meseta. Togarini lidera la Alianza Azur junto a Remo y Bellafonte. Dado que sus fronteras superiores limitan con Abel, existe una enorme tensión bélica, aunque de momento ninguno de los dos bandos parece desear una confrontación directa.

BELLAFONTE

La influencia de los estados episcopales es notable en el territorio de Bellafonte. Sus grandes praderas verdes y sus bajos montes se ven decorados habitualmente con monasterios e iglesias. Esta región es conocida tanto por su buena economía como por la magnanimidad de su Duque y gobernante Juliano Stratto. Las penas por delitos menores, quizás demasiado débiles, han animado a gran cantidad de bandoleros y forajidos a entrar en Bellafonte. Por el contrario, los delitos religiosos son penados de modo excepcionalmente cruel, dejando sus juicios y ejecuciones a miembros de la Inquisición. Hay muy pocos pueblos, y casi

todas sus gentes se reúnen en grandes ciudades esparcidas a lo largo del principado. La nobleza tiene también fuertes lazos con la Iglesia, y resulta común que cada una de los cientos de familias aristócratas de Bellafonte tenga por lo menos a uno de sus miembros haciendo carrera eclesiástica.

Bellafonte apoya firmemente a la Alianza Azur, considerando que Abel ha olvidado sus raíces cristianas, aunque tampoco desea ver a Gaul en el puesto de Emperador.

REMO

La mala administración y la corrupción de sus gobernantes han llevado a Remo, antiguamente uno de los principados más ricos, a verse sumido en una gran pobreza. Además, varias de sus principales ciudades fueron arrasadas por las tropas imperiales a causa de las órdenes de El Jared, lo que ha empeorado aún más su situación, creando una masa de refugiados que mendigan donde pueden. El comercio marítimo con el Nuevo Continente, anteriormente fluido e importante, casi ha desaparecido, y Arlan acapara prácticamente la totalidad de las transacciones. Ahora, los productos importados se han convertido en un lujo que pocos están dispuestos a costear. La suciedad en sus calles, las casas pobres y la mirada triste y conformista de sus habitantes es la deprimente visión que dan sus ciudades. Lo único que le queda de valor es un poderoso ejército, recuerdo de su antigua gloria, por lo que su nuevo gobernante ha firmado un tratado con Togarini para apoyar a Matthew Gaul a cambio de ayuda económica. De este modo, esperan salir de la penosa situación en la que se hallan sumidos. Sus gentes apoyan abiertamente a la Alianza, considerando al Imperio la fuente de su declive. Remo también destaca por tener una gran cantidad de ruinas antiguas, algunas de las cuales aún no han sido exploradas.

Los estados episcopales

Argos y El Dominio reciben tradicionalmente el nombre de estados episcopales, ya que ambos principados están controlados de un modo casi exclusivo por la Iglesia. No se encuentran separados formalmente del Imperio, pero tampoco han reconocido a la Emperatriz como legítima sucesora al trono. De momento, han elegido ellos mismos a un nuevo Sumo Arzobispo, potestad que tradicionalmente sólo le correspondía al Emperador.

La ley eclesiástica impera con fuerza en sus pueblos y ciudades. Cualquier acto que pueda parecer brujería o un poder sobrenatural, será denunciado sin vacilar a la Inquisición.

EL DOMINIO

El Dominio es la sede de la Iglesia. Hace años, el Emperador concedió al Sumo Arzobispo la capacidad de tener su propio principado como un noble más, y asentar allí su propia capital. Así se fundó la ciudad vaticana de Albídon, que actualmente es la diócesis del Arzobispo Magnus. Originalmente, El Dominio se limitaba únicamente a dos islas situadas en el sur, pero hace poco ha adquirido territorios en el continente que le ha cedido el principado de Argos.

Como es de suponer, la gente que vive en El Dominio es excepcionalmente religiosa, y casi una cuarta parte de sus pobladores son eclesiásticos o tienen algún lazo directo con la Iglesia. Aquellos que desean convertirse en sacerdotes tienen derecho a educación gratuita, y muchos padres envían a sus hijos a monasterios para que sean instruidos. Estas tierras son visitadas continuamente por peregrinos que desean conocer la ciudad santa. Por lo demás, el comercio es escaso y la poca agricultura y pesca desarrollada no son capaces de abastecer a la población, pero El Dominio es una poderosa potencia económica gracias a los donativos y diezmos que llegan desde casi todos los puntos del mundo.

ARGOS

Argos es un territorio autosuficiente que recibe subvenciones secretas por parte de la Iglesia. Si un país fuese el brazo armado del Vaticano, este sería sin duda Argos. Dotado de un numeroso ejército y cruzados devotos, este reino está a la espera de que estalle finalmente un conflicto armado contra Kushistán, país que para ellos es el veneno que emponzoña la fe del mundo. De todos modos, hay muchos más intereses en la guerra que los puramente religiosos, ya que el rey de Argos obtendrá numerosos beneficios económicos si conquista el reino arábigo.

Estados Independientes

Los restantes estados de la zona sur del Viejo Continente se conocen con el nombre de Estados Independientes. Estos principados se han desligado de Abel, pero no han hecho un frente de oposición común como la Alianza Azur. Sencillamente, pretenden ser estados autónomos, más opuestos a la Iglesia cristiana que al propio Imperio. Realmente, ninguno de ellos se sintió nunca demasiado unido a él, pero su potencia militar los mantenía atados.

KUSHISTÁN

Pequeños desiertos y zonas calurosas dan paso a ciudades verdes con abundante agua y diseños arqueados. Exquisitos palacios con exuberantes jardines contrastan con las casas de barro y caña de sus ciudades de techos bajos. Kushistán es una de las mayores potencias económicas y militares de los reinos independientes, cuyos pobladores viven en continua tensión con la Iglesia. Profundamente religiosos, tienen sus propias costumbres y tradiciones, que difieren radicalmente de las ideas cristianas. Por ello, se encuentran en malas relaciones con Argos, con quien tienen pequeñas escaramuzas en la frontera. El líder político y religioso de este estado arábico, Omar Ben Sharif, domina Kushistán en un intrincado y complejo sistema piramidal.

Desde su separación con el Imperio, el esclavismo está permitido en Kushistán y el papel de la mujer está relegado a un segundo plano. Las leyes, extremadamente duras, lo son más con los extranjeros, a quienes el propio pueblo expulsa generalmente del país. Hablan su propio idioma, el jashú, aunque un gran número conoce también el latín.

ESTIGIA

La economía de Estigia está basada en el esclavismo y en el comercio, fruto de sus minas de oro y del artesanado que se produce con el preciado metal. Sus ciudadanos van vestidos con escasas ropas, con multitud de adornos de plata y oro que muestran su piel brufiada por el ardiente sol. Las mujeres, al contrario que en Kushistán, Salazar o Kashmir, ocupan puestos de importancia en la sociedad, generalmente como sacerdotisas, sabias o incluso guerreras. Sus cuatro únicas ciudades se alzan a lo largo de los afluentes del río Iometh, en el norte del país. La parte sur del reino es un terrible desierto, habitado tan sólo por unas cuantas tribus nómadas disgregadas.

Liderados por el Rey Ahiyoreph, considerado por sus ciudadanos como el verdadero Emperador, los estigios forman una cultura independiente que cuenta con el apoyo de Kushistán y Kashmir. Aislados de occidente e inmersos en su propio mundo, rechazan cualquier tipo de contacto con el Imperio o sus intrigas políticas.

SALAZAR

Más que un reino o principado, se puede decir que Salazar es un inmenso desierto. Pocos son los recursos naturales que pueden encontrarse en tal ambiente, y la vida en estas condiciones es verdaderamente difícil. Doce clanes de nómadas son los únicos habitantes del desierto, y estos deben recorrer constantemente sus ardientes arenas para encontrar los escasos oasis que hay. Las tribus se encuentran enfrentadas permanentemente en una intrincada lucha por conservar las mejores zonas del desierto, y naturalmente, la poca agua que hay es considerada más valiosa que el oro.

Anteriormente Salazar estaba regido por un delegado elegido de entre las tribus por el Emperador, acto que siempre causaba muchos problemas y desavenencias. Tras la caída de Abel, los clanes ignoran completamente al anterior príncipe y se dedican a conseguir los mejores territorios.

KASHMIR

Tras el desierto de Salazar se alzan las montañas de Kashmir. Terrenos pedregosos, ríos secos y zonas extremadamente cálidas dan paso a lugares más habitables y fértiles. Kashmir es una gran agrupación de pueblos, construidos con cañas y barro. Allí coexisten centenares de tribus, cada una de las cuales tiene sus propias costumbres y tradiciones, que difieren enormemente en cada parte del territorio. En realidad, no prestan la más mínima atención al Imperio ni a sus intrigas. Viven de la pesca, la caza y la ganadería, y con ello tienen suficiente para subsistir.

NANWE

Nanwe es una zona selvática muy poco explorada, llena de caudalosos ríos y vegetación espesa. No pocos exploradores se aventuran en estos parajes en busca de ciudades legendarias o tesoros antiguos. De vez en cuando, también se organizan expediciones a esta península para cazar animales exóticos. Unos cuantos nobles, impuestos hace años por el Imperio como señores de estas tierras, tienen allí algunas minas de diamantes de las cuales obtienen grandes beneficios.

Se tiene constancia de la existencia de algunas tribus que habitan la selva, pero se ignora qué tipo de sociedad tienen o sus costumbres.

BAHO

Las tierras de Baho se componen de escarpadas cordilleras de gran altitud, valles y algunos lagos aislados. Antaño habitantes de Salazar que emigraron del desierto buscando tierras más fértiles, los habitantes de Baho son hombres y mujeres acostumbrados a la altitud y a terribles cambios climáticos. Sus dos ciudades principales, Sherena y Thirghú, construidas en la propia piedra de las montañas que habitan, albergan a casi la totalidad de los habitantes del territorio. Altivos y orgullosos, los guerreros de Baho siguen su propio código de honor, y se muestran más que dispuestos a ayudar a Kushistán ante un posible enfrentamiento armado con la Iglesia.

Tienen dos líderes, que son escogidos entre los hombres más sabios y fuertes del país cada diez años, en una difícil prueba que sólo los mejores llegan a superar.

Varja, las tierras orientales

Las tierras orientales están constituidas por Lannet y Shivat. Estos dos principados se mantienen muy aislados del resto de culturas y creencias del continente, y a lo largo de la historia han protagonizado numerosos intentos fallidos de separarse del Imperio. Con la caída de Elías, han encontrado el momento ideal para hacerlo, declarándose cada uno de ellos Estados independientes. En estas tierras se hablan dos idiomas diferentes, lannetense y shivatense, y muy pocos habitantes conocen realmente el latín. También tienen sus propias monedas, que difieren en forma de las del resto del mundo. Anecdóticamente, ambos países están enfrentados desde hace años, pero su deseo de no volver a ser presa de ningún imperio impide que estalle un conflicto para conservar todo el poder de sus ejércitos. Además, están separados por una escarpada cordillera de montañas, que requiere semanas enteras para ser cruzada, lo que impide que se muevan tropas entre ellos.

LANNET

Lannet es una tierra que vive básicamente de la pesca y del comercio con occidente, ya que sus extravagantes productos son muy apreciados por los occidentales. Entre otras muchas cosas, sus armas y acero son reconocidos mundialmente por su calidad. Sin embargo, la gente de Lannet es excepcionalmente racista con los occidentales y les permiten estar sólo en las ciudades portuarias, eso sí, con un permiso expreso. Son, sin duda, una cultura cerrada con viejas tradiciones y formalismos.

El pueblo está dividido en dos castas distintas, los siervos y los nobles. Los nobles, que pertenecen a casas samuráis, son los únicos que tienen permiso para llevar armas, mientras que los siervos viven sumidos en el más completo sometimiento. El sentido del honor lannetense resulta a veces confuso para los occidentales, al igual que muchas de sus costumbres. Rechazan el cristianismo abiertamente, lo que ha provocado un enfrentamiento con la Iglesia, aunque no de un modo tan directo como ocurre con Kushistán.

Su territorio es pequeño y muy montañoso, pero a pesar de ello sus tierras tienen un enorme número de habitantes. Sólo hay dos ciudades importantes, pero existen cientos de pueblos apartados por las zonas de montaña o perdidos entre los boscosos valles. Actualmente, el Emperador Akira Tachibana rige las cinco casas gobernantes del principado, aunque mantiene ciertas disputas con el Shogun, un importante general militar.



Un templo tradicional de Lannet

SHIVAT

Las tierras de Shivat son fértiles para el cultivo de arroz, soja y especias. Caudalosos ríos y grandes montañas boscosas adornan sus hermosos paisajes, extravagantes para los visitantes del continente. Aunque no son tan racistas como sus vecinos del norte, toleran escasamente a los occidentales, pero les permiten entrar en sus territorios e incluso han adoptado algunos rasgos de la cultura de Abel. Su Emperador reina desde el palacio dorado en Shan Lu con total potestad sobre todo Shivat. Aquí los nobles no tienen tanto poder y las diferencias sociales no son tan elevadas. Como Lannet, comercian habitualmente con sus productos en el extranjero, pero por lo general son autosuficientes, capaces de abastecerse ellos solos de sus principales necesidades.

Shivat es la cuna de las artes marciales. En ella se encuentra, muy apartado en las montañas, el Maisen, el mayor templo de aprendizaje de estilos de combate del mundo. Allí se organiza cada cinco años un torneo de lucha sin armas, cuya fama se ha extendido por toda Gaïa.

Las zonas neutrales

Existen dos zonas en el Viejo Continente que merecen ser mencionadas por separado, ya que no pertenecen a ninguno de los territorios que se han descrito hasta ahora.

LUCRECIO

El principado de Lucrecio es cálido, con multitud de ríos, zonas verdes y pequeñas montañas. Toda la región vive en un ambiente de gran bienestar, que les hace ignorar completamente los acontecimientos que ocurren fuera de sus tierras. Esto se debe en gran medida a la carismática figura de su dirigente, el príncipe Lucanor Giovanni, que es venerada por sus habitantes.

Su capital ha cambiado hace poco de nombre y, en honor a su señor, se la llama Du'Lucart. Las leyes rigen por igual para todos y la gente tiene un elevado sentido del honor y del deber, sintiéndose orgullosa de vivir donde lo hace. El desarrollo cultural de Lucrecio está por encima de la mayoría de principados, y sus ciudades tienen bibliotecas y escuelas públicas a las que puede asistir todo el mundo gratuitamente. También cuenta con la Gran Universidad, el centro de estudios más importante de Gaïa, en la que se imparten clases de todas las ciencias conocidas.

Sus ejércitos no son muy poderosos, pero se dice que Lucrecio tiene la mayor red de espías e influencias del mundo, y que su señor está enterado de absolutamente todo lo que ocurre en Gaïa. De momento, nadie sabe con exactitud cuáles son las intenciones del último descendiente del Zhorne Giovanni. Ni se ha declarado independiente del Sacro Santo Imperio ni ha jurado lealtad a la Emperatriz. Sólo el tiempo dirá cuál es el objetivo de ese enigmático hombre.

EL MAR INTERIOR

La extensión de agua que se extiende en el centro del Viejo Continente es conocida como el Mar Interior, en el que se encuentran cientos de islas de todos los tamaños. Las grandes pertenecen habitualmente a los principados costeros más cercanos, pero las demás son una red de pequeños pueblos pesqueros o islotes piratas que atacan a los barcos que pasan por ellas.

En el centro, se encuentra la isla de Tol Rauko, antiguo bastión de Rah y actual sede de los templarios a los que da nombre. Los escarpados acantilados de las montañas que la rodean permiten su acceso sólo por dos zonas portuarias, ambas extremadamente vigiladas.

El Nuevo Continente

El Nuevo Continente es la masa continental que se encuentra al oeste de Gaïa. Tiene ese nombre por ser el último territorio que fue anexionado al Imperio, y sobre el cual Abel tenía menor interés y control. Es una zona geográficamente muy variada, con grandes llanuras a la vez que enormes selvas. La tierra más cercana al Viejo Continente se conoce como la Costa Brechada, y es el área más transitada marítimamente. La zona occidental toma el nombre de tierras interiores, donde la influencia del Imperio fue mucho menor.

MANTERRA

Manterra no difiere en mucho de cualquier zona bajo la directa supervisión del Imperio. Como territorio del Nuevo Continente más cercano a Abel, sus leyes, creencias y estructura social son un vivo reflejo de las del Sacro Santo Imperio. Cuando el Emperador cayó, Manterra se mantuvo indecisa, sin atreverse a declarar su apoyo a la Emperatriz. Actualmente, su príncipe Misha Mashen'ka, desea una independencia completa de sus antiguas raíces, pero en el mismo territorio se halla asentado su hermano menor, el Señor de la Guerra Mihjail Mashen'ka, que poco a poco siente mayor simpatía por la Emperatriz. De momento, hay una gran división de opiniones entre el pueblo, y aunque la mayoría apoya a la joven, prefieren esperar a ver cómo se desenvuelve antes de otorgarle su fidelidad.

Su principal fuente de ingresos se debe a su comercio con Arlan de productos que, a su vez, han adquirido de la tierras interiores, aunque también goza de una animada agricultura y ganadería. Tiene muchas ciudades importantes, de entre las que destaca su capital, Magda.

ARABAL

Arabal es conocida como el Reino del Agua, por sus numerosos lagos, ríos y afluentes. Algunas de sus ciudades están construidas sobre el agua, y son de una belleza sobrecogedora. Arabal apoya la unidad del Sacro Santo Imperio, pero considera que Elisabetta no está preparada para asumir ese puesto. Por tanto, sus dirigentes están seguros de que será destituida y esperan el nombramiento de su sucesor para jurarle fidelidad.

Económicamente es uno de los principados más poderosos de esta parte del mundo, aunque sus ejércitos son bastante débiles y están poco preparados para una contienda. Por el contrario, los marinos de Arabal son los mejores de Gaïa, conocidos por sus aficiones a realizar largas travesías por afán aventurero, recorriendo los océanos en busca de riqueza y fortuna. Como Manterra, debe gran parte de su éxito al comercio y a su flota naval.

PRISTINIA

El principado de Pristinia es un territorio de densos bosques, colinas y valles, donde diminutas villas y poblados conviven en perfecta armonía con la naturaleza. Cada uno de ellos tiene su propia organización tradicional, encabezados por un alcalde al que eligen sus habitantes. En la única gran ciudad de Pristinia, Elna, se encuentra su príncipe Vasili de Vica, quien no tiene ningún interés por mandar en el territorio y da una completa libertad a todo el mundo. Espera que la Emperatriz se olvide de su insignificante reino y les deje proseguir la vida tranquilamente. Sus ejércitos son prácticamente inexistentes, aunque en los bosques, los montaraces del principado son unos adversarios difíciles de superar.

Debido a la poca profundidad de sus playas y los múltiples acantilados que las bordean, el acceso por el mar a Pristinia está limitado a un pequeño pueblo portuario, Arces, que sirve de escala a navegantes y marinos.

En el corazón de Pristinia se encuentra el Bosque de las Hojas, una de las forestas más extensas y frondosas de Gaïa, que se tarda días en cruzar. Se rumorea que en su interior guarda secretos de eras remotas, pero eso es de momento una leyenda que nunca ha podido ser probada.

YGDRAMAR

El extenso territorio de Ygdramar es una agrupación de feudos independientes. Cada señorío tiene su propio ejército y es común que las órdenes de caballeros tengan el control de grandes extensiones de terreno. A pesar de tanta ostentación militar, es un territorio tranquilo en el que los señores feudales no suelen luchar entre sí por territorios o posesiones. En el caso de que haya algún tipo de disputa, suele resolverse mediante torneos o combate de paladines. Porque, más que dinero o poder, lo que mueve a las gentes de Ygdramar es la fama y el reconocimiento. La corona está repartida entre los tres nobles más poderosos, La Trinidad, que hacen al unísono la función de Rey. La frontera con Corinia está fuertemente vigilada por las tropas de los feudos de la zona, ya que las incursiones de tribus de la estepa son comunes. Se han separado del Imperio por motivos puramente filosóficos, ya que a ellos, atados a viejas tradiciones, les resulta difícil seguir a una mujer.

CORINIA

El inmenso territorio que abarca Corinia es una enorme estepa en la cual habitan distintos clanes y tribus. Sus habitantes viven en pequeñas tiendas que montan durante la noche para continuar cabalgando por el día. Se trata de nómadas guerreros, muchos de ellos enfrentados entre sí, que buscan riquezas y el honor del combate. Tan sólo tres ciudades permanecen al margen del conflicto entre los clanes; Sheenar, Valruk y Rhundar. Cada una de ellas, fundadas siglos atrás por Abel, es muy distinta y posee su propia política y tradiciones. Sin embargo, hay dos cosas que tienen en común, unas construcciones toscas y poco cuidadas, y el peligro que representan sus calles, donde todo el mundo va armado por necesidad.

Separados ideológicamente del Imperio desde hace años, la caída del Emperador representaba poco para ellos; hace mucho que no se consideraban parte de Abel.

ELCIA

Elcia es una tierra que vive de la ganadería y la exportación de especias a la Costa Brechada. Sus ciudades son muy pintorescas, una curiosa mezcla entre arquitectura barroca y árabe. Tradicionalmente, se dice que sus mujeres son de una belleza cautivadora, muchas de las cuales son expertas en el arte del amor.

En el reino, las cofradías y gremios ostentan un poder sin igual en la vida política, ya que son estos quienes eligen a su rey y forman el parlamento de cada ciudad. Una cosa que llama la atención es que cada uno de estos grupos conoce un dialecto propio, una jerga gremial secreta que sólo sus miembros saben hablar.

ESPHERIA

Espheria es uno de los pocos principados que mantienen una oposición declarada a la Iglesia. Permiten cualquier tipo de religión o práctica, incluso aquellas que el Vaticano considera satánicas. De no ser porque se encuentra tan lejos de su sede, El Dominio la consideraría una tierra tan blasfema como Kushistán y trataría de acabar con ella. En Espheria hay una completa equiparación de sexos, probablemente a causa de la influencia de la cercana Dafne. Es una tierra con ideas revolucionarias de igualdad para todas las clases sociales.

Su economía se basa principalmente en el cultivo, pero también posee importantes industrias artesanas que le permiten comerciar con los principados de la Costa Brechada.



Una pintoresca ciudad de Espheria

ITZI

Itzi es una extensa zona selvática con varias islas tropicales. Unas cuantas tribus nativas viven en estas tierras intentando mantenerse al margen de los problemas del mundo. Décadas antes de la caída de Elías, puede que antes incluso de la llegada de Lascar Giovanni al trono, Itzi ya estaba poco vinculada al Imperio, lo que no le preocupaba a nadie. Su príncipe desapareció en extrañas circunstancias y, de momento, nadie ha ocupado su puesto.

Se trata de un lugar peligroso, lleno de áreas inexploradas y aborígenes sin civilizar que creen en supercherías sobrenaturales y rituales paganos. No se relaciona apenas con el resto de los principados, pero de vez en cuando, alguna partida de búsqueda se dirige hasta sus profundidades tratando de encontrar oro u otras riquezas.

Las islas lejanas

Cerca del Nuevo Continente existen dos islas en su zona norte. Están bastante alejadas del Imperio y sus problemas, por lo que por norma general no les importa nada de lo que ocurre en Abel.

DAFNE

Dafne, la isla de las rosas, es un lugar en el que el poder político está en manos de las mujeres. La sucesora al trono ha de ser siempre de sexo femenino, que obtiene el título de Dafne, señora de las rosas. En esta isla los papeles se invierten, y los oficios que tradicionalmente se atribuyen a los hombres son ostentados por mujeres y viceversa. Incluso la guardia y el ejército están compuestos por féminas, perfectamente entrenadas en las artes de la guerra. Los hombres se mantienen en un segundo plano en esta sociedad, donde, si bien no son considerados como esclavos, su voz es casi nula.

La isla cuenta con grandes recursos naturales, tanto es así, que no necesita del comercio o del apoyo de otros principados para subsistir, y sus ciudadanos se sienten orgullosos de ello. Desgraciadamente, la lluvia es casi una constante en Dafne, y son pocas las veces en las que se ve el sol. Sus ciudades, grandes e importantes, son muy ostentosas, sobrecargadas de detalles y adornos con el fin de embellecerlas.

BEKENT

Bekent es la isla habitada más lejana del mundo. Se trata de un territorio que se descubrió hace sólo unos pocos siglos, y hasta la fecha únicamente se ha poblado su costa sur, donde se han asentado algunas ciudades. La parte norte de la isla es excepcionalmente fría, y en ella la nieve está presente casi todo el año, por lo que aún no se ha explorado completamente. Se dice que se han encontrado antiguos asentamientos y ruinas en el interior de la isla, aunque no se puede confirmar cuál es su origen.

Bekent es el refugio de numerosos fugitivos de la ley o de aquellos que han tenido problemas con la Iglesia. Muchos señores intentan hacerse con el control de la isla y ser coronados como rey mediante el apoyo de las poblaciones ya establecidas.

CIUDADES DEL MUNDO

Los lugares más interesantes de Gaia son sin duda sus ciudades. Grandes y pequeñas urbes se encuentran repartidas a lo largo y ancho del mundo, llenas de variedades y características propias. Cada ciudad refleja en cierto modo los deseos y costumbres de sus habitantes, tan distintas entre sí en algunos aspectos como iguales en otros.

Las ciudades de Gaia son un lugar ideal para intrigas políticas, conspiraciones, misterios ocultos y sombras que se mueven en la noche. Una ciudad es un marco perfecto para el desarrollo de varias partidas o de incluso una campaña. Desgraciadamente, por razones de espacio no podemos narrar con el debido detalle todas las ciudades importantes que querríamos, pero por lo menos presentaremos algunas de las más características para que te sirvan de inspiración a la hora de ejercer tu labor como Director.

Arkángel, Capital del Mundo

Arkángel existe desde antes de la constitución del Sacro Santo Imperio. Fundada el mismo año en el que murió Cristo, la ciudad fue erigida alrededor de la tumba del Mesías para honrar su recuerdo. Tras la guerra de Rah, Zhorne Giovanni la encontró casi en ruinas y ordenó su restauración, y con el paso del tiempo acabaría convirtiéndose en la capital del Imperio.

Sin duda, se trata de la ciudad más grande de toda Gaia. Erigida en una inmensa llanura, Arkángel se extiende a lo largo de varias decenas de kilómetros. Su porte y magnificencia son incomparables, ya que toda ella está construida con un estilo arquitectónico barroco de una belleza como no hay en ninguna otra parte. Todos sus caminos están completamente pavimentados, sus calles poseen farolas para iluminar la noche y tiene un moderno sistema de alcantarillado. El río Zafir la cruza por dos lugares distintos, proveyendo a la ciudad de toda el agua que necesita. En su mismo centro, hay una inmensa columna coronada con un ángel de piedra con las alas extendidas y los brazos abiertos. Esta estructura, que da nombre a la ciudad, tiene casi trescientos metros de altura y puede verse desde kilómetros a la redonda. Existen tres enormes fortalezas; el castillo imperial, hogar de la Emperatriz Elisabetta Barbados y su corte, el Castillo de Averus, reservado para el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, y la Santa Sede, catedral vaticana otrora al servicio del Sumo Arzobispo y que en la actualidad permanece deshabitada. Además, existen centenares de esplendorosos palacios propiedad de los nobles y los burgueses más importantes.

Desde los albores del Imperio, Arkángel ha sido siempre una concentración de todas las culturas y etnias de Gaïa. Poblada originalmente por los refugiados que huían de la guerra, cada uno ha hecho su propia aportación a la ciudad, lo que se refleja en sus fiestas, tradiciones y organización. Actualmente, tiene casi tres millones de habitantes, más del doble que cualquier otra ciudad existente. Está estructurada en distintos municipios, cada uno de los cuales tiene un gobernador civil que se ocupa de su cuidado y seguridad, y que responde a su vez ante el delegado de la Emperatriz y el señor de la guardia.

Arkángel no tiene murallas y no las necesita. La ciudad no fue construida con el propósito de ser un bastión, sino una joya que deslumbrase a todo el mundo.

LAS ALAS DEL ÁNGEL

Con este nombre se conoce la zona más céntrica de la ciudad. Aquí se encuentran los tres grandes palacios, así como las casas más ricas y las posadas de mayor lujo. Toda el área está decorada con grandes jardines, arboledas y fuentes, alimentados gracias a un moderno sistema de canales que desvían el curso del río. Allí también se halla la Capilla de la Resurrección, donde dicen que estuvo enterrado el cuerpo de Cristo. En este distrito la guardia no tiene ninguna jurisdicción, pues es la mismísima Orden del Cielo, los agentes personales de la Emperatriz, quien se encarga de mantener el orden y velar por la seguridad de sus ciudadanos.

Para acceder a esta zona se necesita un pase oficial, que cuesta el poco módico precio de un escudo de oro.

LA ZONA GRIS

La Zona Gris es un pequeño enclave que se encuentra en la parte norte más alejada de la ciudad. Recibe este apodo por el color de los tejados de sus casas, habitualmente de tonalidad ceniza. Estos edificios, aunque apartados de las zonas céntricas, son muy lujosos y están compuestos generalmente de varios pisos. La zona está repleta de tascas, tabernas y posadas, al igual que de locales de juego o incluso establecimientos ilegales. Suele ser la zona más animada para visitar por las noches si alguien tiene ganas de fiesta, ya que no cierran sus puertas hasta que amanece y la guardia hace la vista gorda a la mayoría de incidentes leves. Probablemente, el único sitio de la ciudad donde alguien puede ser víctima de un robo violento.

LA ARENA

Cerca del centro de la ciudad se encuentra la Arena, un impresionante coliseo que tiene cabida para casi cien mil espectadores. Allí se realizan todo tipo de espectáculos y representaciones, que los emperadores pueden ver gracias a un altar cercano a su palacio. Cada tres años, con la entrada de la primavera, se celebra el Tao Zan, un prestigioso torneo de lucha que enfrenta a los mejores combatientes del mundo y donde se admite cualquier estilo de combate. Lo único que no se permite en el Tao Zan es matar al adversario, siempre y cuando no se deba a un accidente o a un error.

EL SISTEMA DE ALCANTARILLADO

Probablemente esta ciudad tiene el sistema de alcantarillas más complejo del mundo. Una extensa e intrincada red de túneles se extiende a lo largo de toda la ciudad, compuesta por varios niveles de profundidad. Ya que dormir en las calles de Arkángel está prohibido por ley, los escasos vagabundos y mendigos que viven en ella suelen refugiarse allí por las noches. Sin embargo, no son pocos los que se han fijado que muchos de sus túneles han sido sellados por las fuerzas del Imperio. Puede que esos accesos se acerquen demasiado al castillo de la Emperatriz y esa sea la causa de su clausura, aunque hay rumores de que pueden ocultar otros extraños secretos.

EL BARRIO DE LYS

Lys es la zona comercial más importante de la ciudad. Mientras es posible conseguir prácticamente todo tipo de productos en cualquier calle o mercado, el barrio de Lys es el lugar donde se encuentran los artículos más raros y extravagantes, llegados desde los cuatro confines de la tierra. Aquí puede comprarse de todo, desde artilugios mecánicos a armas de fuego. No obstante, también es una de las zonas mercantes más caras de toda Gaïa, por lo que no es de extrañar que los precios aumenten entre dos y tres veces lo que resultaría habitual en cualquier otro lugar.

Hécate, la ciudad sobre las ruinas

Situada en el único paso de la Cordillera de los Vientos en Galgados, Hécate es una ciudad que se encuentra adosada en las mismas montañas. Según cuenta la leyenda, fue construida sobre las ruinas de otra ciudadela, que se hundió por causas desconocidas durante la Guerra de Dios. Todos los indicios parecen indicar que aquella antigua construcción no era de origen humano, pero el elaborado trabajo de la Iglesia y de Tol Rauko han conseguido que gran parte de sus habitantes ignore este hecho.

Hécate es en realidad una enorme garganta que une Galgados con el resto del continente. Es una ciudad muy transitada, ya que todos aquellos que quieran entrar en el principado deben pasar necesariamente por ella, o arriesgarse a un trayecto de varios días a través de las montañas. Sus habitantes son principalmente mineros, ya que el paso está repleto del hierro con el que tanto comercia su país. No obstante, en los últimos años la ciudad ha experimentado un gran apogeo económico, y muchos mercaderes han empezado a instalarse en ella para vender sus productos a los viajeros que la visitan.

La ciudad tiene una forma realmente inusual: es muy estrecha y se extiende a lo largo del paso durante algunos kilómetros. No obstante, para aprovechar al máximo el escaso territorio del que disponen, sus habitantes empezaron a construir viviendas en las dos paredes de la garganta. Sujetas con vigas de piedra o madera, esta nueva parte de la ciudad cuelga casi literalmente de los muros. En cada una de sus entradas hay una enorme puerta de metal que habitualmente permanece abierta hasta la noche.

Su señora es Marina Daorland, quien espera obtener suficiente poder económico y político para persuadir a la Emperatriz de que ella es la elección ideal para convertirse en la próxima princesa de Galgados. Tiene un gran número de guardias, y se interesa bastante por la seguridad de sus súbditos.

En Hécate conviven aproximadamente cien mil individuos, un número realmente exagerado para un territorio tan pequeño.

EL PASO DE PIEDRA

Se conoce con este nombre a la parte de la ciudad que se encuentra directamente edificada en tierra, entre las dos paredes de la garganta. Es la zona antigua donde habitan las personas pudientes, puesto que resulta más fácil vivir aquí que sobre los muros. Está llena de tabernas y comercios, al igual que de torres de piedra en las que viven los grandes nobles. Las casas son extremadamente altas, habitualmente de cuatro o hasta cinco pisos, ya que en Hécate siempre se ha intentado sacar el máximo provecho posible al espacio. Por lo habitual, tienen un aspecto recargado y ostentoso, muestra del carácter de sus moradores.

LA TORRE DE TARTH LÖMEN

Elevándose quince pisos de altura, la torre de TARTH Lömen preside toda la ciudad. Su color blanco mármol destaca sobre el gris oscuro habitual del resto de las casas. Gárgolas en forma de paloma adornan sus salientes y balcones, hallándose su cúpula decorada con la hermosa estatua de una mujer cuyos brazos se alzan, extendidos, hacia el cielo.

En realidad, esta fabulosa estructura es la única construcción que permaneció en pie de la antigua ciudadela, aunque la gente de Hécate desconoce esta información. La torre es la actual morada de Marina, señora de la ciudad, pero la joven pasa poco tiempo en ella, viajando de un lugar a otro para incrementar sus influencias.

LAS CASAS COLGANTES

Las casas colgantes es la parte más nueva de la ciudad, donde viven los mineros y las personas con menos recursos económicos. Se trata de enormes baluartes de madera y piedra que están edificados sobre columnas. Subir por ellas resulta bastante complicado, ya que la única manera de hacerlo es un enmarañado sistema de escalinatas que a veces se convierte en un verdadero laberinto. En algunos lugares, las casas colgantes conectan directamente con las zonas mineras.

LOS ACCESOS

Los accesos eran aperturas que permitían el paso a las ruinas de la ciudadela sobre la que está edificada Hécate. Estas entradas se descubrieron por casualidad mientras se excavaba en las minas, y durante algún tiempo muchos las exploraron, revelando que una gran parte de aquella antigua ciudad se extendía aun por debajo de la montaña. Los reyes de Hécate prefirieron conservar este secreto durante algún tiempo, ya que varios de los exploradores encontraron objetos muy valiosos y esperaban sacarles un buen partido a sus riquezas. Desgraciadamente, una gran parte de esos hombres empezaron a desaparecer o volvían completamente locos. Estos sucesos alertaron a los templarios de Tol Rauko, quienes se presentaron de inmediato en la ciudad y sellaron todas las entradas conocidas, obligando a los monarcas a decretar severas leyes en contra de entrar en la ciudadela.

LOS BUSCADORES

Antes de la clausura de los accesos, existía una extravagante asociación que se hacía llamar a sí misma Los Buscadores. Eran personas que se dedicaban a explorar la ciudadela en pos de alguna de las recompensas de las que habían oído hablar. Hoy en día esta cofradía ha desaparecido oficialmente; sin embargo aún persisten muchos grupos que trabajan clandestinamente para algún noble adinerado o para sí mismos. En realidad, la mismísima Marina Daorland tiene bajo su nómina a una de estas agrupaciones, a la que ha encargado explorar las ruinas esperando encontrar algo que le ayude a asegurar su puesto como princesa de Galgados.

Americh, la ciudad de libre comercio

Fue durante el auge del Imperio cuando se fundó la primera ciudad de libre comercio. En aquella época, todos los bandidos y maleantes que no tenían donde ir formaban pequeños campamentos en los que se realizaban todo tipo de negocios ilegales. Poco a poco, estas agrupaciones fueron creciendo alrededor de las ruinas de alguna urbe abandonada tras la guerra, hasta que al final se convirtieron en verdaderas ciudades independientes del Imperio. En ellas se reunía toda la chusma que no tenía cabida en ningún lugar o aquellos que se ocultaban de la Iglesia, pero con el tiempo también llegaron muchas almas rebeldes que sencillamente deseaban vivir en completa libertad.

A su debido momento, el Imperio fue consciente de la creación de estas ciudades, pero los emperadores prefirieron dejarlas en paz mientras no provocasen serios conflictos con el exterior. Así, de paso, tendrían reunida a toda la gentuza en el mismo lugar. Además, los príncipes de esos territorios eran conscientes del increíble beneficio económico que representaban estas urbes, ya que incluso sin pagar impuestos, el flujo de dinero que entraba en los principados gracias a ellas era asombroso.

Americh es la primera y más grande de todas. Se encuentra situada en el punto donde convergen las fronteras de Lucrecio, Kannon y Bellafonte, y nació a partir de unas viejas ruinas destrozadas por los ejércitos de Rah. En ella vive todo tipo de personas, desde familias enteras que han encontrado allí su lugar, pasando por asesinos y ladrones, hasta nobles caídos en desgracia. Lentamente, esta ciudad se ha ido convirtiendo en un sitio más seguro donde vivir, y aunque sus calles nunca son tranquilas por la noche, se han instaurado ciertas normas que todo el mundo debe seguir. Esto se debe principalmente al consejo de comercio que rige la ciudad. Se trata de once importantes burgueses o señores del crimen, que controlan la mayoría de los negocios ilícitos de la zona y los gremios ilegales de las ciudades cercanas.

Americh no tiene un tipo de arquitectura concreta. De hecho, la diversidad de estilos es su estilo. Rústicas casas de piedra, mansiones lujosas, edificios orientales, torres barrocas... todo tiene cabida en la ciudad de libre comercio. Actualmente ronda entre los doscientos y los trescientos mil habitantes, aunque su número es siempre creciente.

Además de Americh, existen otras tres grandes ciudades de libre comercio, situadas respectivamente en Lannet, Manterra y Gabriel.

LA ZONA ALTA

Los más ricos moradores de Americh viven en esta zona llena de palacios y pequeñas fortalezas amuralladas. Sus casas están fuertemente custodiadas por ejércitos de mercenarios que les proporcionan toda la seguridad que necesitan. Los miembros del consejo de comerciantes de la ciudad tienen aquí sus hogares, donde se organizan los grandes negocios y las operaciones ilegales. Naturalmente, existe una gran rivalidad entre ellos, y la lucha por el poder es una constante en la que todo vale, desde la extorsión al asesinato.

EL MERCADO NEGRO

Si tienes algo ilegal para vender o deseas comprarlo, el mercado negro es el lugar ideal. Cientos de tenderetes de todo tipo ocupan la gran plaza de comercio de Americh y se extienden a lo largo de decenas de callejuelas estrechas. Allí se puede adquirir cualquier cosa, siempre que se tenga el pago apropiado. En este lugar son comunes los asesinatos y los robos, y no son pocos los comerciantes que emplean mercenarios para no acabar tirados en un callejón con un cuchillo en la espalda.

LAS CALLES DE TIRO

Las calles vacías llenas de balcones o ventanas, en Americh son conocidas como las calles de tiro. Su nombre es la clara representación de lo que ocurre cuando algún transeúnte despistado pasa por ellas: es acribillado por los francotiradores apostados en las casas y desvalijado. Muchas veces, supuestos guías esperan a los forasteros que llegan a la ciudad en las afueras, proponiéndoles que a cambio de un módico precio, les conducirán por los lugares más seguros para evitarles problemas. Sin embargo, les llevan hasta las calles de "tiro", donde sus compinches aguardan.

LOS LOCALES DE CONTRATA

En las tabernas y posadas de Americh se pueden encontrar muchas cosas más que espectáculos fuertes, competiciones y bebida de alta graduación. La gran mayoría de locales tienen lugares privados donde se cierran negocios sucios y se contratan mercenarios o asesinos.

LOS "BUENOS" BARRIOS

La gente se refiere de esta manera a las zonas más seguras de su ciudad. En ellas, el consejo de comerciantes ha prohibido el robo y el asesinato, ya que muchas de las familias de los que trabajan para ellos se encuentran allí. De hecho, existe hasta un cuerpo de guardia formado por mercenarios que se asegura de que nadie olvide esas normas. Y Americh no tiene ninguna cárcel...

LA OSCURIDAD

La Oscuridad es el barrio más peligroso de toda Americh. Incluso los peores asesinos temen entrar en su interior y ni siquiera el consejo de comercio tiene influencia alguna allí. Se encuentra en el propio corazón de la ciudad, cuyos edificios son las viejas ruinas alrededor de las cuales levantaron aquellos bandidos sus campamentos. La Oscuridad esta poblada por todo tipo de personas extravagantes que evitan tener el más mínimo contacto entre ellas o con el exterior. Brujos y seres sobrenaturales son sólo algunos de sus inquilinos. Aquí se celebran todo tipo de ritos y se realizan terribles experimentos con personas. Los únicos que caminan por sus calles son Los Vagabundos, individuos con horribles mutaciones físicas y mentales.

Océano de
LA GRAN CORRIENTE

MAR
DEL NORTE

Océano
DE LOS NIÑOS

MAR
DE MILLENNIA

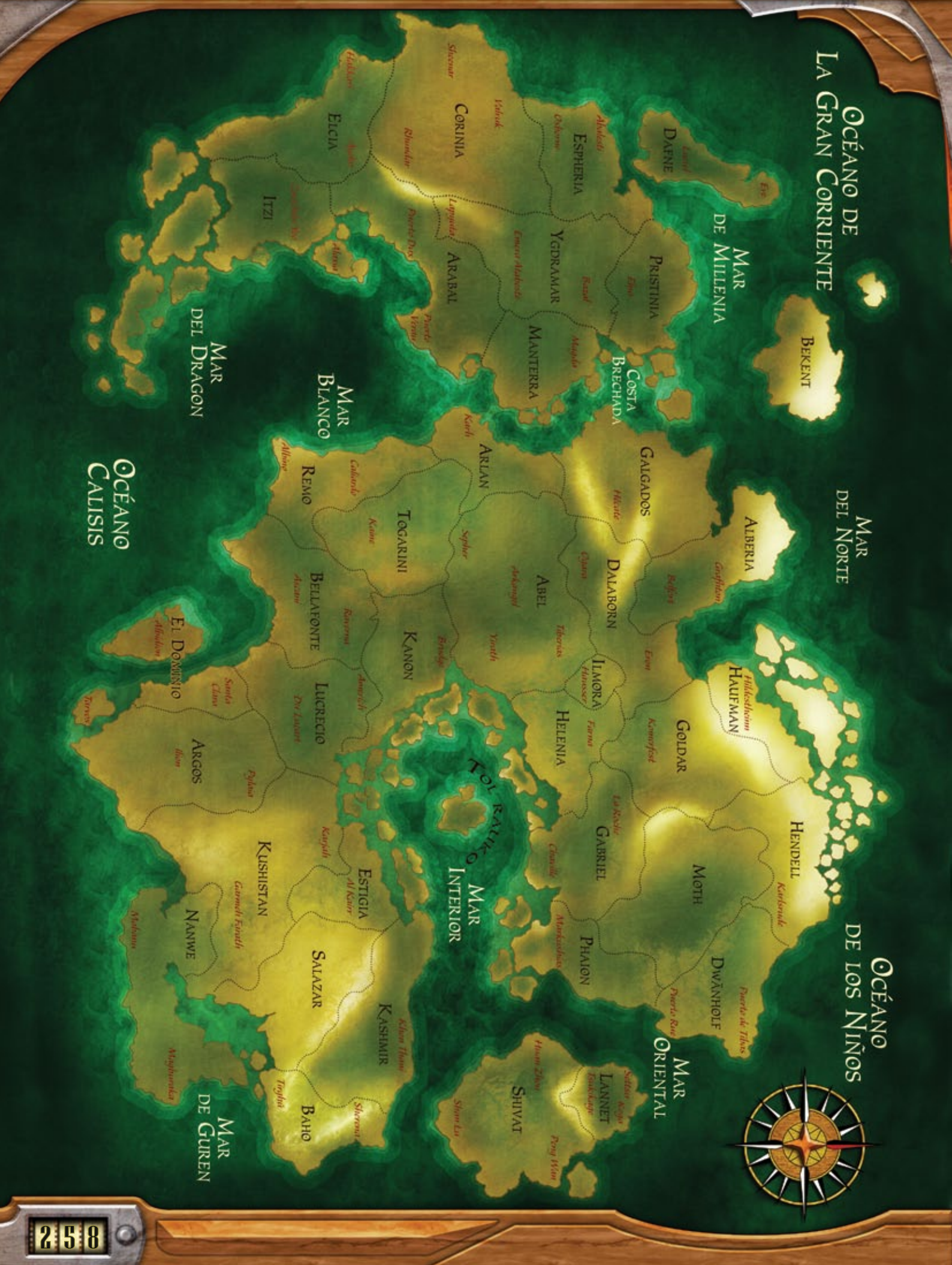
MAR
DEL DRAGON

MAR
BLANCO

Océano
CALISIS

MAR
ORIENTAL

MAR
DE GUREN



CAPÍTULO 19

LAS ORGANIZACIONES

*Uno a uno, todos somos mortales;
juntos, somos eternos.*

-Quevedo-

Gaïa es una tierra llena de sociedades, órdenes y grupos que ejercen una gran influencia en su desarrollo. Algunas de ellas son secretas y se mueven en las sombras, mientras que otras son grandes agrupaciones conocidas por todos. A continuación vamos a referirnos a algunas de las organizaciones que tienen mayor relevancia en el mundo, las cuales esperamos que puedan servirte como inspiración para tus partidas.



LA IGLESIA

Probablemente, la Iglesia Vaticana es la organización más importante de Gaïa. Tiene como meta promover la fe cristiana entre todos sus habitantes y asegurarse de que su palabra llegue hasta ellos. También se ocupa de la caridad y de ayudar a aquellos que lo necesiten. Sin embargo, asume otra faceta mucho más oscura. Desde su misma aparición, se ha ocupado de destruir todo aquello que pueda representar un peligro para sus dogmas, lo que incluye a hechiceros y a seres de origen sobrenatural.

La Iglesia Vaticana fue creada por Cristo años antes de su muerte en las murallas de Sólomon, pero no fue hasta poco después cuando esta institución obtuvo verdaderamente fuerza. Tras estar a punto de desaparecer durante la Guerra de Dios, Zhorne Giovanni la levantó de sus cenizas con el objetivo de dar esperanza a los hombres y unirlos bajo una sola bandera. A lo largo de los siglos, se ha convertido en un guía espiritual para millones de personas y ha acrecentando su influencia en todos los campos. Por desgracia, cuando Eljared fue nombrada Sumo Arzobispo surgieron muchos opositores, tanto entre los principados como en su propio seno, mermando considerablemente el poder de los altos cargos eclesiásticos. Para recuperar su prestigio, la Iglesia ha acusado de todo lo sucedido a Eljared, argumentando que ellos no podían hacer otra cosa más que acatar las órdenes del Emperador. En la actualidad siguen considerándose parte del Sacro Santo Imperio (más correctamente, consideran Abel una parte de la Iglesia), pero mantienen una relación abierta con la Alianza Azur y los principados independientes que siguen sus doctrinas. Han nombrado por su propia cuenta al sucesor del Arzobispo, quien ahora ostenta algunas prerrogativas que se reservaban al Emperador como Sumo Pontífice.

La jerarquía de la Iglesia comienza en el Emperador, máximo representante de Cristo en la tierra. Inmediatamente debajo se encuentra el Sumo Arzobispo, en quien el Pontífice ha delegado muchas prerrogativas y poderes (en la práctica, es el verdadero señor de la Iglesia). A continuación están los obispos, cada uno de los cuales se encarga de controlar un principado entero. Los doce más importantes reciben además el título de Cardenal, y se reúnen periódicamente en la ciudad Sagrada de Albídon con el Arzobispo para tomar decisiones de gran trascendencia. Al servicio de los obispos están los diáconos, quienes se ocupan de distintas diócesis dentro de los principados. Finalmente, hallamos a párrocos y sacerdotes, encargados de transmitir directamente al pueblo la palabra de Cristo.

Los objetivos de esta institución son muy variados. Mientras que la gran mayoría de sus miembros son buenas personas que tratan de ayudar a sus semejantes, muchos de los que ostentan los cargos más elevados son individuos sedientos de poder que sólo desean acrecentar el que ya poseen. De cualquier forma, toda la Iglesia parece haber centrado sus esfuerzos en acabar con los reinos que se han escindido directamente de su seno, como Kushistán o Espheria.

La economía de la Iglesia se basa principalmente en los diezmos y las recaudaciones que obtiene por todo el mundo, lo que le proporciona una increíble capacidad financiera. Tiene su propio ejército como cualquier principado más, aunque sus tropas son escasas. De todos modos, si necesita una potente fuerza militar, puede recurrir a los regimientos de otros reinos, en especial a los de Argos.

MAGNUS

El actual Sumo Arzobispo, elegido independientemente por el consejo de cardenales sin la aprobación de la Emperatriz, es un individuo llamado Magnus. Públicamente, se trata de un hombre devoto que siente verdadero fanatismo por lo que hace. Está obsesionado con la ley de Dios y con castigar justamente a aquellos que la incumplen. Al parecer, es muy piadoso, pero no teme dar terribles escarmientos a quienes se atreven a contrariar la voluntad divina. En secreto, desea devolver a la Iglesia su antigua gloria, dándole un papel predominante en todas las decisiones políticas de los principados. Por lo general, no sale de Albídon, donde es protegido por una guardia personal que él mismo ha elegido entre sus seguidores.



*Santa Evangeline,
agente del Decimotercer
Cardenal*

LAS ESCISIONES

Desde hace varios siglos han surgido muchas separaciones en las doctrinas cristianas, pero siempre han permanecido como ramas ideológicas dentro de la gran Iglesia Vaticana. Sin embargo, en el caos que siguió al nombramiento de Eljared como Arzobispo, muchas de las ramas más radicales se han escindido de su sede apostólica, independizándose de ella tanto como los principados han hecho con el Imperio. Otros reinos, por el contrario, han abolido completamente el cristianismo en pos de sus propias creencias, como Kushistán.

LA INQUISICIÓN

Ninguna sociedad dentro de la Iglesia merece tanto ser comentada individualmente como la Inquisición. Se trata de un cuerpo de sacerdotes creado con la única intención de encontrar y purgar a los herejes. Su misión es la de exterminar a brujos y demonios, pero para ellos, cualquier ser sobrenatural representa una entidad demoníaca que merece la muerte.

La Inquisición tiene una organización completamente independiente de la Iglesia. Está a cargo de un decimotercer Cardenal, quien únicamente responde ante el propio Arzobispo. Este hombre, que también ostenta el título de Sumo Inquisidor, tiene carta blanca para realizar cualquier acción sin pedir permiso a nadie. Los inquisidores se encuentran a su cargo, aunque por lo general todos ellos actúan siempre de un modo bastante independiente.

Los inquisidores no son en absoluto personas normales. Se trata de niños huérfanos "especiales", recogidos por miembros de la Iglesia y enviados hasta la ciudad Santa de Albídon. Allí, separados completamente del mundo exterior, cientos de chiquillos son entrenados día y noche sin descanso hasta que se convierten en verdaderas máquinas de matar. Muchos no son capaces de soportar ese sobrehumano entrenamiento y mueren antes de llegar a la adolescencia. Otros no demuestran tener suficientes aptitudes para convertirse en inquisidores, y se les degrada a monjes guardianes del templo, teniendo prohibido salir de él para no revelar sus secretos. Finalmente, sólo un veinte por ciento de los niños es capaz de completar con éxito su entrenamiento y obtener el título de Inquisidor. Al salir, se han convertido en fanáticos que darían su vida por sus ideales.

Un Inquisidor puede ser de cualquier sexo. Para cazar demonios, el Vaticano no encuentra distinciones entre ellos. Cada uno puede actuar por separado o acompañado por un reducido número de guardias eclesiásticos, elegidos por él mismo. Cuando se encuentran con un verdadero brujo o un auténtico ser sobrenatural, tratan de destruirlo sin dejar ningún testigo que pueda hablar de él. Si esto sucede en una gran población, utilizan a los párrocos de la zona para crear una coartada convincente, pero si ocurre en pequeños pueblos, son capaces de quemarlos con sus habitantes para evitar que ese conocimiento prohibido "contamine" a otros inocentes (es decir, que se extienda el rumor de su existencia). La leyenda de los actos cometidos por la Inquisición provoca verdadero terror entre el pueblo.

Según la manera de actuar de cada uno, pueden revelar abiertamente su identidad o utilizar el subterfugio para investigar a fondo sus casos. Los que no van de incógnito, utilizan ropajes negros marcados con la Cruz de Sangre de la Inquisición. Para la lucha se les otorga Legisladores, armas marcadas con su cruz que son capaces de destruir a criaturas sobrenaturales e incluso detener conjuros.

Existen unos mil inquisidores activos por toda Gaia.

LOS ALTOS INQUISIDORES

Resulta curioso el hecho de que muchos de los inquisidores están dotados de las habilidades sobrenaturales que ellos mismos combaten. Durante el entrenamiento, sus maestros tratan de potenciarlas para incrementar su capacidad de combate tanto como sea posible. Así pues, muchos de ellos poseen poderes psíquicos, habilidades del Ki o incluso magia.

A aquellos que alcanzan un nivel superior se les otorga el título de Altos Inquisidores, y se convierten en la mano ejecutora del Cardenal para las misiones más complejas y que requieren mayor capacidad. Para ellos, sus poderes no son algo demoníaco, sino dones divinos que les son otorgados para combatir más efectivamente el mal.

Su número hoy en día es ligeramente superior a los cien.

TRIBUNALES INQUISITORIALES

Bajo este inapropiado nombre se conoce a las cárceles que los inquisidores utilizan para encerrar a sus detenidos. Es una denominación incorrecta, ya que allí nunca se juzga a nadie: todos los que se encuentran en su interior son considerados siempre culpables. En los tribunales hay grandes cámaras de torturas, ya que en algunas ocasiones un Inquisidor puede capturar a un ser sobrenatural para atormentarlo y obtener información beneficiosa. Todos los tribunales están escudados mágicamente para evitar las fugas o los intentos de rescate.



TOL RAUKO

Tol Rauko es otra de las organizaciones más poderosas de toda Gaia. Es una orden militar de templarios que se dedica a buscar y preservar cualquier vestigio de cultura no humana o entidad sobrenatural que exista en el mundo. Su objetivo es evitar que desaparezcan para siempre e impedir que los humanos tengan acceso a conocimientos que pueden resultar peligrosos. Sus miembros son luchadores excepcionales con grandes conocimientos de arqueología y ocultismo, preparados para enfrentarse a cualquier tipo de dificultad. Su símbolo es una cruz granate acabada en punta.

La historia de Tol Rauko es bastante compleja. El primer Emperador era terriblemente consciente de que el hombre no debía olvidar del todo sus orígenes, ni tampoco resultaba justo culpar de lo que había sucedido sólo a los seres sobrenaturales. Sin embargo, el odio que existía contra ellos era demasiado palpable y siempre quedaba la posibilidad de que, si alguien se hacía con el suficiente poder místico, estallasen nuevos conflictos y miles de personas sufrieran otra vez sus consecuencias. Atrapado entre ambos pensamientos, las atrocidades que su propia Inquisición estaba realizando con sus antiguos aliados le hicieron reaccionar, y creó una orden con sus agentes de mayor confianza, a la que le dio plena autoridad para actuar en asuntos de índole sobrenatural. A la cabeza de la organización puso a su primer mariscal Adam Graft, quien realizó una excelente labor, convirtiéndola en una potencia sólo comparable a los Señores de la Guerra. A lo largo de los años, Tol Rauko ha ido acumulando cada vez mayor poder, desligándose completamente de cualquier lazo político salvo de la figura del Emperador. En la actualidad está al mando del mariscal Malakías Graft, quien ha jurado fidelidad a la Emperatriz, pero que también mantiene una estrecha relación con la Alianza Azur y muchos principados independientes. En realidad su objetivo es permanecer fiel a Abel, pero presintiendo que se avecinan tiempos difíciles, Malakías no quiere implicarse abiertamente en una guerra política.

Todo el mundo conoce Tol Rauko, pero pocos tienen claro a qué se dedican exactamente. Dado que hoy en día prácticamente nadie cree en lo inexplicable, los consideran un grupo de privilegiados que viven de las prerrogativas que les concedió el Imperio en la antigüedad. No obstante, la gente es consciente de su potencia y les teme.

Los templarios viajan por todo el mundo en pos de reliquias o entidades sobrenaturales. Cuando se encuentran con unas ruinas, las exploran haciendo detallados mapas de lo que hay dentro, y recogen todos los artefactos peligrosos transportables que hallen. Tras eso, las sellan con su marca y las ocultan. A veces, si el lugar es especialmente peligroso, simplemente lo cierran completamente y dejan una guarnición en la zona custodiándolo. Gaia entera está plagada de ciudadelas y templos sellados por Tol Rauko, aunque sus miembros saben perfectamente que el mundo es muy grande y que aún faltan muchísimas más por encontrar.

Cuando localizan un ser sobrenatural, actúan de un modo completamente distinto a los inquisidores. Su misión en esos casos es la de capturarlos con vida y trasladarlos hasta su fortaleza central. Si es necesario, están capacitados para hacerles todo el daño que sea preciso, aunque nunca matarlos salvo si peligra abiertamente la vida de inocentes. En ocasiones, pueden incluso dejar morir a algunas personas antes que acabar con un ser único en su especie. No tienen ninguna jurisdicción sobre brujos humanos, aunque sí sobre las cosas que estos puedan poseer.

Militarmente, Tol Rauko tiene un potencial bélico comparable al de un Señor de la Guerra, por lo que con su poder puede desestabilizar cualquier principado o incluso derrocarlo. Tienen varios miles de soldados a su cargo distribuidos por todo el mundo y casi medio millar de templarios. La misma naturaleza de la orden les enfrenta abiertamente a la Inquisición, quienes se han convertido en sus principales competidores a lo largo de los años. La única razón por la que no ha dado comienzo una guerra abierta entre ambas organizaciones es su mutua fidelidad hacia la figura del Emperador. En sus inicios, los templarios y los inquisidores protagonizaron varios enfrentamientos que acabaron siempre en derramamiento de sangre. Para evitar la muerte de sus agentes, el Emperador impuso un decreto según el cual, aquel que llegase primero hasta el lugar de los hechos tiene la prerrogativa de la investigación, mientras que la otra parte debía retirarse. Aun así, en algunos casos han seguido estallando conflictos armados entre templarios e inquisidores, ya que ambos argumentaban haber sido los primeros en aparecer. También se oponen a Sol Negro, de quienes sólo hace unas décadas que tienen constancia.

ORGANIZACIÓN

En Tol Rauko rige un sistema jerárquico completamente militar. Al frente de la orden se encuentra el mariscal Malakías Graft, quien a su vez tiene tres grandes comandantes de campo que se ocupan de ejecutar diferentes tareas. Cada uno de ellos está a cargo de una sección entera de la orden.

Básicamente, existen dos categorías distintas: los soldados y los templarios. Los templarios son los verdaderos agentes de Tol Rauko, que se ocupan de cumplir el cometido de la organización. Se caracterizan por vestir siempre con los mismos uniformes pardos y armaduras rojas, completas o de piezas, según el caso. Cada templario de Tol Rauko tiene su propia armadura, forjada exclusivamente para él por maestros herreros en el momento en el que se le otorga su título. Todas ellas son distintas, pero poseen siempre una forma parecida para que sea reconocible su origen. Si un templario muere, es enterrado con todo su equipo, salvo si es su deseo expreso que su descendencia herede el arma (aunque nunca su armadura). Si las pierde y sus hijos pertenecen a la orden, se les encomienda la misión de recuperarlas a toda costa.

La organización tiene desde sus inicios un carácter familiar. Todos sus miembros originales pertenecían a las familias nobles que el primer Emperador eligió para formar la orden, y desde entonces, la mayoría de sus descendientes han proseguido la labor de sus progenitores. Sin embargo, Tol Rauko está abierta a nuevas incorporaciones, tanto hombres como mujeres, siempre que los aspirantes prueben su capacidad para formar parte de ella. Si son aceptados, se les otorga un título nobiliario y la orden se ocupa de sus familias y descendientes durante el resto de sus vidas.

Un templario de Tol Rauko es un verdadero demonio en la lucha. Son entrenados en todo tipo de estilos de combate y se les prepara para enfrentarse a amenazas de carácter sobrenatural. En cierta manera, son la contrapartida de los inquisidores. Unos cuantos han desarrollado habilidades del Ki para realizar más efectivamente su misión, y se les dota de equipo sobrenatural con el que apoyar sus, ya de por sí, elevadas capacidades. Además, tienen grandes conocimientos de ocultismo y sobre civilizaciones antiguas. Casi todos los miembros de la orden sienten verdadera dedicación por lo que hacen. Tienen un espíritu aventurero y les apasiona enfrentarse a lo desconocido.

Los soldados, por el contrario, son simplemente una fuerza casi simbólica, cuya función consiste en amedrentar a cualquiera que trate de ponerse en el camino de los templarios y ayudarles en sus misiones más simples, como vigilar una zona sellada. Originariamente la orden sólo estaba compuesta por templarios, pero su tercer mariscal, Samuel Graft, decidió que necesitaban un mayor número de efectivos para ejecutar correctamente su labor. Por tanto, levantó su propio ejército en cada territorio, independiente del Imperio, de los principados o de la Iglesia.

LA FORTALEZA DE TOL RAUKO

En el centro del Mar Interior se encuentra el castillo de Tol Rauko, antiguo baluarte de Rah. Esa fortaleza es el corazón de la orden, donde los templarios han recopilado la información de la antigüedad y todo lo que han encontrado en estos últimos siete siglos. Sus cámaras subterráneas interiores son inmensos almacenes, llenos de estantes cargados con cajas que contienen miles de reliquias y artefactos místicos de todo tipo. Sus bibliotecas están atestadas de textos prohibidos que han salvado de la Inquisición y algunos grimorios de magia.

Pero sin duda, el secreto mayor guardado de Tol Rauko está más abajo, en la llamada Arca de Noé. Allí se encuentran todos los seres sobrenaturales que han capturado a lo largo del tiempo, presos de un imaginario paraíso que han creado para ellos. Aun así, las entidades más peligrosas se encuentran en las cámaras de contención que había desarrollado Rah para sus experimentos, sumidas en un éxtasis eterno que las mantiene entre la vida y la muerte.

Probablemente no existe ningún lugar en el mundo más seguro que esta isla. Custodiado por los mejores templarios y con los más elevados sistemas de seguridad sobrenatural, esta inaccesible fortaleza es inexpugnable incluso para las criaturas más poderosas.

LAS RUINAS SELLADAS

Las ruinas selladas por Tol Rauko normalmente no tienen ninguna entrada a la vista, puesto que las han derruido u ocultado de algún modo. En el caso de que esto no sea posible, los templarios las sellan con cadenas de acero negro en las que se encuentra grabado su símbolo, así que quien decida entrar, sabe de sobras con quién se la juega. Cada cierto tiempo, un destacamento de soldados vigila que estas sigan en su sitio, o en caso contrario dan aviso a sus superiores.



Un grupo de templarios regresando a una de las ciudades fortaleza de Tol Rauko

Algunas veces existen ruinas que contienen restos que no pueden ser transportados de ningún modo, ya sea a causa de su tamaño o inestabilidad. Si estos resultan peligrosos, Tol Rauko construye una ciudadela cerca, de manera que puedan tenerlos vigilados en todo momento. Estas ciudades fortaleza, de las que ya tienen más de veinte repartidas por toda Gaia, son las bases de operaciones de la orden en tierra firme, desde donde organizan sus misiones.



LA ORDEN DEL CIELO

La Orden del Cielo es el ejército privado de la Emperatriz, el cuerpo personal de guardias y agentes que se ocupa de ejecutar su voluntad. Todos los miembros de la orden se sienten realmente orgullosos de pertenecer a ella, ya que no hay ningún otro título militar que reporte más honra que este, salvo el de Señor de la Guerra.

Habitualmente, se les reconoce por utilizar relucientes armaduras y ropajes azules, por lo común gabardinas o túnicas, en los que se inscribe la cruz de sangre de Abel. Sólo a los caballeros de rango más elevado se les permite llevar ropajes blancos.

Sólo hay dos maneras de entrar a formar parte de la Orden. La primera es recibir una invitación de la propia Emperatriz, y la segunda es pasar una serie de pruebas de habilidad e inteligencia que se realizan una vez al año en Arkángel. Por tanto, entre los que forman parte de sus filas no existe ninguna distinción a causa de su origen, sexo o realengo; únicamente su habilidad marcial y su iniciativa importan. Los que consiguen ingresar siguen un duro entrenamiento cultivando cuerpo y mente para responder al unísono ante cualquier evento.

La orden fue creada por Zhorne Giovanni, quien otorgó ese título a los caballeros que le acompañaron en su escuadra cuando anexionó los distintos principados a Abel. Una generación después, todos los jóvenes idealistas querían formar parte de ella, por lo que se desarrollaron distintas pruebas de acceso para seleccionar únicamente a aquellos que realmente lo merecieran. Hay muy pocos caballeros que no sueñen con ser llamados a sus filas alguna vez.

SU ORGANIZACIÓN

La Orden del Cielo está dividida en siete niveles diferentes, dependiendo de los logros y habilidades de sus miembros. Cada uno de estos grados está numerado entre el Primer y el Séptimo Cielo, lo que indica también cuáles son sus atribuciones.

Los caballeros del Primer Cielo son los recién llegados a la orden, cuya función habitual consiste en vigilar la seguridad del barrio central de Arkángel, conocido como Las Alas del Ángel. El cuerpo de caballeros del Segundo Cielo es el más numeroso de todos, y hace la función de ejército de elite de la Emperatriz, acompañándola como escolta en sus viajes. Hoy en día, son también los encargados de custodiar la catedral vaticana de Arkángel hasta que la Iglesia vuelva a ocuparse de ella. Los que pertenecen al Tercer Cielo lideran a los caballeros de los dos grados inferiores, actuando como cabecillas en sus respectivas encomiendas.

Las órdenes del Cuarto y Quinto Cielo merecen una mención más detallada. Se trata de los agentes especiales de la Emperatriz, a quienes envía en su nombre a cumplir misiones personales de toda índole. En muchas ocasiones, estos caballeros no han pasado previamente por los grados anteriores, sino que han sido ascendidos directamente hasta ese puesto. A veces, actúan de incógnito para beneficiar los intereses del Sacro Santo Imperio. No hay ninguna regla específica a la hora de atribuir las misiones a un grado u otro, pero por lo general, se dejan las más complejas a los del Quinto Cielo.

Por último, se encuentran los caballeros del Sexto y Séptimo Cielo, cuyo nombramiento está reservado únicamente a la Emperatriz. Son sus guardianes personales, que se ocupan de la seguridad del castillo y de ella misma. La gran mayoría son maestros marciales sin rival o están dotados de poderes especiales. Como los inquisidores, justifican sus habilidades sobrenaturales como dones divinos, concedidos por Dios para la protección de la Emperatriz.

Actualmente, sólo hay cuatro caballeros del Séptimo Cielo, que hacen la función de sumos pretorianos de Elisabetta. Se dice que uno solo de ellos es capaz de aplastar un ejército entero sin sufrir ni siquiera una sola herida, y probablemente no es ningún rumor. Su líder es Kisidan, mentor de la Emperatriz, y sus tres compañeros responden a los nombres de Griever, Lilith y Tiamat.



SAMAEI

No todos los seres sobrenaturales fueron destruidos tras la Guerra de Dios. Un buen número de ellos se quedaron atrás junto a nosotros, ocultándose del modo más conveniente que encontraron. Algunos incluso iniciaron una nueva vida en las ciudades, disfrazándose como humanos gracias a su gran parecido con el hombre o a sus habilidades místicas. Durante años vivieron de manera independiente los unos de los otros, pero no tardaron en ser detectados por la Inquisición o Tol Rauko, que los eliminaron o capturaron sistemáticamente. Dándose cuenta que de ese modo sólo era una cuestión de tiempo desaparecer del todo, muchos decidieron formar una agrupación con el fin de ayudarse los unos a los otros en caso de necesidad. Así nació la Samael.

Samael es una sociedad secreta formada por entidades y seres sobrenaturales que tienen como objetivo sobrevivir en un mundo que les es hostil. Sus miembros no pertenecen a una etnia concreta y cualquiera que pueda coexistir junto al hombre es aceptado en ella. Elfos, Duk'zarist, Daimah y un sinfín de criaturas que consideraríamos monstruos son sólo algunos de sus componentes. Su principal objetivo es mantenerse en secreto, ocultando su presencia a los ojos humanos mientras caminan entre nosotros. Ellos mismos se han ocupado de apoyar la idea de que lo sobrenatural no es nada más que un mito, supersticiones baratas nacidas de la ignorancia y la literatura.

En su mayoría no tienen sentido de grupo ni existe compañerismo entre ellos. Simplemente, es una oscura red de influencias que permanece en las sombras, pero que les permite sobrevivir. Por lo habitual, sólo tienen una remota idea de quiénes son sus compañeros dentro de cada ciudad. Siempre que les es posible se ignoran completamente, ayudándose únicamente en caso de extrema necesidad. Si alguno de sus miembros es capturado, por lo general tratan de liberarlo antes de que se descubra lo que es y ponga en peligro al resto. En el caso de que resulte imposible, en última instancia son capaces de eliminarlo para evitar que cuente lo que pueda saber.

En cada ciudad importante en la que existe Samael hay siempre un líder que recibe el título de Arconte. Él se encarga de organizar la seguridad de la sociedad y se cerciora de que no surjan problemas entre sus componentes. En algunas raras ocasiones, los Arcontes convocan concilios para tratar temas de vital

importancia. Teóricamente, poseen la capacidad de dar órdenes directas a sus colegas en asuntos que puedan afectar a la seguridad del grupo, pero muy pocos toman estas decisiones. Cada Arconte está en contacto con sus iguales de las ciudades próximas, tratando de mantenerse informado de los acontecimientos importantes que puedan ser de interés. Si la situación de uno sus miembros se torna difícil o es descubierto y no tiene la capacidad de adoptar una nueva identidad, le envía hasta una ciudad lejana tras informar al Arconte local de los motivos de su traslado.

Samael tiene mayor influencia en el Viejo Continente, en los principados donde las antiguas tradiciones del Sacro Santo Imperio de Abel están más arraigadas. En lugares donde la presión de la Iglesia es menor o las creencias del ser humano están mucho más preparadas para aceptar lo sobrenatural, como en los Yermos Gélidos o las Tierras Oscuras, Samael sencillamente no tiene una razón para existir. No todos los seres sobrenaturales pertenecen a ella. Las entidades más poderosas no la necesitan, ya que no temen a la Iglesia ni a Tol Rauko, aunque también hay otras que aborrecen demasiado al ser humano como para ocultarse de él de un modo que consideran cobarde.

Samael tiene a veces contacto con hechiceros y con Sol Negro.

LOS ÁNGELES CAÍDOS

A pesar de que Samael parece una organización sin líderes, en sus cimientos existe un grupo compuesto por doce cofrades que la dirige. Esta cúpula directiva está formada por aquellos que crearon originalmente la sociedad y algunas entidades de enorme poder que se unieron posteriormente, quienes se hacen llamar a sí mismos los Ángeles Caídos.

Ellos organizan las acciones de los Arcontes de cada ciudad y se aseguran de mantenerlos informados de aquello que quieren y en la ignorancia de lo que no. La principal preocupación de los Ángeles es la supervivencia de la organización y de los suyos, pero en su seno hay una gran división de opiniones sobre el camino a seguir. Todos ellos son conscientes de que la situación actual no puede mantenerse eternamente, por lo que en el último siglo se han vuelto más activos. Una facción desea preparar a la humanidad para ser capaces de mostrarse ante ella abiertamente algún día, mientras que otros pretenden provocar una crisis que la aboque a la destrucción y así, entre el caos, poder reclamar un lugar en el mundo.

De un modo u otro, los Ángeles han aprovechado el declive del Imperio para iniciar un ataque oculto contra la Iglesia, introduciendo a unos cuantos de sus agentes entre los altos cargos eclesiásticos. Su plan consiste en sustituir al Sumo Arzobispo por un títere con el que controlar tanto la Inquisición como los dogmas cristianos. En secreto para sus hermanos, los tres Ángeles Caídos más extremistas están utilizando Samael para encontrar las llaves que despertarán a una criatura de enorme poder llamada Filisnogos, que puede causar verdaderos estragos entre los seres humanos.

El consejo de Ángeles Caídos se encuentra en la capital de Togarini, Kaine, la ciudad en la que Samael tiene mayor influencia.

LAS SOMBRAS

Puede que de entre todos los miembros de Samael no haya ninguno más enigmático que Las Sombras, el grupo compuesto por los D'Anjayni. Ellos son quienes se ocupan de ejecutar las acciones encubiertas de los Ángeles Caídos y su trabajo es enormemente apreciado por estos. No en balde, dos miembros de su raza forman parte de la cofradía que lidera la organización. Probablemente se trata de una de las

redes de espías más efectiva de toda Gaia, capaz

de infiltrarse en cualquier sitio gracias a su capacidad de pasar inadvertidos. Las Sombras son agentes perfectos, que ejecutan los mandatos que reciben sin cuestionarlos. No obstante, en ocasiones actúan por su propia cuenta en pos de fines que, de momento, siguen siendo desconocidos.



Kisidan, caballero del Séptimo Cielo

LA DIVISIÓN

Desde hace algunas décadas, ha comenzado un fenómeno de acercamiento racial entre los componentes de Samael en las regiones más alejadas del corazón del Imperio. Los miembros de determinadas razas afines han empezado a reunirse en distintas ciudades, formando importantes núcleos de población entre los que existe un sentimiento de mayor unidad. Así, un gran número de Sylvain, Daimah y criaturas afines a la luz se han reunido en las urbes de Gabriel y Helenia, mientras que Duk'zarist y otros seres con ataduras a la oscuridad han hecho lo mismo en Alberia. Aunque no hay una oposición directa entre sus componentes, la tensión entre ambos grupos crece, mientras que los seres no agrupados los ignoran completamente.



SOL NEGRO

Sol es una organización secreta de comerciantes que desde hace años se interesa en asuntos de índole sobrenatural. Tiene miles de miembros por todo el mundo y son pocas las ciudades importantes que no poseen por lo menos una de sus sucursales. Formalmente, no hay ningún lazo que una a los integrantes de Sol, por lo que en apariencia tan sólo son un grupo de poderosos mercaderes que mantienen provechosas relaciones entre ellos. Sin embargo, todos forman parte de la misma sociedad, de manera que en cierto modo constituyen la primera "corporación" a nivel mundial de Gaia.

Sus negocios legales incluyen todo tipo de compraventa de mercancías y transportes. Sin embargo, clandestinamente se dedican al tráfico de artefactos sobrenaturales y antigüedades pertenecientes a otras civilizaciones. Por norma general, venden la gran mayoría de los objetos que consiguen a aquellas personas que tienen la capacidad de adquirirlos, pero muy a menudo, también conservan para ellos unos pocos si estos les permiten acrecentar su poder. En su conjunto, el volumen de las operaciones legales e ilegales de Sol mueve aproximadamente casi un doce por ciento de la economía del viejo continente.

La organización fue creada por dos poderosas familias nobles, Delacroix y Steiner, que casi desde los albores del Imperio mantuvieron fructíferos negocios con brujos y criaturas sobrenaturales. Dándose cuenta de que algunos de ellos estarían dispuestos a pagar cualquier precio o a hacer lo que fuese por obtener lo que deseaban, comenzaron a extender sus redes de influencias entre ricos burgueses y pequeños nobles para satisfacer las demandas de sus compradores. No obstante, algún tiempo después se dieron cuenta del increíble poder que habían amasado, y crearon Sol Negro para mantener el orden entre sus subordinados.

Actualmente, en Sol rige un sistema de poder piramidal. Las familias Delacroix y Steiner se encuentran en la cúspide de la sociedad y son quienes toman las decisiones más importantes, ejerciendo un dominio absoluto sobre todas sus ramas. Nada de lo que ocurre en la organización se les pasa por alto a ambas familias. Cada territorio o grupo de principados tiene una sede central regida por uno de los directivos de mayor rango, que se ocupa de coordinar las acciones de las distintas sociedades a su cargo. Muchos de estos hombres desean ascender aún más peldaños e igualar a una de las dos casas dirigentes, pero de momento nadie es capaz de retarlas.

Para asegurar sus intereses, Sol tiene a su servicio a todo un ejército privado de mercenarios, algunos de los cuales poseen incluso habilidades sobrenaturales. Habitualmente no emprenden nunca acciones ofensivas, pero no temen realizar verdaderas matanzas si las consideran necesarias. La organización posee cierta influencia en todas las ciudades de libre comercio, y por lo general, siempre tienen a uno o dos miembros de la organización en el consejo de comerciantes, o guardan estrechas relaciones con alguno de ellos. Sus negocios ilegales con elementos sobrenaturales les llevan a enfrentarse de un modo directo con Tol Rauko y, en menor grado, con la Inquisición. En ocasiones, Tol Rauko ha desbaratado más de una de sus operaciones importantes, pero a su vez, Sol también ha sustraído cargamentos enteros que se dirigían a la isla de los templarios.

LAS TIENDAS DE ANTIGÜEDADES

Por regla general, los establecimientos que Sol utiliza para vender sus mercancías "especiales" suelen tener como tapadera la apariencia de tiendas de antigüedades o viejas librerías. Adquirir uno de esos productos no resulta nada fácil, ya que sólo aquellas personas que ya han tratado anteriormente con la compañía, o tienen algún tipo de recomendación, pueden comprarlos. En la gran mayoría de ocasiones, trabajan por encargo, recibiendo pedidos de sus clientes sobre objetos específicos. Si no tienen en esos momentos nada que se acerque a las pretensiones demandadas, consultan a alguna de las sedes superiores o le encargan a una de las divisiones que tienen a su cargo que lo consigan.

Estos locales suelen tener una entrada oculta que conduce hasta la sala donde se guardan los artefactos. En estas habitaciones hay algunos objetos no demasiado poderosos, salvo los grandes encargos que esperan a ser recogidos. Naturalmente, tras una falsa apariencia de tranquilidad, las secciones secretas de estas tiendas tienen un elevado sistema de seguridad, protegidas por medidas místicas y agentes especializados. Por supuesto, dado el tipo de clientes con los que tratan, tienen medidas contra asaltos de índole sobrenatural.

RECUPERADORES

Los Recuperadores son los cuerpos especializados de Sol en la obtención de artefactos y antigüedades prohibidas. Cuando tienen constancia de la existencia de restos de ruinas o vestigios antiguos, envían a una de estas divisiones para que obtenga todo lo que pueda. En otras ocasiones, se les encarga misiones específicas en lugares que han indicado sus clientes.

Por lo habitual son grupos de entre cinco o seis personas, de las que como mínimo, una de ellas posee habilidades especiales. Los grupos más importantes pueden tener a su cargo alguna división de los soldados privados de la compañía. A veces Sol, si está falto de personal especializado en esos momentos, puede llegar a contratar a algunos de sus clientes para realizar estos trabajos.

EL LIBRO DE LOS MUERTOS

Hace cuarenta y tres años, la mejor división de Recuperadores al servicio directo de la familia Delacroix hizo un descubrimiento realmente aterrador. En las profundidades de unas ruinas en Moth, encontraron un tomo de metal que llevaba como título "Et Versiculum Mortem", El Libro de los Muertos. En él, se relataban tenebrosos rituales y secretos nigrománticos que se habían perdido desde la misma Guerra de la Oscuridad. Al llegar a manos de Jean Pierre Delacroix, en aquel momento el patriarca de la familia, se dio cuenta de la descomunal fuerza que estaba a su alcance.

Decidió utilizar su organización para intentar dominar los secretos del libro, la gran mayoría de los cuales escapaban completamente a su conocimiento. Desde entonces, ha construido varios campos de pruebas secretos donde trata de explotarlo al máximo. Su objetivo inmediato es desarrollar poderosas creaciones que utilizar como arma, con las que podría desestabilizar cualquier principado de Gaia.

Estos campos de experimentación tienen un sistema de seguridad excepcional; verdaderas fortificaciones que resultan prácticamente inexpugnables. En cada uno hay una copia incompleta con un pequeño fragmento del manuscrito original, ya que la ubicación del verdadero tomo sólo la conocen el propio Jean Pierre y sus hijos. Según parece, el libro en sí posee extraños poderes. De hecho, los miembros del grupo de Recuperadores que lo encontró se convirtieron en diferentes clases de criaturas no muertas por el mero hecho de entrar en contacto con él de manera prolongada, y aún hoy, sirven a la familia Delacroix como agentes de elite. En una o dos ocasiones, sus rituales y ensayos se les han escapado de las manos, destruyendo completamente pequeñas poblaciones, cercanas a donde se encontraban sus campos de experimentación. No obstante, se han asegurado de borrar cualquier huella de su implicación gracias a sus influencias.

La familia Steiner conoce estas maquinaciones y no las apoya, pero es consciente de que no puede iniciar una guerra interna sin estar segura de su victoria.



WISSENSCHAFT

Oculto a los ojos de todos, Lucanor Giovanni, señor de Lucrecio, mueve los hilos de una organización mucho más grande que su principado. Se trata de una sociedad secreta que ha creado de la nada y sobre la que tiene un control absoluto. Responde al nombre de Wissenschaft, que significa "ciencia". Sus principales miembros son científicos, alquimistas y brujos que ha reunido desde todos los confines del mundo.

Lucanor es el último descendiente de la estirpe Giovanni, quien, a los siete años, se vio obligado a renunciar al trono del Imperio cuando su padre lo utilizó como instrumento para suicidarse. Convertido en príncipe de Lucrecio, aquel niño dominaba ya personalmente todo su territorio a la escasa edad de doce años. Interesado en las ciencias, viajó hasta Ilmora donde fue adiestrado por los mejores maestros a los que, sólo tres años después, ya había superado. A partir de ese momento, de vuelta en Lucrecio, comenzó a estudiar alquimia, campo en el que demostró tener el mismo talento. Político, estratega y administrador sin igual, consiguió que Lucrecio floreciera económica y culturalmente. Fue entonces, disponiendo de la capacidad financiera adecuada, cuando empezó a reunir en secreto a los primeros miembros de la organización, a quienes puso a trabajar en varios proyectos bajo su supervisión. En apenas unos años,

los avances que consiguieron fueron realmente prodigiosos y Wissenschaft comenzó a crecer geométricamente. Poco tiempo después, la casualidad llevó a Lucanor a conocer a la Arzobispo Eljared, dándose cuenta enseguida de que esa mujer era algo más de lo que aparentaba o de lo que la gente decía de ella. Interesado por los secretos científicos y místicos que esta tenía en su poder, de ella obtuvo una extraña pieza de metal negro que, gracias a sus conocimientos, pudo traducir en parte. Estos le condujeron a importantes avances en el campo de la alquimia y la ciencia, que no ha tardado en poner en práctica.

Wissenschaft está dividida en varias secciones que llevan adelante proyectos de todo tipo. A cargo de cada una de ellas, Lucanor tiene a uno de sus hombres de mayor confianza... y a su alrededor, a varios más que lo vigilan en secreto. Cada división posee una amplia base de operaciones donde llevan a cabo sus experimentos, que cuenta con un sofisticado sistema de seguridad para evitar que nadie entre o salga sin su permiso. La gran mayoría de ellas se encuentran en Lucrecio, aunque últimamente han establecido nuevas divisiones en lugares alejados, donde las condiciones climáticas son más propicias para los proyectos, como Goldar. Estas bases están siempre en principados con escaso nivel cultural. Wissenschaft nunca se arriesgaría a establecerlas en sitios donde pudieran ser descubiertas por Abel o la Alianza Azur.

Además de los científicos, brujos y alquimistas, Wissenschaft tiene una legión de agentes especializados en infiltración, espionaje y asesinato al servicio de cada sección. Si necesita apoyo logístico, puede contar con las fuerzas de elite de Lucrecio y con el ejército secreto que ha formado utilizando sus experimentos.

El principal objetivo de la organización es conseguir tantos avances en sus respectivos campos como sea posible. Aunque por norma general evitan causar cualquier daño innecesario, son capaces de hacer cualquier cosa para avanzar a pasos de gigante en sus proyectos, incluso si esto representa utilizar cobayas humanas o criaturas sobrenaturales inteligentes.

Lucanor es el alma de la organización y quien la mantiene unida. Sin él, Wissenschaft se desmoronaría completamente. Ese hombre es un genio en cualquier campo; probablemente, la mente más brillante de toda su era. No le da la espalda a nada que pueda representar el progreso, ya sea en medicina, mecánica, alquimia o magia. Considera que cualquier avance representa más poder para el hombre y, sobre todo, para sí mismo. La gran mayoría de los miembros de Wissenschaft piensan que Lucanor tiene como fin utilizar esos descubrimientos para convertirse en Emperador, reclamando el título que por derecho de sangre le correspondía. Sin embargo, aquellos que le conocen mejor son quienes menos entienden qué máquina realmente.

LUCANOR

Lucanor es un enigma para todo el mundo. Frío, calculador, metódico... pero al mismo tiempo absolutamente impredecible. Sus objetivos son un verdadero misterio, puede que incluso para él mismo. Aunque probablemente espera convertirse en Emperador algún día, ya sea tomando a Elisabetta como esposa o mediante sus propios medios, no es algo que en realidad le importe demasiado. Todo aquel que está lo suficientemente cerca de él y se ha atrevido a preguntarle qué es lo que se propone, ha obtenido siempre la misma enigmática respuesta: "Una vez tuve un sueño... y ese sueño vale toda la sangre que he dejado atrás y los miles de cadáveres que en el futuro pisotearé en mi camino".

De algún modo, Lucanor parece sospechar o ser consciente de la existencia de los poderes en la sombra, cuya mera presencia le resulta terriblemente molesta. A sabiendas de que ni él ni su organización son rivales para ellos en su actual estado, espera tener suficiente poder antes de dar su siguiente paso, aunque para ello haya de absorber otras sociedades secretas como Sol o Samael.

LA GRAN UNIVERSIDAD

La Gran Universidad de Lucrecio, conocida por ser el centro de estudios más importante de toda Gaia, también es secretamente la principal base de operaciones de Wissenschaft. La organización la utiliza para llevar a cabo sus experimentos, que se realizan en unas instalaciones subterráneas a las que alumnos y visitantes no tienen acceso. Además, es el lugar ideal para reclutar a nuevos talentos, ya que varios miembros de la sociedad secreta trabajan también como profesores y mantienen una mirada atenta sobre los estudiantes que destacan especialmente.

EL PROCESO

El Proceso es el proyecto más secreto y ambicioso de Wissenschaft, en el que Lucanor ha puesto a trabajar a sus mejores elementos. Se trata de un experimento científico y un ritual místico a la vez, que consiste en sustituir toda la sangre de un ser vivo por un extraño fluido negro. Dicho líquido se crea mediante la mezcla de los restos de varias criaturas sobrenaturales con un compuesto de procedencia desconocida. El objetivo del proyecto es otorgar a esos seres vivos, a los que llaman "procesados", increíbles habilidades tanto físicas como espirituales. Desgraciadamente, el experimento es en extremo inestable. Los procesados sufren terribles y monstruosas deformaciones, volviéndose locos progresivamente. Por si esto fuera poco, sus vidas se acortan sensiblemente, y necesitan beber grandes cantidades de ese compuesto oscuro para sobrevivir.

Según parece, la información para su desarrollo proviene en parte de la pieza de metal negro que Lucanor obtuvo de Eljared, pero no está completa, y él ha introducido algunas variaciones para hacerlo más poderoso si cabe. De momento, su único y mayor éxito ha sido la creación de una enorme pantera negra llamada Daaku, que Lucanor lleva consigo a todas partes como guardaespaldas.

LOS CUERVOS

Los Cuervos son una de las mejores creaciones de Lucanor. Como todos los que trabajan para él, le son completamente leales y los utiliza como sus principales agentes, a los que envía en las misiones más problemáticas. Se trata de seres humanos a los que ha sometido a una versión muy reducida del proceso, y operado posteriormente, implantándoles un cristal psíquico en las ramificaciones del hemisferio izquierdo del cerebro. Ambas cosas les conceden una fuerza y velocidad incomparables, junto a la capacidad de utilizar poderes mentales. Generalmente obtienen capacidades telepáticas, siendo capaces de leer las intenciones de sus oponentes.

Muchos jefes de divisiones tienen a Cuervos a su servicio o variaciones del experimento original. A menudo, se encargan de los secuestros de integrantes potenciales de Wissenschaft que se nieguen, de buena gana, a formar parte de la sociedad. Como a sus mejores agentes, les proporcionan todo el equipamiento que sea necesario para llevar a cabo las misiones encomendadas, por lo que no es de extrañar que usen armas de fuego y material extraño desarrollado en los laboratorios de pruebas de Wissenschaft.





SELENE

Selene es una refinada secta de asesinas que desde hace siete siglos lleva realizando su labor de una manera atterradoramente efectiva. Sus miembros son siempre mujeres de gran belleza que se valen de su apariencia y habilidades sobrehumanas para ejecutar efectivamente sus encargos. Se llaman a sí mismas hermanas, aunque entre ellas no existe ningún lazo de sangre. Trabajan en las sombras, sin importarles si sus víctimas son humanos o criaturas sobrenaturales, siempre que sus clientes puedan pagar los elevados honorarios que reclaman por sus servicios.

Las agentes de Selene son mercenarias capaces de realizar cualquier tipo de trabajo. Por regla general, se dedican al asesinato, pero en muchas ocasiones también son contratadas como guardaespaldas o espías. La única manera de reconocerlas es porque llevan siempre un diminuto amuleto de plata en forma de estilete, que les permite distinguirse como hermanas. La gran mayoría de sus miembros son de origen humano, aunque existen unas pocas hermanas que pertenecen a otras razas. La líder de la secta es una Sylvain que tiene ya más de setecientos años, pero que gracias a rituales sobrenaturales ha conservado la juventud. Responde al nombre de Alaxa, y es la única que tiene autoridad sobre las demás. El principal objetivo de la organización es sobrevivir, para lo que desean obtener todo el poder que les sea posible.

La secta escoge a sus miembros entre niñas huérfanas que tengan menos de ocho años. Si la pequeña está sola y tiene las características apropiadas (ser atractiva y tener talento natural para la lucha), se la conduce hasta la isla de Selene, donde es adiestrada en sus doctrinas y artes. En algunas ocasiones, una hermana puede decidir enviar hasta allí a su propia hija si lo desea. Se llaman adeptas a las jóvenes agentes que aún no han dominado completamente las habilidades de la orden. Las adeptas están bajo el control directo de Alaxa, quien puede asignarles misiones para perfeccionar sus pericias en la lucha y en el asesinato. Cuando creen estar preparadas, son sometidas a una prueba para obtener el título de hermana, y a partir de ese momento tienen la capacidad de dejar la isla cuando deseen y salir al mundo.

Una hermana de Selene goza de completa libertad para hacer lo que quiera, sin la obligación de responder ante la organización por sus actos. Únicamente están sometidas a tres reglas que han de seguir necesariamente. Para empezar, deben de mandar a la secta la mitad de todo el dinero que ganen como mercenarias y asesinas, para asegurar así la supervivencia de la orden. En segundo lugar, no se les permite bajo ninguna circunstancia matar a otra hermana. Si dos agentes tienen misiones antagónicas, se enfrentarán si no hay más remedio, pero la que pierda está obligada a admitir su derrota y retirarse de la lucha. Finalmente, tienen que ser excepcionalmente celosas en sus secretos, pues les está completamente prohibido revelarlos. En ningún caso divulgarán la ubicación de su isla, ni tampoco pueden adiestrar a nadie en sus artes, en especial si es un hombre. Si se diera el caso, la hermana sería tachada de traidora y la secta les buscaría a ambos para eliminarlos.

Un miembro de Selene puede vivir su vida libremente si por lo menos ha conseguido diez mil escudos de oro para la orden. En algunas ocasiones, forman una familia y abandonan su estilo de vida. En estos casos, solamente están obligadas a seguir las tres normas centrales de la organización si quieren que se las deje en paz. Corrientemente, muchas de ellas desprecian a los hombres y prefieren emparejarse con mujeres, aunque esta manera de pensar no es compartida por todas las hermanas.

Las agentes de Selene son las asesinas más perfectas que nadie pueda imaginar. Aunque prefieren el subterfugio, son capaces de ejecutar abiertamente a sus víctimas incluso si para ello deben de pasar por encima de un batallón entero. Habitualmente, emplean su enorme belleza como arma, seduciendo a sus víctimas masculinas hasta que bajan la guardia y pueden asesinarles sin problemas. Por lo general son unas amantes expertas, capaces de satisfacer en el lecho tanto a hombres como a mujeres. Pero esa no es su arma más terrible. Todas las hermanas son combatientes excepcionales, dotadas de habilidades muy por encima de lo humano. Son expertas en su propio estilo marcial y han desarrollado al máximo sus habilidades del Ki. Por lo general, conocen varias Técnicas de combate propias de la orden. Sus armas preferidas son los estiletos, que lanzan a distancia con una precisión atterradora, los cuales suelen estar impregnados con veneno de cobra blanca para asegurar la muerte de sus víctimas.

Aunque no son conocidas por la gente, gozan de cierta reputación en los bajos fondos y en el mundo oculto, y son respetadas incluso por las criaturas sobrenaturales. Actualmente se desconoce el número preciso de miembros que tiene Selene, pero se calcula que rondarán entre los doscientos y los trescientos. La organización tiene algunos contactos con Sol Negro, Samael y los consejos de comerciantes de las ciudades de libre comercio, para quienes trabajan en algunas ocasiones como guardaespaldas.

SUS ORÍGENES

El origen de Selene era radicalmente opuesto de aquello en lo que hoy se han convertido. El nacimiento de la orden se remonta a épocas muy anteriores a Cristo. En un principio fue desarrollada por un minoritario grupo de mujeres Duk'zarist que seguía la filosofía de la señora de la luna, cuyo fin era alcanzar la perfección física y espiritual. Tras la Guerra de la Oscuridad, las hijas de Selene, en un grupo muy reducido que apenas llegaría al centenar, se encontraron ideológicamente apartadas de su pueblo. Abandonaron su cultura y ayudaron a toda aquella mujer, sin importar a qué raza perteneciera, que estuviera dispuesta a estudiar su filosofía. Y no serían pocas las que se les unieran. Al final, tomaron la decisión de establecer una colonia en una pequeña isla en lo que hoy conocemos como Mar Interior, a la que bautizaron precisamente Selene. El tiempo pasó, y aunque su número era pequeño, vivieron siempre acorde a sus ideas cultivando cuerpo y mente. Como un juego para ejercitarse, desarrollaron un complejo estilo de combate que se convirtió en una de las mejores artes marciales existentes, la cual les permitía defenderse en situaciones de peligro. Desgraciadamente, cuando miles de años después Rah comenzó la Guerra de Dios, vio sus doctrinas demasiado parecidas al concepto de religión que pretendía destruir, y ordenó que exterminaran completamente a todos sus miembros. A pesar de los grandes conocimientos de lucha que poseían, aquella isla pacífica probó no ser rival para los ejércitos combinados del Señor de Judas.

Las únicas supervivientes fueron un pequeño grupo de jovencitas que se habían ausentado en una misión encomendada por sus maestras. Al regresar, a su alrededor sólo encontraron sangre, dolor y muerte en el lugar al que habían llamado hogar. Por aquel entonces, Alaxa era sólo una niña, pero incluso ella pudo sentir toda aquella desesperación. Con lágrimas en los ojos, juraron que su orden sobreviviría como fuese necesario, incluso si tenían que descender a las profundidades del infierno para conseguirlo... Y así lo hicieron. De la muerte surgió una nueva Selene, y la muerte les acompañaría en su camino para siempre. A partir de ese momento, invirtieron los principios básicos de su filosofía y su entrenamiento se convirtió en un arma letal. Durante años, se movieron en las sombras, no permitiendo que nadie conociera su existencia. Sin embargo, su objetivo era reconstruir su orden, y para eso necesitaban unos medios que no tenían a su alcance. Para conseguirlos, vendieron sus servicios al mejor postor, unas habilidades que en ese periodo de caos eran muy necesitadas para establecer un nuevo régimen. Poco a poco se sumieron más en las tinieblas, hasta convertirse en las asesinas que son en la actualidad.

LA ISLA DE SELENE

La isla de Selene es la única sede de la secta, que se encuentra en una pequeña isla del Mar Interior prácticamente inaccesible. Es un verdadero paraíso donde está edificado el Templo de la Luna, lugar en el que son entrenadas las agentes más jóvenes de la orden. Desde allí se coordinan las misiones de las adeptas y se vigila que ninguna hermana incumpla los principios de la sociedad. Gracias a la enorme capacidad económica que poseen, el templo goza de cualquier recurso necesario y la orden nunca escatima en gastos a la hora de equipar a sus miembros.

Las jóvenes que viven en el Templo de la Luna son muy felices por estar en la isla, ya que sus maestras y la propia Alaxa las tratan como la familia que las niñas nunca tuvieron. Las instructoras son normalmente hermanas cuya avanzada edad ya no les permite ejercer correctamente su labor, pero que en lugar de iniciar una nueva vida, prefieren regresar a Selene y hacer todo lo que pueden por las más jóvenes.

En la Isla, Alaxa vela por la seguridad de su orden, protegida por cuatro de las mejores hermanas. En ocasiones muy inusuales, puede mandar llamar a toda la sociedad convocando una reunión, aunque es un acto poco común que sólo ha realizado cinco veces a lo largo de siete siglos.

KALI, LA EJECUTORA

En el caso de que algún miembro de Selene traicione a la secta, Kali, la hija de Alaxa, tiene asignada la labor de encontrarla. Ella es la ejecutora.

Kali es una joven mestiza entre elfo y humano, un cruce tan poco habitual como difícil. Se desconoce quién puede ser su padre, ya que Alaxa nunca ha desvelado su identidad. Aún es joven para los cánones de su especie, pues tan sólo tiene veinte años, pero ha demostrado tener una habilidad natural incomparable en la lucha, que tan sólo su madre supera.

La cazadora no ejecuta a sus compañeras simplemente por no pagar las cuotas establecidas. Para que se vea obligada a actuar, debe tratarse de una renegada que haya traicionado directamente los principios de la organización o revelase alguno de sus secretos. También se pone en acción en el caso de que un hombre haya aprendido los secretos de sus artes y sea lo suficientemente poderoso como para haber acabado con la asesina que se los descubrió.

EL MUNDO SOBRENATURAL

*Toda la armonía del mundo
está formada de discordancias.*

-Séneca-

LA ESTRUCTURA DE LA EXISTENCIA

El mundo es más de lo que vemos o sentimos. Todo lo que existe (e incluso lo que no), tiene un alma, un principio que le da forma y significado. El flujo de almas es la esencia que sustenta la realidad y de la cual nacemos. Es el inicio de todo, el espíritu de la misma existencia...

Para entender esta idea es necesario explicar que todas las cosas tienen una sustancia anímica. Un libro es materialmente un conjunto de hojas de papel llenas de tinta que a su vez forman palabras, pero para que en realidad podamos decir que "existe" como tal, ha de haber un concepto que defina lo que es. Por tanto, ese libro que sostenemos en las manos es la suma de muchas facetas, tanto físicas como espirituales, que en su conjunto, forman un libro como tal. Su parte corpórea es la sustancia que genera el mundo material, mientras que su esencia existe a otro nivel, en el mar de almas.

EL FLUJO DE ALMAS

El flujo o mar de almas es el plano espiritual donde nacen los conceptos, las ideas y los sentimientos. Es conocido con decenas de nombres dependiendo de cada cultura, desde río de la vida a Génesis. En él se encuentra el espíritu de todo, incluyendo la esencia del mismísimo mundo. Eso no significa que este sea una criatura con personalidad. Su alma es mucho más elemental, una masa primordial de la cual surge la vida y la muerte.

El flujo de almas es ilimitado. La mejor manera de explicar su aspecto sería definirlo como un vendaval de espíritus y ectoplasma que se encuentra siempre en continuo movimiento, similar a un inmenso mar sin fronteras. En su núcleo, en su mismo corazón, se encuentra el Nexo, aquellas almas que no tienen aún su representación en el mundo material. Se trata de la esencia de las cosas que llegarán, de los niños que aun no han nacido, de los inventos que van a ser creados, de los libros que pueden ser escritos...

Cuando alguien muere, su espíritu regresa al flujo de almas y lentamente se funde con el resto. En realidad no desaparece, sino que comparte la totalidad de lo que ha sido y sentido, uniéndose a todo lo demás. Con el tiempo llegará al Nexo y, a su debido momento, de él nacerá una nueva vida. El tiempo que tarda en desaparecer un alma individual y fundirse con las demás, depende de lo poderosa que fuera en vida. Según su presencia, la fusión puede tardar desde unas décadas hasta incluso miles de años.

LA VIGILIA

La Vigilia es una faceta umbría de nuestro mundo, un reflejo distorsionado de la realidad tal y como la conocemos. Existe entre el flujo de las almas y nosotros, aunque se encuentra mucho más cerca de lo que creemos. Está formada por los vestigios espirituales de objetos inanimados, las emociones humanas y los residuos de la energía que dejan atrás las almas muertas. Todo lo que hay en el mundo tiene influencia en la Vigilia. Cada río, bosque o casa posee allí su duplicado, producido por los ecos que los verdaderos van dejando atrás. Este caos es a la vez real e ilusión, dependiendo de la profundidad con la que alguien penetre en ella.

Visualmente es muy parecida a nuestra realidad, pero varía dependiendo de las emociones que imperan en cada lugar. Si, por ejemplo, un prado está influido por sentimientos positivos, puede convertirse en un verdadero paraíso de una belleza y serenidad embriagadoras. Por el contrario, en sitios donde la gente haya sufrido dolor o miedo extremo, la Vigilia se torna oscura y lóbrega, adoptando la forma de una pesadilla. Cárceles, cámaras de tortura o viejos campos de batalla son las áreas donde la huella sombría es mayor, en los que toma la forma de un verdadero infierno.

Los seres humanos, junto con los animales y las plantas naturales, somos los que nos encontramos más apartados de ella. Dado que nuestra naturaleza no tiene un origen tan sobrenatural como el de otras razas, se distancia más de nosotros que de seres cuya esencia está muy atada a lo místico. Entes como los D'Anjayni o los elfos poseen ciertas facilidades para alcanzar la Vigilia, y sin embargo, su influencia sobre ese plano es mucho menor. Al parecer, los sentimientos humanos y sus actos en el mundo real son los que producen las mayores repercusiones, muy superiores a los que puedan provocar las entidades místicas.

El acceso a la Vigilia

Por regla general, las personas no somos capaces de ver ni de entrar en la Vigilia. Como una dimensión paralela que existe a un nivel diferente, el hombre camina inconscientemente por Gaïa sin sentir lo que hay a su lado. Sin embargo, en algunos lugares la barrera que separa ambos mundos es mucho más frágil, y en ciertos momentos, si concurren las circunstancias adecuadas, es posible que se abran pasajes de entrada por los que caer en ella. Estas "puertas", si se pueden llamar así, no tienen nunca una forma definida. Pueden ser prácticamente cualquier cosa, desde unas ruinas de piedra a una simple moneda antigua.

Tampoco hay un método concreto para hacerlas funcionar, pero parecen reaccionar a los sentimientos más intensos. Alguien que estalle de rabia cerca de una puerta o que se sienta excepcionalmente feliz, tiene una pequeña posibilidad de activarla y abrir un agujero hacia la Vigilia. Habitualmente, las personas que las ponen en funcionamiento no son conscientes de lo que han hecho, y a veces ni siquiera se dan cuenta de que han sido arrastrados a otro mundo hasta que ya es demasiado tarde.

Existen varios niveles en los que un individuo puede entrar en la Vigilia. En el grado más básico, una persona es capaz de entrever fragmentos de ese mundo, pero no puede interactuar con nada de lo que hay en él ni viceversa. Algunos individuos son más receptivos que otros a estas visiones. Por regla general son videntes que, en los lugares adecuados, pueden sentirla. También los gatos, los locos y los moribundos son excepcionalmente sensitivos, en especial estos últimos, que durante sus delirios llegan a vislumbrarla.



Cada criatura o espíritu tiene su lugar en la existencia

Por el contrario, si un sujeto entra en la Vigilia a través de una puerta, ese mundo es tan real como el nuestro. Aquellos que penetran en ella desaparecen completamente de la faz de la tierra, quedándose atrapados en ese mundo hasta encontrar una forma de regresar.

Los sueños y la Vigilia

A veces, cuando soñamos, nuestros subconscientes son capaces de ver el mundo de la Vigilia y podemos caminar por él. En estos momentos somos transportados hasta algún ambiente apropiado que simbolice nuestro sueño, y existimos paralelamente en ambos planos a la vez. Habitualmente, estos paseos no entrañan ningún peligro, ya que el durmiente no profundiza lo suficiente en la Vigilia para recibir perjuicios reales. No obstante, en casos extremos, algunos individuos se sumergen tanto en ella que pueden llegar a sufrir daños físicos o incluso morir.

No todos los sueños son necesariamente un portal hacia la Vigilia. Lo habitual es que, al dormir, la mente no haga otra cosa que divagar un rato por nuestro subconsciente hasta despertar. Sólo en casos muy inusuales somos capaces de llegar hasta ella, y de nuevo vuelve a ser por causa de emociones fuertes, o en determinados lugares donde la barrera entre los mundos es más fina. También es posible que algunos rituales o la ingestión de ciertas sustancias alucinógenas faciliten la visión de la Vigilia. En tales circunstancias, los individuos pueden sumirse en un trance que transporte hasta allí su subconsciente.

Los pobladores de la Vigilia

La Vigilia no es un lugar solitario. Ese mundo está poblado por entidades espirituales, erróneamente llamados fantasmas o aparecidos, cuya denominación más apropiada sería la de espectros de la Vigilia.

Al contrario de lo que su nombre pueda sugerir, estos espectros no son verdaderas almas. En realidad son recuerdos de seres vivos, cuyo fallecimiento provocó un eco tan grande en la Vigilia que una parte de su espíritu y sus sentimientos crearon una imagen, remedo de su persona, que sobrevivió allí. Muchas veces, individuos que han muerto violentamente en circunstancias especialmente terribles provocan estos efectos, como también aquellos que dejaron atrás algo importante por hacer o tenían aún fuertes lazos con el mundo. Por lo general permanecen siempre dentro de una misma área, tratando de encontrar los momentos propicios que puedan permitirles intervenir limitadamente en el mundo real. Comúnmente no son conscientes de cuál es su condición y sobreviven obsesionados por aquello que les retuvo en el mundo. El entorno en el que se encuentran también influye en ellos, otorgándoles a veces capacidades que no tenían en vida. En ocasiones, los residentes de las zonas más oscuras se convierten en pesadillas vivientes dotadas de enormes poderes.

Pero los espectros de la Vigilia no son los únicos habitantes que tiene este plano. Una indeterminada cantidad de criaturas sobrenaturales son también sus pobladores, tanto entidades espirituales como seres fantásticos que se encuentran allí físicamente. Muchos de ellos se refugiaron en este mundo huyendo del exterminio, o fueron confinados por algún poder desconocido. La mayoría viven allí placidamente, aunque otros de sus pobladores están esperando un momento adecuado para escapar de ella.

Los señores de las pesadillas

Actualmente han aparecido algunas entidades de gran poder que reclaman como suyas pequeñas zonas que los soñadores visitan habitualmente cuando llegan a la Vigilia. Muchos han adoptado el título de señores de las pesadillas y planean extender poco a poco su influencia en el mundo real, manejando a los durmientes y alimentándose de sus miedos. Han unificado bajo su mando a varios espectros de la Vigilia y a diversas criaturas que utilizan como agentes para lograr sus fines. A veces, los emplean para poseer el cuerpo de los soñadores y actuar libremente en la realidad.

Cada uno de los señores es de origen distinto y la gran mayoría están enfrentados entre sí, tratando de arrebatarse mutuamente sus zonas de influencia. En estos momentos, hay cinco señores de las pesadillas que destacan entre los demás, de los cuales Malekith, príncipe de los cuervos, es quien mayor poder ostenta. Ha logrado erigir una ciudad oscura llamada Graven en el territorio de la Vigilia de Moth, que levanta piedra a piedra gracias a los durmientes que la visitan cada noche. Con el tiempo, pretende manifestarla en el mundo real y crear una inmensa puerta entre ambos planos.

De cualquier modo, todos los señores de las pesadillas tienen cuidado de no excederse demasiado con sus ambiciones, ni tampoco de alejarse demasiado de los territorios que controlan, a sabiendas de que hay infiernos y paraísos en la Vigilia donde moran criaturas que ni siquiera a ellos les conviene incomodar. Quizás, si siguen aumentando su poder, llegará el momento en que intenten reclamar la Vigilia como suya, pero eso aún queda muy lejano.

Las reglas especiales de la Vigilia

La Vigilia es un mundo donde las almas y el cuerpo se funden completamente. En ella, los seres espirituales son físicos y visibles, pudiendo ser dañados por todo tipo de ataque sin importar o no que afecten energía (eso no significa que seres inmunes, gracias a otros poderes o habilidades, pierdan su protección). Igualmente, los conjuros anímicos y poderes psíquicos pueden ser vistos por cualquiera. Además, si un personaje entra en la Vigilia, gana automáticamente la capacidad de realizar acciones de dificultad Inhumana, si sus tiradas se lo permiten.

La magia oscura y la luminosa tienen efectos variables, dependiendo de la zona de la Vigilia en que se encuentre un hechicero. Los conjuros lanzados en un territorio influenciado por un elemento afín a la magia empleada, poseen automáticamente un grado por encima de aquel en el que fuera lanzado, mientras que sus opuestos bajan a su vez un grado (hasta un mínimo de grado base).

CAPÍTULO 21

LOS PODERES EN LA SOMBRA

*La verdad... Ese fragmento de muerte...
A veces preferiría vivir en las sombras...*

-Fedor Kavsov-

LA VERDAD

Tanto nosotros como lo sobrenatural no estamos solos en este mundo. Sin que ninguno lo sepamos, todos somos presas de unos titiriteros que nos vigilan en secreto. Porque desde hace mucho, el hombre ya no es dueño de su historia.

Existen tres organizaciones en Gaia que en las sombras manejan los hilos de todos los acontecimientos importantes. Se hacen llamar a sí mismas Imperium, la Tecnocracia y los Illuminati, y poseen un poder que ni los inmortales pueden imaginar. No es posible decir cuándo aparecieron concretamente, aunque todo parece indicar que nacieron incluso antes de la Guerra de la Oscuridad. Durante estos últimos milenios su intervención en el mundo ha sido escasa, pero hasta la más mínima de sus intrusiones ha cambiado el curso de la vida de todos sus habitantes. Cada una de las organizaciones está formada por miembros de las tres razas dominantes de Gaia. Imperium, la primera entre ellas, pertenece a los seres humanos, la Tecnocracia corresponde a los Sylvain y finalmente los Illuminati a los Duk'zarist. Poseen inmensos adelantos en todos los campos, combinando la ciencia y la magia con otras fuerzas desconocidas. Su objetivo no es dominar el mundo. Si quisieran conquistarlo, sólo necesitarían unas horas para hacerlo. Se ocupan de vigilar los acontecimientos que acaecen en Gaia y encauzan el avance de cada pueblo hacia la meta que desean.

Existe una gran tensión entre las tres, pero se ven obligadas a soportarse mutuamente. Son muy conscientes de que si cualquiera de ellas se enfrentara a las otras, el conflicto desgarraría la propia realidad de un modo irreparable y, fuera quien fuera el ganador, la existencia sería la que saldría perdiendo.

La historia en las sombras

De un modo casi imperceptible, los poderes en las sombras han intervenido en la historia de Gaia prácticamente desde sus inicios. Aunque muy pocos son conscientes de la repercusión que esto ha tenido en la evolución del mundo, sus acciones explican muchos de los eventos más importantes que han acontecido a lo largo de estos últimos siglos.

Durante milenios permanecieron inactivos. La primera intrusión importante de la que se tiene constancia fue durante la Era del Caos. En aquella época, toda Gaia se encontraba en un estado anárquico. Los seres humanos habían dado pie a diferentes civilizaciones, pero aún estaban muy lejos de alcanzar el nivel de desarrollo que tenía cualquiera de las otras razas. Además, se enfrentaban continuamente los unos con los otros: en menos de un siglo estallaron más de un centenar de guerras que nos sumieron una y otra vez en las tinieblas.

*Un agente con su
Jürgeneth*

Fue entonces cuando Imperium decidió entrometarse en el destino del mundo. Su primera meta era unificar a todos los hombres bajo una sola bandera y después controlar la evolución de su desarrollo. Para lograrlo, se inclinaron por un experimento social muy arriesgado con el que esperaban analizar el comportamiento del hombre: crear una civilización muy adelantada que pudiera convertirse en una referencia a seguir por las demás. Eligieron a Sólomon, un poderoso imperio de aquella época, y le otorgaron treinta fragmentos de metal negro que contenían enormes conocimientos de tecnomagia, capaces de ponerlos por encima de cualquier otra raza de Gaia. Aquellas placas metálicas eran unos dispositivos realmente curiosos. Se trataba de entes casi vivos, inteligencias artificiales programadas para evolucionar por sí mismas revelando, conforme pasasen los años, cada vez más de la información que contenían. De ese modo, Sólomon progresaría a lo largo de los siglos de la forma dispuesta por Imperium, mientras estos recogerían los datos de su experimento.

Con las placas en su poder, el imperio prosperó de la noche a la mañana y durante más de cincuenta años se alzó como unas de las mayores potencias que había visto el mundo. Encabezados por el emperador Andromalius y su senado, iniciaron innumerables adelantos, como construir marionetas místicas para realizar el trabajo manual, extirpar todas las enfermedades o incluso desarrollar máquinas sobrenaturales que podían controlar mágicamente el clima.

Pero las cosas no salieron como esperaba Imperium, quienes habían decidido dejar completa libertad al hombre. En su prepotencia, los ciudadanos de Sólomon guardaron sus conocimientos únicamente para sí mismos, sometiendo por la fuerza a todos aquellos que no se subyugaban ante ellos y convirtiéndolos en poco más que esclavos. Además, aunque esto había contrariado ligeramente a sus benefactores, planearon también iniciar una ofensiva idéntica contra las otras razas hasta dominar toda Gaia. Temiendo las consecuencias de lo que algo así podría ocasionar entre los restantes poderes en la sombra, y lo que era aun peor, iniciar un enfrentamiento contra Beryls y Shajads, la respuesta de Imperium fue terminante. Como un castigo divino, desencadenaron el poder de Jürgand, sus fuerzas de elite, sobre Sólomon, devastando el imperio en apenas unas horas. Borraron todos los conocimientos que les habían otorgado y arrasaron sus obras hasta los cimientos. Los cielos habían respondido con severidad, dejando tras de sí sólo dolor, vacío y sangre. No obstante, ocurrió algo que escapó a los designios de Imperium: de entre la destrucción no lograron recuperar las treinta placas que Andromalius había ocultado, empleando las mismas artes que aprendió en ellas.

Aquella experiencia fue una espina que Imperium nunca lograría quitarse y que, aún hoy, le sigue incomodando. Se dieron cuenta de que controlar la evolución de los hombres mediante el conocimiento sería un fracaso, así que decidieron encadenarlos con la ignorancia. Pero la intervención de la organización no había pasado desapercibida a los Illuminati y a los Tecnócratas. Molestos por aquel experimento, les advirtieron de que si operaban tan abiertamente en el mundo, ellos harían lo propio. Para apaciguar un poco aquella tensa situación, los tres poderes en la sombra llegaron al acuerdo de nunca volver a inmiscuirse de un modo similar en el destino de Gaïa.

Pero sin que los demás poderes se percataran de ello, Imperium siguió buscando un método para lograr su objetivo. Necesitaban algo que uniera a los hombres y, al mismo tiempo, los atara al desconocimiento de la verdad. Y al final, encontraron una solución en el lugar que menos podían imaginarse: en las leyendas de aquello que habíamos olvidado. Para conseguir sus propósitos, inseminaron en una mujer virgen la semilla de un ser humano perfecto, y manipularon la historia creando el contexto adecuado para su desarrollo. Así, jugando a ser Dios, dieron la vida a un niño llamado Cristo.

Imperium planeó unificar a toda la humanidad utilizando la religión, y esta vez su experimento logró un éxito como el que nunca hubieran esperado. Cristo, por cuyas venas corrían todos y cada uno de los principios divinos que representaba, cumplió su cometido a la perfección. Finalmente, para obtener a un mártir y evitar que su creación pudiera ponerse en su contra, lo indujeron a morir simbólicamente crucificado en las murallas de Sólomon, una alegoría que sólo ellos entendieron.

Pero nuevamente ocurrió algo que no se encontraba dentro de sus planes. Iscariote, uno de los doce apóstoles de Cristo, recibió como pago por su traición los treinta fragmentos de conocimiento que Andromalius escondió siglos atrás. Para la gente de Sólomon, incapaz de comprenderlos, no representaban ya nada de valor. Sin embargo en manos de Iscariote, uno de los seres humanos más poderosos de su era, cobraron un aterrador significado. Se ocultó en la Vigilia y durante años aprendió tanto como pudo de las placas y de sus creadores hasta que fue dolorosamente consciente de la existencia de los poderes en la sombra. Lleno de rabia por haber sido utilizado como un títere, empleó la tecnomagia que había asimilado y sus propios conocimientos para construir en secreto una máquina con la que controlar el destino y destruir a Imperium, a los Illuminati y a la Tecnocracia. Sin embargo no fue capaz de terminarla, y cedió el relevo de su creación a su hijo. Doscientos años después, Rah, su último descendiente, se manifestó en el mundo e inició la Guerra de Dios. El ingenio estaba casi terminado, pero para poder utilizarlo correctamente debía ser cargado con almas como fuente de energía. Por tanto, Rah inició la guerra con dos objetivos; liberar a los hombres de las cadenas en las que estaban atados y llenar completamente su creación. Los poderes en la sombra presenciaron los acontecimientos con sumo interés, aunque el pacto que habían hecho un siglo atrás les impidió actuar abiertamente de nuevo. Cuando Rah fue derrotado, en un último y desesperado intento activó la máquina para asestar un golpe mortal a las tres organizaciones, cuyas maquinarias y poderes quedaron seriamente dañados.

Entonces, viendo en lo que se había convertido el mundo que durante tanto tiempo trataron de cuidar, Imperium, Tecnócratas e Illuminati decidieron reunirse para evitar el cataclismo sin precedentes al que se abocaban todas las civilizaciones. A sabiendas de que cualquier decisión que fuesen a adoptar sería tan monumental que llamaría la atención tanto de Shajads como de Beryls, prefirieron contactar con ellos y les invitaron a participar en su reunión. Allí llegaron a la conclusión de que la única solución factible era separar el mundo en tres partes distintas, de las que cada uno de ellos se ocuparía exclusivamente.

A partir de ese momento, Imperium veló por el correcto funcionamiento del Sacro Santo Imperio de Abel, muy satisfechos con la obra de Zhorne Giovanni. El emperador había conseguido por sí solo unificar el mundo tal y como ellos siempre habían deseado, y ahora lo único que les quedaba por hacer era asegurarse de su estabilidad. Imperium era consciente de que los seres humanos nunca estaríamos demasiado tiempo en paz bajo una sola bandera, incluso si nos unía una religión común. Para evitar la segregación, desarrollaron un sistema llamado Auspicio, que les permitía influir en las decisiones de personas con altos cargos e impedir que estallasen conflictos a gran escala. Durante casi siete siglos todo pasó exactamente como planeaban, manejando la historia como titiriteros en la sombra. Aun así, muchas personas empezaron a desarrollar inmunidad contra el Auspicio, y el sistema se volvió cada vez más inestable. Y fue entonces cuando apareció Eljared.

Eljared era un destacado miembro del Círculo Interior de Imperium que descendió al mundo, y desde allí intentó tomar el control de la organización en pos de un fin desconocido. Durante dos años utilizó su influencia para encubrir sus acciones, tratando de hacerse con todo el poder que le fue posible antes de que se percataran de su verdadera identidad. Estando junto al emperador y como cabeza de la Iglesia, se cubrió las espaldas ante una intervención directa

mientras conseguía, mediante la desinformación, engañar a un grupo de Jürgand para que se pusiera a su servicio. Además, subyugó a poderosas entidades sobrenaturales que deseaban la desaparición de los poderes en la sombra. En el preciso instante en el que Imperium se dio cuenta de lo que pasaba, Eljared atacó todos sus sistemas destruyendo completamente el Auspicio. El enfrentamiento entre la escuadra insurrecta y las fuerzas de Imperium fue desmedido, y provocó verdaderas catástrofes naturales. Al final, todo el grupo rebelde y las entidades que los apoyaban fueron completamente exterminados, asegurándose la organización de borrar inmediatamente cualquier huella de lo sucedido. En cuanto a Eljared, había desaparecido. Puede que escapara al Infierno, aunque también existe la posibilidad de que muriese al intentar llevar a cabo sus verdaderos planes, los cuales siguen siendo un misterio.

Pero esta confrontación había tenido también muchas consecuencias negativas para la organización. El sistema Auspicio se volvió completamente inútil ya que el hombre había logrado inmunizarse a él, y el Imperio se estaba deshaciendo por momentos. Por si fuera poco, la batalla interna provocó un considerable debilitamiento de sus fuerzas, volviendo a Imperium por primera vez en su historia vulnerable a un ataque de los restantes poderes en la sombra.

EL PACTO

Durante la separación, los tres poderes en las sombras llegaron a un pacto de no intervención más allá del territorio que cada uno tiene asignado. Se comprometieron además a mantener en secreto la existencia de los otros mundos, y a no otorgar sus conocimientos a los habitantes de la superficie. En el interior, cada uno es libre de hacer cualquier cosa, incluso ejecutar a miembros de las otras organizaciones.

Sin embargo, para secundar el proyecto, Gaira y C'iel pidieron que se conservase el libre albedrío de todos los pueblos de Gaïa. Reticentes, los poderes en la sombra aceptaron, siempre y cuando tanto los Shajads como las Beryls se mantuvieran también completamente alejados de asuntos mortales. Hasta la fecha, el pacto ha sido mantenido íntegramente por todos los que lo firmaron. También se ha incluido una extraña cláusula en la que insistieron los Shajads y las Beryls, por la que Imperium se compromete a no perjudicar a los descendientes de Zhorne Giovanni. Por una causa o por otra, tanto los señores de la Luz como los de las Tinieblas siguen con especial interés los pormenores de la estirpe, desde que Zhorne fuera capaz de cambiar el curso de los acontecimientos del destino durante la Guerra de Dios.

IMPERIUM

Imperium es el más poderoso de los tres poderes en la sombra. Es la organización de los hombres, que desde la separación del mundo se ocupa de vigilarnos sin que nosotros nos demos cuenta. Su principal finalidad es velar por la existencia del ser humano. Cuidan de nosotros, orientándonos del modo que consideran más apropiado. En cierta manera, son nuestros ángeles guardianes, aunque para ello deban convertirse también en carceleros y mantenernos en la ignorancia.

Fue el primero de los tres poderes en la sombra en aparecer. Su verdadero origen es un enigma, aunque existen muchas teorías acerca de su creación. La más extendida entre aquellos que los conocen es que fue formada por un reducido grupo de seres humanos que alcanzaron poderes casi divinos tras la Guerra de la Oscuridad, quienes tomaron la decisión de vigilar la evolución de Gaïa. No obstante, las entidades más antiguas tienen una hipótesis mucho más sombría. Conjeturan que la organización nació a partir de un reducido grupo de hombres a los que los creadores devolvieron parte de sus conocimientos perdidos como experimento, mezclando además estos limitados recuerdos con vastas habilidades sobrenaturales. De cualquier modo, sólo se trata de hipótesis, ya que la verdad es conocida únicamente por unos pocos miembros del Círculo Interior.

Incluso ahora, debilitado tras el incidente de Eljared, su poder es ligeramente superior al que poseen la Tecnocracia o los Illuminati. Ninguna criatura, por fuerte que sea, puede enfrentarse a Imperium, lo que incluye a entidades que los seres humanos considerarían dioses. Únicamente los Shajads o las Beryls representan una potencia a la que son incapaces de hacer frente.

Su base central se encuentra en una isla voladora llamada Jormungandr. Está situada en la zona inferior de la estratosfera y posee la capacidad de trasladarse de un lugar a otro. Tienen también algunas grandes subestaciones, la mayoría de las cuales son ciudadelas aéreas, aunque hay algunas excepciones construidas bajo grandes ciudades.

La organización está dividida en distintos estratos con diferentes atribuciones. El cuerpo central son sus agentes, los encargados de moverse por el mundo y realizar todo el trabajo de campo. Son individuos excepcionalmente complejos y cada uno de ellos es poseedor de habilidades totalmente distintas, que se adecuan perfectamente al tipo de misión que se les encomienda. Sus funciones son muy diversas, como la infiltración, el espionaje o el encubrimiento de la verdad. Siempre trabajan solos y no permanecen mucho tiempo en el mismo lugar, aunque a veces pueden ocupar puestos de importancia junto a personas poderosas para influir en sus decisiones. La gran mayoría son reclutados entre individuos dotados con las habilidades que Imperium necesita, aunque a veces son creados mediante la combinación de ingeniería genética y magia. Los agentes de mayor rango que se encuentran bajo las órdenes directas de la cúpula directiva reciben el título de “supervisores”, y son quienes coordinan las acciones de los demás. Nadie abandona nunca Imperium, pero a veces se les permite perder la memoria y reemprender una vida normal sin sus capacidades especiales.

El segundo estrato está compuesto por las células de investigación y desarrollo, que se ocupan de realizar experimentos sociales y de crear adelantos tecnomágicos. Por lo general trabajan en las distintas subestaciones, aunque hay un reducido cuerpo de elite que compone el equipamiento de Jürgand en Jormungandr. A veces, pueden bajar a Gaia para tomar los datos que necesitan de primera mano.

Finalmente, la cúpula directiva de Imperium es conocida como el Círculo Interior, y son quienes toman todas y cada una de las decisiones importantes que se llevan a cabo. Ellos mueven los hilos y estipulan el destino del mundo. Sus identidades son desconocidas, ya que ninguno se encuentra sobre la superficie de Gaia. Residen siempre en Jormungandr y sólo descienden al mundo en muy contadas ocasiones. En su mayoría son (o fueron) humanos, aunque probablemente recibieron implantes sobrenaturales o nacieron a partir de los principios de la tecnomagia. Sin embargo, aún hay otro poder por encima del Círculo. Un solo hombre les dirige y sus órdenes son siempre obedecidas de inmediato. Se dice que fue el miembro fundador y que, a lo largo de los miles de años de historia de la organización, siempre ha sido él quien ha estado a la cabeza. Pero lo más sorprendente de todo es el hecho de saber que se trata de un simple humano, que ha detenido su envejecimiento gracias a los medios de los que dispone. Nadie sabe lo que debe de cruzar por su insondable mente, ni siquiera los miembros más antiguos del Círculo Interior, que ya le conocen desde hace varios milenios. Lo único que se sabe de él es que, cuando se presentó ante los Shajads y las Beryls, lo hizo con el nombre de “Barnabas”.

A lo largo de los últimos siete siglos, la principal tarea de Imperium ha sido mantener en secreto su presencia, así como la existencia de otros mundos, a los que llaman Infierno. Controlan toda la información al respecto, procurando que nadie pueda obtener el más mínimo indicio de la verdad. También impiden que las personas sean capaces de cruzar la barrera, dando caza a los visitantes que vienen desde fuera.

Si en algún caso se filtra información o alguien hace averiguaciones excepcionalmente preocupantes, utilizan alguno de sus agentes para borrar los recuerdos de las personas o las criaturas implicadas que puedan saber algo. Es posible incluso que alteren completamente la memoria de pueblos o ciudades enteras para mantener el secreto. Por lo general, tratan de evitar matar a nadie, ya que cuentan con los medios suficientes para hacer lo que quieran sin la necesidad de que haya muertes. En la situación de que un individuo especialmente poderoso descubra demasiado, se ponen en contacto con él y le ofrecen un puesto en la organización. Sólo si no acepta y resulta un peligro, se ordena su eliminación.

Imperium deja en paz a cualquier criatura sobrenatural por poderosa que sea, siempre que no ponga en peligro el secreto del Infierno. Por muchas masacres o destrucción que provoque, la ignorará completamente esperando que Tol Rauko o la Inquisición se ocupen de ella. Únicamente intervendrán si uno o varios seres de enorme fuerza ponen en peligro a toda la raza humana en su conjunto, en cuyo caso emplearían agentes de Jürgand para acabar con la amenaza. Aun así, durante los primeros años que siguieron a la formación de la barrera, Imperium persiguió a ciertas entidades especialmente poderosas que se habían percatado de la separación del mundo. Muchas de ellas fueron absorbidas por la organización y otras resultaron destruidas, mientras que las más ancestrales se ocultaron en la Vigilia para evitar la purga. Sólo en casos muy concretos se les otorgó a algunos seres permiso para permanecer en esta parte de Gaia (principalmente por sus relaciones de favor con Shajads o Beryls). Hoy en día no les importa en absoluto si alguien entra o sale de la Vigilia, siempre y cuando no sea una amenaza para su secreto.

A veces, sus células de investigación realizan extraños experimentos, como trasladar poblaciones enteras de un lugar a otro para analizar las consecuencias sociales, o liberan a alguna de sus nuevas creaciones, enviando desde alguna fuente externa un aviso a la Inquisición y a Tol Rauko, para medir así sus capacidades.

Imperium tiene muchos contactos en todos los principados y organizaciones de Gaia, aunque donde mayor influencia posee es entre los templarios de Tol Rauko. Durante los últimos siglos, los ha manejado para lograr muchos de sus fines, como recuperar objetos peligrosos o reclutar a nuevos miembros para la organización. De hecho, el mariscal Malakias Graft colabora abiertamente con ellos, aunque no tiene ni idea del verdadero alcance de su poder.

La serie de sucesos provocados por Eljared han disminuido parcialmente la capacidad de Imperium de influir sutilmente en el mundo, en especial por la desaparición del sistema Auspicio. El Auspicio consistía en una especie de minúsculo parásito simbiote que se introducía por la nariz o los oídos de una persona, fusionándose con el cerebro. Cada uno de ellos estaba conectado a una red psíquica bajo el control de la organización, que les permitía predisponer a las personas a hacer cualquier cosa que quisieran sin llegar a controlarlas completamente. De este modo, evitaban los problemas más graves del Imperio sin coartar completamente el libre albedrío que habían pactado con C'iel y Gaira.

En la actualidad, cuentan sólo con sus agentes para mantener la estabilidad en ambos continentes, pero su control ya no es tan absoluto como antes. De todos modos, el Círculo Interior no se preocupa demasiado por ello. Es consciente de que se aproxima una época de cambios, y pretende observar con detenimiento los acontecimientos antes de tomar la decisión de volver a intervenir.

Una de sus principales preocupaciones es la de recuperar los treinta fragmentos de metal negro de Sólomon, los cuales contienen un conocimiento demasiado peligroso. También están preocupados por el descubrimiento del libro de los muertos por parte de una facción de Sol Negro, pero de momento, siguiendo su política de no intervención, pretenden dejarles en paz. Pero estos no son los únicos objetivos de Imperium. El Círculo Interior guarda en el más absoluto secreto un plan muchísimo más complejo, uno que lleva germinando desde hace milenios... Pretenden destruir a C'iel y a Gaira, librándose definitivamente de su presencia, puesto que los consideran demasiado poderosos para existir. Barnabas sabe que hoy en día algo así escapa a sus posibilidades, pero a lo largo de sus cientos de miles de años ha aprendido a esperar el momento adecuado...

La tecnomagia

Todos los poderes en la sombra dominan ciencias que escapan a nuestro conocimiento. De un modo increíble, han conseguido combinar poderes sobrenaturales con tecnología y biología, creando un arte al que denominan tecnomagia. Cada uno de ellos está ligeramente más especializado en un campo y sus construcciones difieren un poco de las de los demás. Aun así los tres tienen conocimientos parecidos, aunque su aplicación sea bastante distinta.

La tecnología que utiliza Imperium no se parece en nada a la que tenemos hoy en día. Las máquinas emplean como generador magia o energía espiritual y, aunque en apariencia podrían parecer antiguadas, los resultados que consiguen son increíblemente efectivos. Sus creaciones tienen todo tipo de finalidades, desde controlar los fenómenos naturales hasta borrar los recuerdos a las personas. También poseen extensas bases de datos almacenadas en diminutos cristales psíquicos.

La maquinaria no es el único campo que combinan con la magia; sus conocimientos de biología, incorporados al dominio de lo sobrenatural, son también extraordinarios. Han creado diversas sustancias químicas capaces de curar enfermedades y sanar prácticamente cualquier tipo de herida, aunque donde verdaderamente destacan es en la ingeniería genética. Mediante la manipulación y combinación del ADN, pueden alterar las capacidades físicas y anímicas de cualquier ser vivo. Su creación más increíble en este campo ha sido las “Damas”. Se trata de verdaderas computadoras vivientes que utilizan para coordinar y controlar las subestaciones y mantener el mundo bajo vigilancia. Tienen la apariencia de mujeres enlazadas, mediante conexiones y cables, a la estación central de cada base. Originariamente humanas, las Damas han sido reconfiguradas desde su embrión para tener un intelecto y una capacidad de raciocinio sobrenaturales, y reciben decenas de implantes para conectarse a los sistemas de Imperium.

Casi todos los adelantos son muy aplicados en usos bélicos. La organización ha ideado todo tipo de instrumentos para sus agentes, como armas vivas capaces de alterar su apariencia a voluntad, o de proyectar devastadoras descargas de energía a distancia. Del mismo modo, existen numerosos implantes que les permiten mejorar sus habilidades, como extremidades metamórficas.



Otro de sus mayores adelantos es la fabricación de golems. Estas creaciones están casi vivas y pueden ejercer funciones muy diversas, dependiendo del objetivo de su construcción. Los “muñecos” son las creaciones más básicas, cuya labores habituales suelen ser el trabajo manual y el mantenimiento de las subestaciones. Pueden adoptar diversas formas o tamaños según la naturaleza de su cometido, aunque por lo general son humanoides. La segunda categoría son las llamadas “marionetas”, que tienen inteligencia y a veces incluso personalidad. Imperium las reserva para los cometidos más complejos, aunque por lo general son “marionetas de guerra”, fuertemente armadas y preparadas para cualquier contingencia. Algunas pueden tener aspecto humano y nadie sería capaz de distinguir las de un verdadero ser vivo.

Aun hoy, Imperium sigue investigando en todos estos campos para lograr nuevos adelantos tecnomágicos, al igual que hacen los otros poderes en la sombra.

Jürgand

Jürgand es el brazo ejecutor de Imperium, el ejército secreto en el que reside su verdadero poder. Cada uno de sus componentes es un arma viva inigualable, capaz incluso de exterminar ejércitos enteros en escasos minutos. La organización está estructurada en varios escuadrones de agentes que se rigen por un extraño sistema militar. La unidad básica está compuesta por grupos de cuatro, y cada miembro posee diferentes habilidades. Los distintos escuadrones están encabezados por Patriarcas, quienes reciben las órdenes directamente del Círculo Interior o de Barnabas.

Al contrario que los otros agentes de Imperium, jamás se mueven libremente por Gaia. Como ángeles de la muerte, los miembros de Jürgand sólo descienden al mundo para realizar misiones de búsqueda y destrucción, y por lo general, su estancia es excepcionalmente breve. Imperium trata de que tengan la menor relación posible con el mundo, para evitar que establezcan lazos emocionales con sus habitantes. Por esta causa, los agentes de Jürgand se consideran muchas veces como los únicos seres humanos verdaderos, y contemplan a los pobladores de Gaia casi como a animales. Comúnmente se refieren a los que viven en la superficie con el apodo de “borregos” o “gusanos”. Creen en lo que hacen con todo el corazón y son completamente fieles a sus ideales. De hecho, no conocen nada más.

Las raras veces en las que es encomendada una misión a Jürgand se envía tan sólo a uno de sus agentes, salvo si el cometido es tan complejo que requiere un grupo entero. Todas las subestaciones cuentan también con un limitado número de ellos como medida de protección, junto a sus otros sistemas de seguridad.

No solamente están dotados ya de por sí de habilidades incomparables, sino que además llevan consigo un adelantado equipamiento tecnomágico del más alto nivel. Habitualmente visten unas sofisticadas exoarmaduras simbioses llamadas Jürgeneth, que potencian sus capacidades y les otorgan poderes místicos.

El origen de los integrantes de Jürgand puede ser muy variado. Generalmente son chiquillos y chiquillas menores de dos o tres años, que poseen desde su nacimiento habilidades sobrehumanas excepcionales. Si se permite a dos agentes tener un hijo, el pequeño también formará automáticamente parte de la organización. No obstante, la mayoría de ellos son niños profeta creados mediante los principios de la tecnomagia, en quienes se combina ADN humano con esencia de varias divinidades. En ningún caso se admitirá como miembro de Jürgand a un individuo adulto por muchas habilidades que posea, ya que van a formar directamente parte de los agentes “normales” de Imperium.

Los miembros de Jürgand residen en Jormungandr, donde son aleccionados desde pequeños. La isla entera es en realidad una enorme academia en la que los jóvenes aprenden todo lo que necesitan saber: historia, ciencias y cualquier tipo de sistema de combate. Hay siete cursos que dependen del nivel de habilidad que poseen los estudiantes. Cuánto tiempo permanecen en cada uno no se calcula por la edad, sino gracias a las capacidades que han logrado alcanzar. Sus maestros son agentes de alto rango, poderosas entidades místicas o incluso en algunos casos, miembros del Círculo Interior. Siempre se trata de estimular la competitividad entre los estudiantes y así fomentar su aprendizaje. Para empezar, están divididos en siete casas regidas por componentes del Círculo Interior, a quienes se les llama Demiurgos. Cada alumno compite contra las casas rivales y contra sus compañeros por obtener las mejores puntuaciones. Estos puntos se utilizan como moneda de cambio para adquirir cualquier equipo o prenda que los jóvenes requieran. De este modo, sus propios instintos les impulsan a mejorar. Naturalmente, se intenta en todo momento potenciar al máximo el campo en el que cada uno destaca. Una vez que se encuentran en el último curso, son prácticamente agentes y se les puede enviar a trabajos bajo la supervisión de un profesor. Para graduarse, deben de pasar un examen final que puede consistir en una misión de campo o en una prueba preparada para tal eventualidad. Quienes mejores notas alcancen, se convertirán en jefes de grupo.

No se conoce el número actual de agentes de Jürgand.

LOS OTROS PODERES EN LA SOMBRA

Los dos restantes poderes en la sombra tienen una influencia muchísimo menor en nuestro mundo, ya que en virtud del pacto de separación no pueden actuar sin el permiso de Imperium. Aun así, es posible que en ocasiones envíen en secreto a uno de sus agentes con algún cometido específico, como el espionaje o la persecución de un fugitivo.

Illuminati

Los Illuminati son un misterio entre los poderes en la sombra. Es la sociedad secreta que vigila a los Duk'zarist y también la más enigmática de todas. Prácticamente nunca intervienen en los asuntos de su pueblo, a pesar de que siempre han establecido lazos con los principales dirigentes de sus imperios. La tecnología de los Illuminati es muy parecida a la de Imperium, salvo por el hecho de que utilizan principalmente como materia prima madera de Ghestal para sus creaciones. Sus implantes, marionetas e incluso exoarmaduras están elaboradas con madera negra, repletas de runas que les otorgan poder. Incluso sus bases están controladas por los Noah, enormes árboles computadora equivalentes a las Damas.

Poco más se conoce de ellos salvo que, como los suyos, están muy atados a extrañas tradiciones y ritos, aunque sus costumbres y creencias difieren completamente.

La Tecnocracia

La Tecnocracia es la organización que recoge en su seno a mayor cantidad de razas sobrenaturales. A pesar de su diversidad, sus principales dirigentes pertenecen a la etnia Sylvain, quienes ostentan el verdadero control en los Tecnócratas. La sociedad está organizada por castas raciales, aunque las atribuciones de los agentes se asignan por sus capacidades y no por la especie a la que pertenecen. Dado que sus pueblos dominan generalmente la magia, los Tecnócratas han centrado sus conocimientos en la mecánica y en el control de las matrices psíquicas, donde tienen los mayores adelantos. Su tecnomagia se basa en el metal y en el cristal, prefiriendo dejar la biología en segundo plano. Sus sistemas de control están compuestos por grandes cristales (similares a los empleados por Imperium) en los que almacenan las mentes de varios individuos. Eliminan completamente sus sentimientos y potencian su capacidad racional y lógica, de modo que sean capaces de encontrar en todo momento la solución más apropiada para cada situación.

CONSEJOS AL DIRECTOR

Los poderes en la sombra pueden ser una importante baza para encontrar ideas con las que ambientar tus partidas. A veces es posible que tus jugadores encuentren pistas que les permitan descubrir la existencia de Imperium, o quizás incluso traten de averiguar la verdad y busquen un método para viajar a los otros mundos. Puede que se encuentren con uno de los extraviados treinta fragmentos del conocimiento, o que tengan que detener a alguien que se ha hecho con uno e intenta utilizarlo para desencadenar algo terrible.

Todas estas posibilidades son sin duda muy atractivas, pero ten también en cuenta el hecho de que estas organizaciones no son un adversario al que los personajes puedan enfrentarse abiertamente. Su verdadera función es la de actuar como “el gran hermano que te vigila”, una sombra capaz de ponerles obstáculos en su camino sin intervenir nunca de un modo directo.

De todos modos, tampoco es aconsejable agobiar a los personajes con la manipulación de Imperium. A pesar de sus grandes poderes, las organizaciones en la sombra no son omniscientes. Ya sea por desdén, las restricciones impuestas por Ciel y Gaira o por su imposibilidad de controlarlo todo, se les escapan muchos acontecimientos importantes que ocurren en Gaia. Por lo tanto, es perfectamente posible que la mayoría de sucesos que se producen en las partidas transcurran sin que ellos los conozcan, siendo los jugadores los únicos capacitados para resolverlos. Además, recuerda que para que decidan actuar directamente contra una amenaza, esta debe de ser tan descomunal que ponga en peligro a toda la raza humana, no sólo a unos cuantos miles (o ni siquiera a un principado entero).

Por lo general, lo mejor es olvidarse de ellos salvo si una campaña alcanza elevados niveles de poder, donde pueden resultar unos adversarios (o aliados) recurrentes.

CAPÍTULO 22

EL INFIERNO

El infierno empieza en los demás.

-Goethe-

Aunque el ser humano no lo sepa, el mundo tal y como lo conocemos es sólo un fragmento del verdadero. Hace ya más de siete siglos, la realidad fue separada en tres segmentos para obligarnos a permanecer en la ignorancia de que no estamos solos, de que nuestras fábulas y leyendas siguen siendo aún reales.

Allí está la verdad... y el infierno.

EL INFIERNO

Existen otros mundos más allá del nuestro. En ellos, las criaturas y entidades sobrenaturales siguen existiendo y el hombre es sólo un mito que desapareció con el paso de los años. Para los humanos esas tierras son un auténtico purgatorio, plagadas de todo aquello a lo que llamaríamos pesadillas y demonios. Sin embargo, también para sus habitantes cualquiera de los otros mundos, incluido el nuestro, es un lugar terrible en el que vivir, donde tendrían que ocultarse en las sombras para evitar ser cazados.

Porque, a fin de cuentas, ellos son nuestro infierno tanto como nosotros el suyo.

Aparte de la tierra que conocemos, hay principalmente dos grandes zonas pobladas por otras razas. Cada una de ellas desconoce la existencia de las demás y es completamente distinta en todos sus aspectos. No es mucho lo que se sabe de estos lugares. Muy pocos conocen realmente cómo pueden haber evolucionado sus moradores a lo largo de estos últimos siete siglos de historia.

LA BARRERA

El mundo está dividido por una barrera invisible que separa la misma realidad. Es como un enorme muro que rodea el Viejo y el Nuevo Continente y todas las islas que los circunvalan. Nadie es capaz de percibirla ni tampoco de alcanzar las tierras que se encuentran más allá de ella. Está ubicada en zonas oceánicas, siempre a varios miles de kilómetros de las costas más cercanas. El territorio poblado de Gaïa más próximo es una pequeña isla al norte de Bekent, situada a tan sólo unos escasos tres mil kilómetros.

La barrera no es algo físico que impida a las personas traspasarla. Sus efectos son mucho más sutiles e imperceptibles, ideales para ocultar su existencia. Al cruzarla, la realidad empieza a modificarse lenta y progresivamente, transportando a los viajeros hasta otra de sus partes sin que lleguen a darse cuenta de lo que ha ocurrido. Lo más normal es que cada sección esté enlazada con la esquina directamente opuesta, para dar así la sensación de que el mundo es perfectamente redondo. De este modo, si una embarcación viaja hacia el oeste desde el Nuevo Continente, acabará llegando hasta las islas orientales tras surcar kilómetros y kilómetros de océano. A veces existen fluctuaciones imprevistas, y un barco puede terminar en los confines del mundo en lugar del sitio por el que debería haber salido.

Por lo general, la barrera toma la apariencia de una enorme tormenta en el mar, que durante varios kilómetros zarandea las naves hasta que la cruzan. También está presente en el mundo de la Vigilia, donde puede verse como un enorme muro de almas y cadenas que impide físicamente el paso de cualquiera de sus habitantes.

Los lugares de tránsito

Pero la barrera no es perfecta, o al menos quienes la levantaron no querían que así fuera. A veces, se forman pequeñas alteraciones, aperturas temporales mediante las cuales es posible pasar de un lado a otro. No hay ninguna manera de saber con seguridad cuándo o dónde se producirá el siguiente túnel, aunque también es cierto que su aparición sigue una pauta.

Las llaves

Al igual que los poderes en la sombra crearon la barrera, también hicieron ciertos sistemas de control que les permiten pasar a través de ella para mantenerse en contacto. Estos objetos reciben el nombre de "llaves" y otorgan la capacidad a su portador (y a veces a quienes se encuentran con él) de ignorar la barrera como si no existiera. No poseen una forma definida, aunque por lo general suelen tener algún fragmento de cristal incrustado.

Un hecho sorprendente es que algunos artefactos antiguos, creados miles de años antes que la propia barrera, tienen la capacidad de actuar como llaves naturales y permiten pasarla. Imperium ha utilizado a Tol Rauko para apoderarse de todos los objetos de esta clase de los que tenía conocimiento, aunque es posible que aún existan algunos desperdigados por el mundo.

Desgraciadamente, Imperium también es consciente de que, en algunas de las treinta piezas de metal negro que se extraviaron, hay conocimientos suficientes para desarrollar una llave.

El Infierno está lleno de maravillas que los seres humanos sólo podemos imaginar



Ilustrado por © Kamizawa 2001



Pequeñas barreras

La barrera no es uniforme. A lo largo de sus miles de kilómetros de longitud, existen muchas alteraciones en su recorrido que a veces tienen grandes zonas intermedias en su interior. Normalmente estas áreas están vacías y sólo contienen océano, pero en ocasiones esconden islotes que pueden llegar a estar poblados. Son como diminutos mundos intermedios que evolucionan sin la supervisión de los poderes en la sombra. En ellos puede haber diversas culturas desconocidas como nunca se han visto sobre ninguna tierra de Gaïa.

Yggdrasill

Por la propia forma de la barrera, existen dos puntos en los que convergen los muros que separan los tres mundos. En la parte superior se encuentra Yggdrasill, el reloj de las almas.

Yggdrasill es una descomunal maquinaria, tan grande como una ciudad, construida con metal negro, madera y cristal. Sus enormes agujas, a punto de dar las doce, se encuentran trabadas por cadenas de Gaira y palomas de C'iel, lo que les impide seguir en funcionamiento. Existe en todos los mundos y realidades a la vez, conectando cada uno de sus planos de existencia. Al parecer, es también un portal que permite entrar materialmente en el mar de almas. Se dice que una de sus funciones es la de dirigir correctamente los espíritus que fallecen de vuelta al flujo, aunque algo así parece altamente improbable, ya que la propia estructura de la existencia es capaz de hacerlo por sí sola. No se sabe quién lo creó con exactitud, pero ni los Shajads ni las Beryls se atribuyen su obra.

Es posible para una persona introducirse en su interior y viajar por sus extraños y laberínticos engranajes, aunque lo que pueda esconder dentro escapa completamente a nuestro conocimiento. Incluso varios agentes del Jürgand han sido incapaces de regresar tras haberse adentrado demasiado en su interior.

Para levantar la barrera, los poderes en la sombra utilizaron una pequeña parte de la energía de Yggdrasill redirigiéndola hacia sus maquinarias. Alrededor del reloj, están erigidos los tres pilares de Cronos, los artefactos tecnomágicos que han creado los muros que dividen nuestra realidad.

Nadie sabe con exactitud lo que hay en el segundo nexo de unión. Probablemente sea sólo una zona vacía, aunque también es posible que allí haya algo que tanto los poderes en la sombra como los Shajads y las Beryls han intentado ocultar.

KHALIS, EL MAR DE NUBES

Khalis es el nombre que recibe el mundo que está bajo la supervisión de la Tecnocracia, donde viven los elfos y otras razas feéricas. Su disposición es realmente insólita. Por alguna razón desconocida, toda la superficie ha quedado sumida en muerte y desolación. Sus océanos se han vuelto sangre y en la tierra se extiende un aura impía, capaz de matar en poco tiempo a cualquier ser vivo que la pise. Sin embargo, sus habitantes sobreviven en los cielos, en inmensas islas y continentes voladores rodeados por un infinito mar de nubes. Flotan gracias a las Lágrimas, enormes cristales que durante la desolación cayeron del cielo, levantando esos grandes fragmentos de tierra sobre los que ahora viven todos. Sus pobladores piensan que allí abajo se quedaron todas las otras razas de Gaïa, y sólo ellos fueron capaces de sobrevivir. Para comunicarse, emplean zeppelines y criaturas voladoras sobre las que se construyen cabinas de transporte.

Khalis está lleno de magia y es morada de muchas clases de seres sobrenaturales. La gran mayoría de islas y continentes ya han sido descubiertos, pero sus enormes fronteras contienen aún cientos de misterios que encontrar.

LUNARIS

Lunaris es el segundo de los mundos a los que llamamos Infiernos. Es el hogar de los Duk'zarist, así como el de otras entidades sobrenaturales. Desgraciadamente, es bien poco lo que se conoce de este lugar, salvo que su estructura continental tiene cierto parecido con el mundo de los hombres, que sus tierras son ligeramente más frías y el día suele ser también más corto.

PARTIDAS EN EL INFIERNO

A lo largo de una partida, siempre existe la posibilidad de que tus jugadores puedan acabar en el Infierno o tengan que enfrentarse a algo que ha salido de allí. Para que puedas ser capaz de representar correctamente a sus pobladores, es necesario que al menos conozcas cuáles son sus pautas de conducta y habilidades. Además, también puede darse el caso de que en alguna ocasión los jugadores quieran encarnar a un ser completamente sobrenatural. Aunque no lo recomendamos, está en tus manos y no en las nuestras decidir lo que se ajusta más a vuestro estilo de juego. Por tanto, a continuación vamos a exponer una lista con las descripciones de las principales etnias no humanas y las reglas para utilizarlas. Naturalmente, lo que se narra son sólo sus pautas más comunes de conducta, por lo que debes tomarlas como una referencia que puedes variar libremente. Estas seis no son, ni de lejos, las únicas razas sobrenaturales que existen en Gaïa, pero las limitaciones de espacio no nos permiten exponer más. Ten presente que la gran mayoría son por naturaleza mucho más poderosas que el ser humano, lo que representa un gran perjuicio si sólo una parte del grupo tiene acceso a ellas.

Modificador de nivel

Los atributos sobrenaturales que poseen algunas de las razas no humanas les otorgan un modificador a su nivel. Estos "niveles adicionales" no proporcionan al personaje las ventajas usuales, sino que únicamente se contabilizan para saber la cantidad de experiencia que se necesita para subir de nivel. Es decir, aunque aumenten niveles por el mero hecho de pertenecer a una raza sobrenatural, no suben sus puntos de vida, presencia, bonos innatos o puntos de desarrollo, pero sí cuentan a efectos de experiencia. A la hora de expresar estos modificadores hablaremos siempre en términos como 8+1, donde el primer número es el verdadero nivel del ser y el segundo su modificador.

Lógicamente, si quieres que alguno de tus personajes jugadores sea un miembro de una raza sobrenatural, dale el mismo nivel que a los demás, pero advirtiéndole de antemano que le va a resultar mucho más difícil subir de nivel que al resto.

Imagina que quieres crear un personaje de nivel 4 de raza élfica. Como mínimo, debería de tener 375 puntos de experiencia, pero dado que los Sylvain tienen un modificador de +2 a su nivel, sería equivalente a un personaje de nivel 6 con 750 puntos. Aunque no ganaría ninguna de las ventajas de nivel 6 y tendría los mismos PD que un personaje de nivel 4, necesita llegar a 975 puntos de experiencia para subir al siguiente nivel.

SYLVAIN



violentos por naturaleza, pero no temen tomar cualquier tipo de medida si la creen necesaria. Además, aunque sienten pena por verse obligados a actuar de manera inapropiada a sus creencias, no entienden el concepto de tener remordimientos. Lo hecho, hecho está y no puede ser cambiado. Les gusta el conocimiento, las artes y todo lo que es hermoso, por lo que son grandes pensadores y poetas. Algo en ellos les impulsa a ser melancólicos y siempre los envuelve cierto aire de tristeza. Su mayor miedo es al cambio y la mutabilidad de las cosas. Ven el mundo a su alrededor como algo que siempre está en continua evolución, y temen relacionarse con otras razas por miedo a que el paso del tiempo acabe con quienes les importan, mientras ellos permanecen inalterables.

Su sociedad está estructurada de un modo ordenado e igualitario. Son pocos los que ostentan poder sobre los demás, pero sus tradiciones les hacen seguir a aquellos que lo poseen con verdadera veneración. Por lo general, son los hombres quienes ejercen las funciones que requieren mayor fuerza física, como la lucha o el trabajo, pero no por ello las mujeres tienen menos importancia a la hora de tomar decisiones. La magia y lo sobrenatural tienen una enorme importancia en su civilización. Todos ellos son aleccionados con conocimientos mágicos a lo largo de sus cientos de años de vida, lo que se ha convertido en algo tan natural para su raza como respirar. Incluso aquellos cuyas profesiones no están relacionadas con el uso de las habilidades místicas, tienen siempre ligeras nociones de este tipo. En algunos casos excepcionalmente raros, nace un elfo sin el don de la magia, que recibe el título de elfo oscuro. Aunque formalmente se les trata como iguales, estos sujetos son considerados parias, de quienes se dice que han nacido con un alma incompleta.

Ilustrado por © Pato as Kaduki Kagawara 2002

- **Características sobrehumanas:** Un elfo está dotado de una habilidad y un poder anímico superior al del hombre, por lo que aplica un bono de +1 a las características de DES, AGI, POD e INT. No obstante, su físico es ligeramente más estilizado que el humano, por lo que sufren un penalizador de -1 a su FUE y CON.

- **Resistencias anímicas excepcionales:** Los elfos son prácticamente inmunes a la gran mayoría de habilidades mágicas y psíquicas, por lo que aplican un bono de +30 a su Resistencia Mágica y Psíquica (RM y RP). Un Sylvain no puede elegir las desventajas de Vulnerabilidad a la magia o Fácil posesión.

- **Inmunidad a las enfermedades y venenos naturales:** Su naturaleza sobrenatural les hace inmunes a cualquier enfermedad o veneno que no tenga un origen místico. Obtienen además un bono de +20 a su RE y un +10 a su RV. No pueden elegir las desventajas de: Salud enfermiza, Vulnerable a los venenos o enfermedad grave incurable.

- **Acciones inhumanas:** Por naturaleza, un Sylvain puede alcanzar la dificultad de Inhumano en los controles de dificultades.

- **Necesidades limitadas:** Necesitan descansar mucho menos que otras razas, por lo que disminuyen sus necesidades de sueño y comida hasta una quinta parte de las que necesita un humano.

- **Curación rápida:** Se curan de las heridas a un ritmo muy elevado, por lo que suman tres puntos a su nivel de Regeneración natural.

- **Presentir lo oscuro y lo luminoso:** Es la misma capacidad que poseen los Nephilim élficos.

- **Lazo hacia la luz:** El alma élfica está fuertemente atada hacia la luz, por lo que cualquier ser de dicho elemento sentirá afinidad hacia ellos y no pueden elegir la ventaja Desequilibrio hacia la oscuridad. Además, poseen un bono especial de +10 a cualquier control de Resistencia que realicen contra efectos de lumínicos, y un penalizador equivalente contra la oscuridad.

- **Obligación mágica:** Todos los elfos nacen con una fuerte presencia sobrenatural, por lo que están obligados a elegir la ventaja de Don.

- **Su visión del mundo:** La naturaleza de los elfos les lleva a afrontar los acontecimientos de un modo ligeramente diferente a otras razas naturales. Por tanto, en el caso de que sea encarnado por un jugador, sufre un penalizador de -3 a los puntos de experiencia que obtenga al finalizar una sesión de juego.

- **Modificador de nivel:** +2

Su apariencia física es similar a la humana, aunque son ligeramente más estilizados y tienen las orejas largas y puntiagudas. Como los Duk'zarist, sus rostros son siempre muy bellos, con rasgos delicados y armoniosos. Su pelo es habitualmente rubio, pero puede tomar diversos colores poco usuales, como tonos azulados. Ni sus ojos ni su cabello son nunca negros (aquellos que los tienen son niños nacidos sin el Don de la magia, a los que se les llama elfos oscuros). Son excepcionalmente longevos, ya que su ciclo vital es aproximadamente diez veces el de un ser humano normal. De este modo, un elfo con ciento cincuenta años es tan sólo un quinceañero.

Los Sylvain tienen una manera de afrontar los acontecimientos realmente única. Se toman siempre todas las cosas de un modo relajado y tranquilo, ya que su larga vida les empuja a ser excepcionalmente pacientes. No son

D'ANJAYNI

Los D'Anjayni son una de las razas más enigmáticas de Gaia. Han vivido siempre a la sombra de la historia, tratando de relacionarse lo menos posible con otras culturas de una manera abierta.

Su piel es completamente blanca, aunque marcada por líneas azules que forman sus vasos capilares. La gran mayoría son calvos, y a los pocos a los que les crece el cabello lo tienen siempre de color negro. Tampoco poseen huellas dactilares ni uñas. A simple vista existen muy pocas diferencias entre hombres y mujeres, aunque ellas suelen ser ligeramente más estilizadas y tienen el pecho más desarrollado. Sus rostros son siempre muy parecidos, con mínimos rasgos característicos. Para ser capaces de reconocerse entre ellos, se marcan la cara o las manos con los símbolos de su estirpe, introduciendo sus propias particularidades y detalles individuales.

Viven entre los tres y los cuatro siglos, alcanzando la madurez a los cuarenta o cincuenta años. Una vez que son adultos, no envejecen en apariencia, aunque realmente su cuerpo va consumiéndose internamente por la edad hasta que mueren.

Para ellos, probablemente el momento más importante de su vida llega poco después de nacer. Durante el periodo de gestación, sus madres "sienten" espiritualmente cuál es el nombre del niño que llevan en el vientre, y se lo otorgan en una ceremonia que les marcará durante el resto de su existencia. Para los D'Anjayni, su verdadero nombre cobra una vital importancia, ya que aquel que lo conozca poseerá un gran poder sobre ellos. Por lo general emplean seudónimos para referirse a sí mismos, y sólo revelan el auténtico a aquellos en quienes confían completamente.

Su comportamiento habitual es frío; acostumbran a no perder nunca la calma y no establecen demasiados lazos sentimentales con nadie. También son muy minuciosos, y les gusta observar con detenimiento los acontecimientos del mundo. Se sienten atraídos por otras culturas, estudiándolas en secreto sin que se percaten de ello sus miembros. Sus metas son siempre complejas, aunque para realizarlas utilizan métodos maquiavélicos y bien planificados, ya que tienen una paciencia excepcional y no les importa esperar lo que haga falta para conseguir lo que se proponen.

Sus ciudades siempre se han construido en secreto, apartadas del resto de culturas. Lo más tradicional es que sean subterráneas o excavadas en el interior de las montañas. Tienen una estructura social completamente jerárquica, cuyos estamentos son inamovibles desde el mismo momento en el que nacen. Son muy ceremoniosos, y tienen multitud de ritos para cada acontecimiento importante.

- **Olvido:** Esta habilidad funciona exactamente como la de los Nephilim, salvo que la Resistencia a superar es contra 120.
 - **Indetectabilidad:** Su capacidad para evitar ser detectados por medios sobrenaturales les otorga un bono de +50 a cualquier Resistencia contra tales efectos. Además, poseen de manera innata la habilidad de Ocultación del Ki.
 - **El rostro de la araña:** La habilidad más sorprendente que poseen los D'Anjayni es la de robar las identidades de otras personas, convirtiéndose completamente en ellas. Para hacerlo, necesitan arrancar la piel de la cara del individuo al que pretenden sustituir y colocarla sobre su propio rostro. En unos minutos, su fisonomía facial y corporal se habrá adaptado a la nueva forma. La voz también se alterará, pero su cuerpo no puede aumentar o disminuir más de diez centímetros de altura o kilos de peso, ni tampoco alterar su sexo. La transformación dura todo el tiempo que sea necesario, hasta que el D'Anjayni decida abandonarla o reciba daños en el rostro. También se ve obligado a dejarla si alguien pronuncia su verdadero nombre en su presencia. Para volver a tomar otra personalidad, necesita dejar pasar tanto tiempo como permaneció en la anterior.
- Mientras esté empleando El rostro de la araña, su habilidad de Olvido se resiente fuertemente, reduciendo la Resistencia a tan sólo 80.
- **Pasar sin dejar rastro:** Mientras un D'Anjayni vaya descalzo, sus pies dejan muy pocas huellas. Su rastro se borra a medida que camina, por lo que si alguien intenta rastrearlos aplicará un -60 a su habilidad.
 - **Susurros silenciosos:** Igual que la habilidad de los Nephilim, salvo que el penalizador es de -80.
 - **Naturaleza observadora:** Su capacidad de aprendizaje se ve limitada por la pasividad de su naturaleza. Por tanto, en el caso de que sea encarnado por un jugador, sufre un penalizador de -3 a los puntos de experiencia que obtenga al finalizar una sesión de juego.
 - **Modificador de nivel:** +1



EBUDAN



Ilustrado por © Wen Yu Li

El verdadero origen de los Ebudan era el de seres elevados que nacieron a partir de leyendas angelicales. Su cometido era velar por las alteraciones graves acontecidas en el mundo material a causa de las fluctuaciones en el espiritual, y ocuparse de solucionarlas. No obstante, su costumbre de intervenir en los sucesos sobrenaturales de mayor trascendencia se cruzó en los objetivos de los Shajads en varias ocasiones. Estos, bastante molestos, decidieron arrojarlos de los cielos y despojarlos de sus poderes espirituales. Desde entonces, los Ebudan viven de un modo disperso y desorganizado, tratando de recuperar parte de sus capacidades perdidas.

Su apariencia física es enormemente similar a la humana, pero están dotados de dos grandes alas que les permiten volar. Habitualmente las tienen en la espalda, pero estas pueden surgir en muchos casos de sitios distintos, ya sea en la cabeza, los brazos o las caderas. Desde que nacen, todo su cuerpo está repleto de extraños tatuajes: el Marduk, un enigma que les permite prever acontecimientos importantes del futuro. Mediante su estudio, cada Ebudan descubre que habrá de procurar la consecución de cierto suceso, ya sea algo minúsculo, como que se pierda una cosecha, o tan monumental como provocar una guerra. A ese “destino” lo llaman el Sue´ Aman, y se convierte en su obsesión hasta que consiguen realizarlo. Si lo logran, recuperan su poder y pueden elegir entre permanecer en Gaia o convertirse en seres espirituales y regresar al mundo anímico. Si eligen lo primero, el Marduk desaparece y sus cuerpos irradian un ligero resplandor, aunque son muy pocos los que toman esa decisión.

Su número es muy escaso, ya que son seres espirituales poco atados a sus cuerpos que mantienen pocas relaciones entre ellos. Sin embargo, sus vidas terrenales son muy largas y pueden llegar hasta los trescientos años. Alcanzan la madurez entre los veinticinco y los treinta. Si consiguen su objetivo, dejan de envejecer y sólo mueren por causas violentas.

Usando sus habilidades mágicas, crearon algunas ciudades en los cielos, aunque nunca desarrollaron propiamente grandes civilizaciones o culturas. Aún hoy, su principal cometido es alcanzar el Sue´ Aman, aunque muchos han decidido olvidarse de él y comenzar una nueva vida. Socialmente, siguen a aquellos miembros de su raza que demuestren tener mayores conocimientos y capacidad de raciocinio. Por lo general, aquellos que han cumplido su objetivo pero permanecen en el mundo se convierten en los mentores de los más jóvenes, y ostentan cierta superioridad sobre los demás.

• **Or´inie:** Funciona igual que el símbolo místico con el que nacen los Nephilim. No obstante, cuando lo cumplen, los verdaderos Ebudan pueden elegir entre trascender al flujo de almas y renacer como entidades espirituales con Gnosis 30, o permanecer en el mundo para guiar a otros miembros de su especie. En un caso u otro, ganan un bono de +2 a su POD y a su VOL.

• **Alas de Serafin:** Al contrario que los Nephilim, los Ebudan están dotados de alas reales que les permiten surcar los aires con un Tipo de vuelo 12. Pueden incrementar o disminuir su tamaño a voluntad, aunque no les es posible hacerlas desaparecer completamente. Además, pueden utilizarlas como un arma natural con la que atacar y defenderse en combate, aunque mientras lo hacen no son capaces de volar. Las características de las alas (ambas se consideran una sola unidad como arma) son las siguientes: poseen un turno de +20, un daño base de 60 más el bono de Fuerza, su crítico primario es de Filo, de tipo mandoble, con una entereza y rotura de 20 y 5 respectivamente. Por su complejidad, no pueden utilizarlas en combinación con armas empuñadas. Además, pueden detener proyectiles como si se tratasen de un escudo. Si cumplen el Sue´ Aman, un Ebudan es capaz de dañar energía con ellas. En raras ocasiones, los Nephilim también heredan estos poderes.

• **Esencia celestial:** Es exactamente igual que la habilidad que poseen los Nephilim, es decir, sólo se manifiesta después de que hayan logrado cumplir su objetivo.

• **Modificador de nivel:** +1 (+3 si han conseguido el Sue´ Aman)

JAYÁN

Los Jayán son una de las razas secundarias de Gaia, cuya dispersión y disgregación les impidió alcanzar todo su potencial.

Son criaturas humanoides de gran tamaño, que rondan entre los dos y los tres metros y medio de altura habitualmente. Su físico está excepcionalmente bien desarrollado, con una musculatura y potencia simplemente arrolladoras. Su piel es normalmente oscura, con tonos pardos u ocre. Están dotados de dos grandes cuernos en la cabeza y un tercer ojo en la frente, que siempre es de color rojo. Tienen el pelo oscuro (curiosamente, al contrario que los Nephilim) y normalmente muy revuelto. Sus rasgos son rígidos y toscos, aunque las mujeres tienen unas facciones mucho más humanas. Los dedos les acaban en afiladas uñas y tienen los caninos ligeramente más desarrollados en ambas mandíbulas. Su ciclo vital es parecido al humano, aunque por lo general pueden llegar a superar el siglo de edad sin demasiados problemas.

Tienen un carácter propenso a la violencia y estallan en ira con facilidad. Actúan generalmente de un modo abierto, ya que rechazan los subterfugios y las mentiras para alcanzar sus fines. Tradicionalmente, los Jayán se organizan como tribus nómadas que no permanecen demasiado tiempo en el mismo sitio. Les gusta viajar, aunque eso no significa que no sean capaces de permanecer durante largos periodos en un lugar si este tiene las condiciones adecuadas para vivir. Basan una gran parte de su cultura en la guerra y en el combate, considerándose ellos mismos como una raza de guerreros. Tanto las mujeres como los hombres aprenden a luchar desde que son niños, pero estas, de menor tamaño, tienen que aprender estilos más sofisticados para igualar a sus compañeros.

Están muy atados a costumbres y ritos chamánicos, que rigen una importante parte de sus vidas. Junto a sus líderes, que siempre son grandes guerreros, es muy frecuente ver chamanes o brujos dando sus consejos. Esto es normal, dado que la habilidad que les confiere su tercer ojo es la de ver seres espirituales, que se han convertido en una parte importante de sus vidas y costumbres. Por norma general se llenan el cuerpo de pinturas y amuletos antes de entrar en combate, esperando que los espíritus les sean favorables.

Los Jayán admiran mucho sus cuernos, que decoran con esmero y en los cuales graban sus proezas. No hay peor ofensa para un miembro de su raza que quebrar uno de sus cuernos y no tomar venganza.

- **Gigantes:** Los Jayán suman dos puntos a su característica de Tamaño y no pueden elegir la ventaja Tamaño Desigual para disminuirlo. Aun así, no pueden llegar a alcanzar el tamaño Enorme de la **Tabla 85**, por lo que si se da el caso, no se debe aplicar este bono.
- **Físico excepcional:** Son excepcionalmente más fuertes y resistentes que muchas otras razas de Gaia, por lo que suman un +2 a su característica de FUE y un +1 a su CON. Adicionalmente, no es posible utilizar la desventaja de Reducir dos puntos a una característica para rebajar su Fuerza.
- **Aguate al cansancio:** Los Jayán tiene una capacidad desproporcionada para resistir el agotamiento, por lo que aplican un bonificador de tres puntos al valor máximo de su Cansancio.
- **Resistencia física:** Su capacidad para afrontar los daños físicos les otorga un bonificador de +20 a su RF.
- **El tercer ojo:** El ojo que tienen en la frente no percibe el mundo como los otros dos. Esta pupila posee naturalmente la capacidad de ver seres espirituales invisibles para los demás. Esta habilidad no funciona con conjuros, efectos místicos o matrices psíquicas.
- **Armas naturales:** Las garras y cuernos de los Jayán pueden utilizarse como armas en combate, con gran eficacia. Incluso desarmados, sus ataques producen un daño base de 40 ó 60 más el bono de Fuerza, dependiendo de su tamaño (Ver la **Tabla 82**). Naturalmente, es necesario desarrollar su habilidad de combate con ellas para no aplicar penalizadores.
- **Fuerza inhumana:** Su increíble físico permite a los Jayán realizar acciones de dificultad Inhumana en todos aquellos controles que dependan de la característica de Fuerza.
- **Debilidad contra magia:** A pesar de su naturaleza sobrenatural, los Jayán son muy propensos a ser afectados por habilidades místicas y conjuros, por lo que aplican un penalizador de -20 a su RM. Además, restan un punto de su característica de POD.
- **Modificador de nivel:** +1



DAIMAH

Los Daimah son una raza atada por esencia a la naturaleza y a la vida. Mantienen algunas similitudes aparentes con los Sylvain, pero existen enormes diferencias entre ambos.

Físicamente, su tamaño y complexión es inferior a la media humana, y su figura es también mucho más estilizada. Tienen las pupilas rasgadas como las de un felino y con colores muy variados, como rojos, verdes o incluso turquesas. El pelo les crece muy deprisa y, aunque por lo general es de tonalidades comunes, hay un buen porcentaje de ellos que lo tienen de color verde. También poseen una cola felina, al igual que orejas puntiagudas acabadas en un poco de vello. Tienen las uñas y los caninos ligeramente más desarrollados, aunque no lo suficiente para usarlas como armas de modo efectivo. Viven el doble que un hombre normal, y su crecimiento mantiene exactamente esa proporción.

Por lo general son individuos muy animados y alegres. No tienen muchas preocupaciones y miran todas las cosas de un modo optimista y confiado, siempre con una sonrisa en el rostro. Son muy activos y nunca pueden permanecer ociosos demasiado tiempo, salvo cuando duermen (cosa que, por cierto, les encanta hacer). Adoran la diversión y tienen un gran sentido del humor. Son curiosos por naturaleza y disfrutan entrometiéndose y figoneando en todo aquello que les llame la atención. Aun así, son muy volubles y pierden el interés con facilidad si lo que hacen es excesivamente complejo o no cumple con las expectativas que esperaban. Les encanta ser siempre el centro de atención de todo, así que tratan de sobresalir siempre que pueden. Uno de sus pasatiempos favoritos es viajar y explorar el mundo para descubrir cosas nuevas, aunque sienten un gran apego por la naturaleza que muchas veces les impide salir de sus amados bosques. Aprecian la vida y se encariñan con facilidad de las personas. No les atrae la violencia, y recurren a ella sólo en última instancia.

Los Daimah conviven en perfecta unión con la naturaleza. Construyen sus ciudades en bosques o selvas, aprovechando los árboles y plantas todo lo que pueden sin causarles daños. Protegen al verdor de las agresiones de aquellos que lo destruyen sin motivo, y es habitual que patrullen sus territorios con tal fin. Su sociedad es sutilmente matriarcal, ya que por lo general son las mujeres quienes ostentan los cargos más importantes, como sacerdotisas o princesas. Sus líderes se denominan los cuatro sacerdotes de las estaciones. Todos ellos poseen grandes habilidades mágicas, que desarrollan de un modo salvaje observando la naturaleza. En lo referente a sus tradiciones y cultura, poseen grandes similitudes con nuestras civilizaciones orientales, en especial con la Lannetense.

- **Cuerpo felino:** Están dotados de una habilidad física increíble, por lo que aplican un bono de +1 a sus características de AGI y DES. No obstante, su resistencia es considerablemente menor, así que restan un punto a su CON. Su también muy volubles, lo que causa que sufran un penalizador de -1 a su VOL.
- **Sentir el bosque:** Es equivalente a las habilidades de los Nephilim.
- **Garras y dientes:** De un modo limitado, las garras y colmillos de los Daimah pueden ser usados como un arma natural. Empleadas de este modo, tiene un daño base de 30 puntos más el bono de Fuerza. Lógicamente, es necesario desarrollar su habilidad de combate con ellas para no aplicar penalizadores.
- **Habilidad inhumana:** La capacidad de los Daimah les permite alcanzar la dificultad de Inhumano en aquellos controles y habilidades que dependen de su Agilidad y su Destreza.
- **Pequeño tamaño:** Tienen una complexión media ligeramente inferior a la de los seres humanos, por lo que restan un punto de su atributo de Tamaño.

• **Naturaleza curativa:** Al encontrarse en el interior de un bosque, el alma del Daimah nutre a su cuerpo de la vida que hay a su alrededor, curando sus heridas a un ritmo vertiginoso. Mientras esté en el interior de una espesa zona boscosa o selvática, el personaje suma ocho puntos a su Regeneración.

• **Resistencia a las caídas:** Como reflejo de sus características animales, los Daimah son capaces de caer desde mucha altura sin sufrir daños (curiosamente, se dice que siempre caen de pie). Para reflejar esta habilidad, restan dos grados a la dificultad que necesitan superar para evitar daños en la **Tabla 68**.

• **Inmunidad natural:** La comunión de los Daimah con la naturaleza les hace resistentes a cualquier efecto perjudicial que sea de origen natural. Por tanto, son inmunes a todos los venenos que provengan de animales o plantas naturales, al igual que a las enfermedades que no sean de origen místico.

• **Esencia mística:** El alma de los Daimah está siempre atada a la magia, por lo que cualquier miembro de la raza está obligado a elegir la ventaja del Don.

• **Movimiento por los bosques:** Como los Nephilim, los Daimah no tienen penalizadores a su velocidad al moverse en el interior de bosques.

• **Ver la esencia:** Funciona igual que la capacidad de los Nephilim.

• **Modificador de nivel:** +1



DUK'ZARIST

Los Duk'zarist son los hijos de las tinieblas, muy probablemente, la raza más poderosa que ha pisado el suelo de Gaia. Su esencia está ligada a la oscuridad y, en menor grado, al fuego. Físicamente se parecen mucho a los humanos, pero tienen la piel blanca como el mármol, orejas puntiagudas y ojos rojos como brasas encendidas. Sus facciones son siempre sobrecogedoramente hermosas según nuestros cánones, con rasgos finos y elegantes. Poseen cuerpos casi perfectos; ni tienen problemas de sobrepeso ni sufren deformidades. También son más altos que nosotros, ya que los hombres miden alrededor de dos metros y las mujeres superan normalmente el metro setenta. Su pelo es sólo de dos colores; o bien negro como el plumaje de un cuervo, o blanco con tonos ceniza.

Tienen un ciclo vital muy extraño. Son muy longevos, y llegan a vivir entre los quinientos y los mil años. Sin embargo, maduran a la misma velocidad que el hombre hasta que llegan a la adolescencia (entre los quince y los dieciocho años), momento a partir del cual su desarrollo se congela durante siglos enteros. Por ello, todos los Duk'zarist adultos aparentan siempre tener entre los dieciocho y los treinta y cinco años. Cuando van a morir, algún tiempo antes su piel comienza a cuartearse como barro reseco y, al final, se deshacen en cenizas que se lleva el viento.

Su número es muy escaso, ya que entre ellos nacen muy pocos niños. La razón se debe a que los embarazos son muy largos y durante la gestación las mujeres sufren terribles dolores. Además, a pesar de su resistencia, una de cada diez muere al dar a luz, por lo que no es de extrañar que sean pocas las parejas que desean arriesgarse a traer descendencia.

Su personalidad es compleja. Son individuos orgullosos que valoran por encima de todo el conocimiento y la fuerza, pero que a la vez detestan la violencia sin sentido. Les atrae enormemente la competición y probarse a sí mismos con desafíos a su medida. Salvo a otros miembros de su raza, sólo tienen en consideración a sujetos que demuestren tener poder o sabiduría. Quien no posea ninguno de los dos, ni siquiera existe para ellos. Desarrollan una enorme capacidad tanto para amar como para odiar; no olvidan nunca una afrenta pero morirían sin dudar por alguien que realmente les importara. Como ellos, su sociedad es extremadamente complicada. Son muy individualistas, pero tienen un fuerte sentido de grupo basado en su orgullo racial y en su competitividad. Le dan a la familia y a los lazos de sangre una gran importancia, aunque por norma general actúan independientemente. Cuando se emparejan lo hacen para toda la vida, pero a menudo pasan grandes periodos de tiempo separados, ocupándose de sus propios asuntos. Su cultura no diferencia entre sexos, aunque sí es muy elitista en todo lo referente al poder personal. Aquellos que destacan por cualquiera de sus capacidades suelen convertirse en nobles, y ostentan cierto mando sobre los demás. Todos ellos siguen la filosofía de Gaira, aunque lo hacen más como ideal que como religión estructurada.

Toda su raza está fuertemente dotada de habilidades sobrenaturales. Por regla general, los hombres poseen aptitudes piroquinéticas y las mujeres están muy capacitadas para la magia, aunque esto no es una regla fija; a veces se invierten los papeles o nacen con ambas habilidades. Desde niños, se entrenan intensamente tanto en combate como en otras artes. Tradicionalmente, los hombres mejoran en combate y en sus dominios del Ki, mientras que a las jóvenes se las entrena más místicamente.

Dada su enorme vulnerabilidad al metal, basan toda su civilización en el trabajo de la madera, especialmente la de los árboles de Ghestal. Sus maestros artesanos los utilizan para tallar armas, mientras que sus hojas negras, llamadas Ramalen, son usadas para crear telas oscuras que funcionan como poderosas armaduras. Sus ciudades son de mármol y cristal negro, las más grandes de las cuales se construyen alrededor de esos colosales árboles.

• **Perfección física y anímica:** Los Duk'zarist son casi perfectos tanto física como espiritualmente. Por tanto, aplican un bonificador excepcional de +1 a todas sus características (FUE, DES, AGI, CON, INT, POD, VOL, PER). Sin embargo, por la misma causa son incapaces de elegir ninguna de las siguientes desventajas: Miembro atrofiado, Salud enfermiza, Vulnerabilidad a los venenos, Miopía, Debilidad física, Enfermedad grave, Mudo, Ciego o Sordo.

• **Ojos de fuego:** Sus ojos son capaces de ver en la oscuridad, por lo que aplican a la mitad cualquier penalizador que sufran por su causa. También pueden detectar fuentes de calor.

• **Acciones inhumanas:** Por naturaleza, un Duk'zarist puede alcanzar la dificultad de Inhumano en los controles de dificultad.

• **Presentir lo oscuro y lo luminoso:** Es la misma capacidad que poseen los Nephilim Duk'zarist.

• **Lazo de oscuridad y fuego:** Sienten un fuerte lazo espiritual hacia las tinieblas y el fuego. Aunque no al nivel de elementales, ya que no son afectados por conjuros o habilidades que tomen como blanco tan sólo a ese tipo de seres, tienen una gran conexión hacia ambos elementos que les otorga un bono especial de +10 a sus controles contra ellos. Un Duk'zarist no puede elegir la ventaja Desequilibrio mágico hacia la luz.

• **Resistencias excepcionales:** Los Duk'zarist poseen unas Resistencias elevadas, que difieren ligeramente entre hombres y mujeres. Los primeros aplican un bonificador de +15 a todas sus Resistencias (RM, RP, RV y RE) salvo a la Física (RF), donde poseen un +20, mientras que las jóvenes tienen un +15 a todas ellas (RF, RP, RV y RE) salvo a la Mágica (RM), donde llegan a +20.

• **Aguante extremo a la Muerte:** No sólo pasan automáticamente los controles para superar el estado de entre la vida y la muerte, sino que además permanecen conscientes con un penalizador de -40 a toda acción mientras se encuentran con puntos de vida negativos.

• **Curación rápida:** Sus cuerpos sanan a una velocidad increíble, por lo que suman cinco puntos a su nivel de Regeneración natural.

• **Necesidades limitadas:** Necesitan descansar mucho menos que otras razas, por lo que disminuyen sus necesidades de sueño y comida hasta una séptima parte de las que necesita un humano.

• **Obligación sobrenatural:** Necesariamente, un Duk'zarist debe emplear sus Puntos de Creación para tener acceso a una habilidad psíquica o al Don. Como mínimo, debe elegir una de ambas ventajas, aunque nada les impide tomarlas ambas. En el caso de que adquiera poderes psíquicos, su devoción al fuego le obliga a que la primera disciplina elegida sea siempre piroquinesis.

• **Alergia al metal:** El hierro y sus aleaciones son un veneno mortal para los Duk'zarist. Si ponen su piel en contacto con metal que contenga algo de hierro, deberán superar un control de Resistencia usando su presencia base contra una dificultad de 40. Si el metal es hierro puro, la dificultad es de 60. Cuando su presencia base es veinte puntos mayor que la cantidad necesaria, ya no es necesario hacer ningún control. Los Duk'zarist que lo fallen desaparecen completamente, dejando caer al suelo sus pertenencias y ropajes vacíos.

• **Modificador de nivel:** +3



LA LUZ Y LAS TINIEBLAS

*Los hombres temen a los mismos dioses
que ellos han inventado.*

-Lucano-

Desde el principio no hemos estado solos. Existen seres de enorme poder que nos acompañaron durante nuestras horas más oscuras. Fue una época en la que caminábamos junto a lo mágico, cuando lo fantástico y lo natural coexistíamos en un mundo entre la luz y las tinieblas.

Esta es su historia.

LOS SEÑORES DE LA LUZ Y LA OSCURIDAD

En la existencia hay dos fuerzas antagónicas que, ya sea en mayor o menor grado, llevan inmiscuyéndose en los asuntos de Gaia desde sus inicios. Sus verdaderos orígenes son desconocidos. La primera constancia que se tiene de su presencia en el mundo fue al acabar la Guerra de los Cielos, durante la cual ambas se enfrentaron hasta que estuvieron a punto de borrar completamente toda la creación. Tienen muchos nombres, pero habitualmente se les conoce como C'iel y Gaira, los señores de la luz y de la oscuridad.

Qué son es un concepto inexplicable. No son dioses ni tampoco demonios tal y como los concebimos, pero su poder está mucho más allá de aquello a lo que llamamos "divinidad". Ninguno de los dos es nativo de nuestra realidad. De hecho, no pertenecen a ninguna. Nunca se entrometen personalmente en los acontecimientos de Gaia. Prueba de ello es que, desde la Guerra de la Oscuridad, no han vuelto a intervenir en lo más mínimo. No son pocos quienes los veneran como a deidades. Comúnmente, dado que sus representaciones más habituales son las de dos inmensos dragones, resulta normal denominarles los dioses dragón.

C'iel y Gaira encarnan la Luz y las Tinieblas respectivamente, aunque esto se debe en gran medida a su propia voluntad. Ellos mismos han elegido simbolizar cada uno de estos principios y todas las ideas que conllevan. "Bueno" o "malo", en la extensión de su significado, son conceptos que no se les puede aplicar. Simplemente, se han acercado a las nociones más afines a sus propias filosofías personales.

C'iel se relaciona con la Luz, elemento que representa las emociones más positivas del hombre, como el amor, la felicidad o la esperanza. Es una entidad femenina, por lo que son muchos quienes la llaman "la dama de la luz". Habitualmente se la representa como una mujer de raza humana o élfica con una belleza sobrecogedora y ojos dorados, aunque su forma más conocida es la de un colosal dragón blanco con alas de ángel. Tiene centenares de símbolos dependiendo de cada cultura, pero quizás los más habituales son un ojo plateado con pupila de reptil y una mano de la que surgen alas. Sus principios filosóficos persiguen alcanzar la igualdad de todos los pueblos de Gaia, esperando que algún día puedan conseguir el orden y la prosperidad. Defiende por encima de todo la vida, considerando ilegítimo arrebatarla bajo ninguna circunstancia. No obstante, también tiene una faceta negativa y, a veces, las medidas que aprueba para lograr sus fines son tan drásticas que prácticamente transgreden sus ideales.

Por el contrario, Gaira armoniza con las Tinieblas y muchos de los sentimientos y las conductas más tortuosas del hombre. Es el señor oscuro, el dragón negro de tres ojos cuya sombra puede engullir el mundo. Su manifestación habitual es la de un Duk'zarist o un humano con un tercer ojo en la frente y largos cabellos blancos que ondean al viento. Entre sus símbolos más conocidos se encuentran una pupila negra o un laberinto de cadenas acabadas en garfios. Su ideología tiene como fin la evolución, el desarrollo y la estabilidad de Gaia, aunque el camino para lograrlo pueda ser terrible. El dolor, la pena, incluso el odio y los conflictos son sólo dificultades que hay que atravesar para alcanzar el progreso y, en última instancia, la verdadera felicidad. Para él, aquellos que tienen más poder deben convertirse en guías para los demás: el fuerte manda sobre el débil, es una ley de la propia existencia.

Ambos están duramente enfrentados el uno con el otro, pero ninguno de ellos desea iniciar un conflicto abierto. Realmente, carecen de un verdadero motivo para emprenderlo; en el fondo, sienten que se necesitan mutuamente.

Junto a ellos se alza una serie de entidades que les han acompañado desde el principio de los tiempos. Son los Shajads y las Beryls, generales de aquellos que fueran sus ejércitos en la Guerra de los Cielos. Hay siete en cada bando. Comparten la misma naturaleza de C'iel y de Gaira, aunque al contrario que estos, sí han intervenido muy activamente en el mundo. De algún modo, necesitan sentirse integrados en Gaia y siempre han tratado de buscar un lugar en la existencia que reclamar para sí. Durante miles de años han actuado celosamente mediante agentes, cultos o religiones en pos de muy diversos fines. Ninguno de ellos es material, aunque a veces se han manifestado mediante avatares o diversas encarnaciones divinas. En los últimos siglos, sus actividades han ido disminuyendo de intensidad progresivamente. Actualmente, tanto las Beryls como los Shajads (al igual que C'iel y Gaira) han desaparecido completamente de la realidad. No se sabe si sólo permanecen apartados por su deseo de no intervenir o si realmente se han marchado. La respuesta a esa pregunta permanece oculta en su silencio...

Las Beryls

Las Beryls son las Hijas de la Luz, siete entidades que se encuentran junto a C'iel desde la Guerra de los Cielos. Su poder es incommensurable; tanto que escapa completamente a la imaginación del hombre. Salvo en el caso de Uriel, todas poseen personalidades femeninas. Sus verdaderos nombres son una incógnita. A lo largo de la historia han adoptado varias identidades distintas con las que nunca se han sentido realmente integradas. Generalmente, los mortales se refieren a ellas con los títulos de los siete arcángeles de la religión cristiana, las personalidades que habitualmente más les gusta encarnar.

Igual que C'iel, son adoradas por algunas culturas como deidades, ya que muchas de sus intervenciones en el mundo han tomado un cariz marcadamente religioso. Cada una de ellas tiene sus propios propósitos y objetivos, que tratan de llevar a cabo por encima de todo. Normalmente no suelen ordenar nada a sus acólitos, pero poseen multitud de agentes dispuestos a seguir sus preceptos autónomamente. Por lo general colaboran entre ellas, pero a veces operan en secreto sin explicar o justificar sus actividades a las demás. Aunque todas se encuentran unidas y tienen una importancia similar, entre ellas destaca Mikael, quien está más próxima a C'iel y en cierta manera se ocupa de presidirlas.

Uno de sus principales deseos ha sido siempre encontrar una forma de integrarse completamente en la creación, por lo cual, siguiendo el ejemplo de C'iel, las siete han adoptado como suyos diversos conceptos e ideas. Muchas están relacionados con los sentimientos positivos del hombre, pero en otros casos representan principios mucho más inusuales. De este modo, fundiendo una porción de su esencia con esos conceptos, sienten cómo un fragmento de ellas mismas forma una parte importante de la realidad.

Los Shajads

Los amos de la oscuridad son los prosélitos de Gaira, aquellos que durante milenios han sido considerados por varias culturas como los dioses de las tinieblas. Seis son entidades masculinas, mientras que sólo una, Meseguis, tiene esencia de mujer.

Por regla general, siempre emplean los mismos nombres que han usado desde la Guerra de los Cielos, aunque eso no les impide adoptar ocasionalmente alguna identidad divina de inferior importancia. Como las Beryls, tras miles de años comenzaron a sentir la necesidad de integrarse en el mundo, por lo que también personifican diversos principios. Sin embargo, las ideas que encarnan son mucho más sombrías, como reflejo de las emociones más tenebrosas del hombre.

Están organizados jerárquicamente según su poder e influencia. Tres de ellos, Zemial, Jedah y Meseguis, son considerados los Shajads principales, mientras que la posición de los otros cuatro es muy caótica y varía dependiendo de sus acciones en cada momento. Paradójicamente, existe poco compañerismo o sentido de grupo entre ellos, dado que mantienen una rivalidad semejante a la que sienten hacia las Beryls. Las luchas internas por el poder intentando acaparar mayor influencia son constantes, aunque jamás se enfrentan abiertamente. La causa de esta unión se debe a que todos están sujetos mutuamente por su respeto y obediencia hacia Gaira, quien les ata con reglas que se ven obligados a seguir ineludiblemente. Su intervención en el mundo a través de agentes y seguidores también es escasa, aunque resulta mucho más activa que en el caso de las Beryls.



ELAN

El Elan engloba muchos conceptos, desde la atención que cada individuo despierta en un Shajad o Beryl en concreto hasta los dones que estos conceden a sus sacerdotes y agentes. Sin embargo, lo que principalmente mide es la “sincronización” que un ser puede establecer con ellos. Del mismo modo que cada Shajad o Beryl personifica conceptos o principios, cuanto más se acerque alguien a las ideas que estos encarnan, logrará también una mayor sincronización. Esto se debe a que su esencia está más próxima a una de estas entidades, obteniendo así una minúscula parte de sus poderes y habilidades.

Un Shajad o una Beryl pueden otorgar Elan a un individuo, dependiendo tanto de sus propias simpatías personales como de la comunión que este haya logrado con sus ideas. Según sus acciones, una persona puede aumentar o disminuir su Elan y, con ello, las habilidades, ventajas y perjuicios que conlleva. Por lo general, la manera más fácil de conseguir Elan consiste en convertirse en un sacerdote o agente de las grandes potencias, pero también es posible que un individuo llame su atención sin la necesidad de rendirles ningún tipo de adoración o sin conocer ni siquiera su existencia. En esos casos, las personas sincronizan inconscientemente con un Shajad o una Beryl, incluso ignorando cuál es la procedencia o el alcance de las habilidades sobrenaturales que les han sido concedidas.

La sincronización

Aplicado en el sistema, el Elan es una cantidad comprendida entre 0 y 100 que registra la sincronización que un personaje ha logrado con un Shajad o una Beryl en concreto. Dependiendo de cuántos puntos posea, podrá obtener una serie de ventajas y habilidades especiales a partir de la relación que ha establecido con la potencia. Una vez alguien despierta, aunque sea mínimamente, el interés de una de estas entidades, sus acciones aumentan o disminuyen esa afinidad. Cuanto más elevado sea su Elan, mayores poderes será capaz de canalizar.

Existen dos grados de Elan, dependiendo de la cantidad que cada personaje posea. Si tiene menos de 50, la relación que se establece entre la entidad y el individuo es muy tenue, por lo que resulta fácil ganar y perder puntos. Por el contrario, una vez que su Elan sobrepasa esa cantidad, el personaje empieza a llamar la atención de la potencia de un modo especial. Así pues, las habilidades que obtiene son mayores, pero también es mucho más difícil para él adquirir nuevos puntos.

Cada Beryl o Shajad encarna multitud de conceptos y, por tanto, no todos los dones que consiguen quienes sincronizan con ellos son siempre los mismos. En las siguientes páginas aparece una descripción de los siete amos de la oscuridad y las siete hijas de la luz, donde se enumeran los diversos poderes que conceden. Un personaje puede emplear sus puntos de Elan para adquirir las habilidades especiales que sean más afines a su naturaleza o doctrinas. Por norma general, te corresponde a ti como DJ decidir qué dones vas a otorgarle, dependiendo de lo que consideres más apropiado para él. Naturalmente, nada impide que llegues a un acuerdo con tus jugadores para que sean ellos mismos quienes adquieran los poderes que más les atraigan o interesen. Ten en cuenta que los dones que un individuo obtiene por alcanzar determinadas niveles de Elan, se disipan si sus acciones le hacen perder dichos puntos. En tal circunstancia, desaparecen primero los poderes con el valor más elevado.

Los puntos invertidos en conseguir habilidades especiales siguen contabilizándose para calcular su Elan total. Recuerda que 100 es el valor máximo que un personaje puede obtener, lo que manifiesta que ha logrado una comunión perfecta con la potencia, convirtiéndose inconscientemente en su misma encarnación. Todos estos poderes, además de su coste, precisan que el personaje que las adquiere haya alcanzado primero un determinado nivel de Elan total. En algunas ocasiones, pueden también requerir previamente la obtención de otro don menor.

Magnus es un personaje con Elan 70 de Mikael, por lo que obtiene los dones Luz de esperanza (coste 5), Mantener en el mundo (coste 5), Exorcizar el mal (coste 15), Milagro (coste 10) y Resistencia celestial (coste 20), tras lo que aún le quedarían 15 puntos sin gastar. Sin embargo, aunque quisiera utilizarlos para conseguir el don Y al tercer día resucitó (coste 10), sería incapaz de hacerlo, ya que su requerimiento precisa tener Elan 100, muy por encima de los 70 puntos de Magnus.

Un personaje no está limitado a obtener Elan de una única entidad. Si sus acciones o intereses se lo permiten, puede adquirir puntos de varias potencias, incluso de Shajads y Beryls a la vez. Desgraciadamente, cuanto mayor sea su sincronización con una de ellas, la unión que mantiene con las demás comenzará a debilitarse, reduciendo el valor máximo de Elan que puede alcanzar con estas otras. Los límites aparecen reflejados en la **Tabla 83: Elan**.

TABLA 83: ELAN

Elan	Sincronizados	Límite
Hasta 49	Ilimitado	Elan 50
50 a 59	1.000	Elan 50
60 a 69	500	Elan 40
70 a 79	100	Elan 30
80 a 89	10	Elan 20
90 a 99	3	Elan 10
100	1	Elan 0

El número de individuos capaces de obtener Elan por encima de 50 no es infinito. Cuanta más atención despierten las personas en los grandes poderes, menos pueden ser objeto de tanto interés. De hecho, tan sólo uno, su “encarnación” o “elegido”, es capaz de alcanzar el 100. Hay muchos señores de la luz y las tinieblas que no tienen a nadie que sincronice con ellos a niveles demasiado elevados, ya que o bien son muy exigentes, o los principios que personifican son demasiado difíciles de alcanzar. El número máximo de sincronizados también aparece en la **Tabla 83: Elan**.

Sincronizados: Indica el número máximo de individuos que pueden alcanzar ese nivel de una potencia determinada.

Límite: Es el nivel máximo de Elan que puede tener un personaje de otras entidades. Un individuo que, por ejemplo, tuviese 75 de una potencia, sólo podría conseguir como máximo 30 de cualquier otra.

Algunos consejos al Director

Como DJ, ten siempre cuidado al conceder por primera vez Elan. Por lo general, es muy difícil que alguien obtenga puntos si no realiza acciones excepcionales que los merezcan. Resérvalo para clérigos o personajes cuyas conductas destaquen tanto que estés en la obligación de concedérselo.

Si, a pesar de todo, quieres otorgarle dones, recuerda que un jugador no tiene por qué conocer necesariamente los puntos de Elan que tiene su personaje, ni tampoco las acciones que pueden modificar su valor. Si lo prefieres, trata de mantenerlo en secreto, dándole sólo la información que consideres estrictamente necesaria. En cada descripción se establecen una serie de conductas que pueden aumentar o disminuir el nivel de Elan del personaje. Piensa que se trata sólo de indicaciones, por lo que puedes sumar o restar puntos por otras acciones que te parezcan apropiadas en cada caso.



Mikael Beryl

EL ALMA DE DIOS

Mikael es la primera entre las Beryls, la más poderosa e importante de todas las hijas de la luz. Es extremadamente afín a las ideas de Ciel y actúa generalmente como su portavoz

y representante. También fue la primera en sentir la necesidad de formar parte de esa existencia que les es ajena a todas ellas, y mezcló un fragmento de su esencia con la realidad, como lo hiciera antes su señora. Mikael encarna dos de los principios cardinales y puros de la creación, sin los cuales todos los seres vivos se hallarían completamente perdidos: la esperanza y la salvación. Durante siglos, veló por el florecimiento de todas las razas de Gaia, importándole poco que fuesen afines a la luz o a las tinieblas. Aunque muchas culturas la consideraban una deidad, ella no sentía ningún deseo de ser adorada, dado que su único fin era servir de ayuda e inspiración para todos. No obstante, cuando se desarrollaron las doctrinas de la religión cristiana, sintió una intensa empatía con sus principios e ideas más elementales. Fascinada, poco a poco comenzó a responder a aquellos que en vano erigían sus plegarias a Yahvé hasta que, con el tiempo, acabó representando la faceta más benigna y piadosa del dios de los hombres. Con ella sincronizan aquellos que tienen una gran esperanza en el futuro y tratan de ayudar a los demás; quienes, por encima de todo, creen en la salvación.

Lista de Dones

LUZ DE ESPERANZA: Allí por donde va, el personaje se convierte en un foco de esperanza para los demás. Su mera presencia aviva poco a poco las ganas de vivir de la gente, devolviendo la ilusión a todo el mundo. Las personas con las que se relaciona habitualmente jamás desesperan, comprendiendo que nunca hay que perder la fe.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

EXTIRPAR ENFERMEDADES: Este don otorga al personaje la capacidad de curar cualquier enfermedad de nivel igual o inferior al valor de Elan que posee. Por tanto, si tiene 30, extirparía enfermedades de hasta ese nivel.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 20

MANTENER EN EL MUNDO: Si el personaje impone sus manos sobre un individuo que se encuentre en el estado de entre la vida y la muerte, puede sacarlo inmediatamente de él sin necesidad de que supere el control de RF requerido.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

RESISTENCIA CELESTIAL: Este don otorga un bonificador especial a todas las Resistencias del personaje, equivalente a la mitad de su Elan.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 40

EXORCIZAR EL MAL: La unión con Mikael permite exorcizar a seres sobrenaturales cuya propia esencia sea naturalmente negativa. El exorcismo funciona igual que la habilidad Desconvocar, por lo que cualquier criatura que no supere la RM requerida, será expulsada del plano material y devuelta al flujo de almas o a la Vigilia. Esta capacidad también puede ser utilizada sobre los poderes que el ser haya empleado para perjudicar directamente a otras personas. Sólo puede usarse en una ocasión por criatura, mientras el personaje no aumente su nivel de Elan. El valor de la RM a superar es el doble del nivel de Elan del exorcista. Por ejemplo, alguien con Elan 70 obligaría a pasar una RM contra 140.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

AURA: Concede la capacidad de extender el bono a las Resistencias que confiere el Elan de Mikael sobre cualquier individuo que se encuentre alrededor del personaje, y que este no excluya de un modo deliberado. El radio de acción de la habilidad es la mitad de su nivel de Elan en metros. Por ejemplo, alguien con 80 concedería un bono de +40 a las Resistencias en un radio de 40 metros.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50, Resistencia celestial

MILAGRO: La comunión con Mikael otorga el don de recrear cualquiera de los milagros menores que consumaron legendariamente los santos o el mismo Cristo. Sólo es posible provocar efectos pequeños, que en ningún caso impliquen un perjuicio para otros individuos (como caminar sobre las aguas, multiplicar la comida...). Dependiendo del nivel de Elan que posea el personaje, los milagros serán más o menos poderosos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

DESHACER ESTADOS NEGATIVOS: Permite anular cualquier estado perjudicial descrito en el **Capítulo I4: Estados, efectos y accidentes**, que pese sobre un individuo concreto o en uno mismo. En el caso de que sea un penalizador provocado por carencias físicas, no los anula completamente, pero sí los reduce a la mitad. Los efectos causados por medios sobrenaturales no son deshechos inmediatamente, pero el afectado puede repetir una vez su control de Resistencia.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

SALVADOR: Cuando el personaje realiza una acción que tiene como fin salvar una vida, recibe parte de los poderes de Mikael, reduciendo un nivel de dificultad a cualquier control que realice. Si se trata de control enfrentado, obtiene un +40 a su tirada.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

AYUDA CELESTIAL: El personaje está ya tan cerca de Mikael que puede invocar a sus ángeles para solicitarles ayuda. Estos serafines son habitualmente Doncellas de Luz, aunque puede darse el caso de que responda algún otro tipo de entidad similar. Los ángeles no están obligados a obedecerle, pero generalmente harán cualquier cosa que les pida a causa de su cercana relación con Mikael. Puede hacer una invocación al mes, pero es capaz de implorar ayuda de nuevo en este periodo, sacrificando un punto de Elan permanente por cada llamada adicional.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

LEVÁNTATE Y ANDA: Abrazando completamente los conceptos que encarna Mikael, el personaje obtiene la capacidad de devolver a la vida a los muertos, si estos tenían aún deseos de vivir. En el caso de que intente resucitar a alguien que no haya recibido todavía El llamamiento, puede traérsele de vuelta sin ningún tipo de coste. Si por el contrario ha regresado ya al flujo de almas, por cada mes que haya transcurrido desde su muerte es necesario sacrificar un punto de Elan. En el caso de que el espíritu se haya reencarnado o hubiera sido destruido, esta habilidad no tiene ningún poder. Tampoco afecta a las acciones de seres con Gnosis superior a 40.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 90

Y AL TERCER DÍA RESUCITÓ: La salvación nunca abandona al elegido de Mikael, incluso en la muerte. Este don le permite regresar de entre los muertos, con todas sus facultades intactas, en un periodo indeterminado de días. Si su cuerpo es completamente destruido o tiene alguna carencia importante, se recreará automáticamente en el momento de su resurrección. Sólo funciona si el personaje tiene aún cosas que hacer en el mundo y el deseo de vivir. Los efectos que destruyen completamente su alma, como un conjuro de Sesgar la existencia, pueden acabar definitivamente con él.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Devolver la esperanza a un individuo	1
Devolver la esperanza a un gran número de personas	5
Salvar la vida a alguien	3
Ayudar realmente a alguien necesitado	3
Deshacer un mal menor	1
Deshacer un mal mayor	5

Elan superior a 50

Ayudar a alguien a costa de perjudicarse uno mismo	1
Deshacer un mal mayor	3
Arriesgar la vida por salvar a alguien	1
Devolver las ganas de vivir a alguien que las ha perdido	1

Penalizadores al Elan

Perder la esperanza	-5
Ignorar a alguien realmente necesitado	-3
Realizar un acto realmente maligno	-10

Ilustrado por © Masaki 2001

Zemial Shajad

EL FIN DE LOS DÍAS



Zemial, la sombra de la existencia, el castigo de toda vida... Tantos nombres para una pesadilla que nunca debió tener uno. Aunque muchos dogmatizan que es el más grande entre Shajads y

Beryls, la propia oscuridad afirma que su poder es sólo comparable a su demencia. Algunas leyendas cuentan que tras la Guerra de los Cielos exterminó razas enteras, otros dicen que se rebeló contra los suyos, pero fueran cuales fueran sus actos en el pasado, ya han sido borrados por el tiempo. Lo único que se sabe con seguridad es que el mismo Gaira lo encerró en las tinieblas para impedirle actuar libremente en el mundo, encadenándolo en el vacío como castigo por su desobediencia. La misma idea de la existencia de un concepto como Zemial es en sí una contradicción. Encarna la destrucción desencadenada, la desesperación y la muerte sin sentido o finalidad alguna: es el fin de toda existencia. No distingue (o si lo hace, no le importa) entre la luz y la oscuridad. Para él, todo lo que existe debe ser destruido. Aunque no se conoce ningún culto que lo hubiera adorado abiertamente, sí se han dado casos aislados de individuos que llegaron a sincronizar levemente con él. Se trata de seres destructivos, que no buscan o requieren justificación alguna para realizar sus actos. Son sujetos que no tienen nada que perder o ganar en la vida, y usualmente sufren algún tipo de trastorno psicótico.

Lista de Dones

ASALTO ESPIRITUAL: El personaje puede matar a cualquier clase de ser, incluso si es inmaterial o posee inmunidad a los ataques convencionales. A efectos de juego, permite dañar energía del modo descrito en la habilidad del Ki Extensión del aura al arma.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

ANSIA DEMENCIAL: Una vez que ha matado, el personaje despierta sus instintos asesinos, lo que le permite ignorar cualquier estado psicológico que trate de calmarlo o atontarlo de algún modo. Si lo desea, puede sumirse en el estado de Ira, obteniendo un bono de +10 a cualquier acción ofensiva encaminada a matar a alguien. Esta habilidad perdura media hora después de haber provocado una muerte.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

DAÑO INCREMENTADO: Cualquier acción violenta que ejecute el personaje provoca un potente efecto incrementado. Esta habilidad aumenta el daño base de cualquiera de sus ataques en una cantidad equivalente a la mitad de su nivel de Elan, redondeada a la baja en grupos de cinco. Así pues, alguien con Elan 70 acrecentaría su daño base 35 puntos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 30

DAÑO ANÍMICO: Los ataques del personaje afectan directamente al espíritu de sus víctimas además de a sus cuerpos, por lo que el daño que producen no se recupera de manera natural. Las heridas que causen no se curan convencionalmente, y sólo pueden ser sanadas mediante conjuros o habilidades místicas.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40, Asalto espiritual

DESTRUCTOR: Cuando lo desea, un individuo que posea este don es capaz de destruir cosas inorgánicas con su mero contacto, convirtiéndolas en cenizas o haciendo que estallen en pedazos. De este modo, desintegra cualquier objeto que toque cuya presencia sea inferior a la mitad de su nivel de Elan más 10. Como ejemplo, alguien con Elan 60 sería capaz de destruir automáticamente cosas con una presencia máxima de 40.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

SEÑOR DE LA DESTRUCCIÓN (TACTO): Este don confiere la capacidad de destrozarse a otras criaturas simplemente tocándolas. Si el personaje lo desea, cualquiera que entre en contacto con él debe superar un control de RM o RF contra su nivel de Elan más 80, o sufrir una pérdida de puntos de vida equivalente a su nivel de fracaso. Si el roce continúa, el afectado debe repetir la tirada cada cinco asaltos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

PRESENCIA EXTERMINADORA: La mera presencia del personaje es como un veneno para todo lo que existe. Cualquier cosa que se halle a pocos metros de él muere o se debilita lentamente; las plantas se marchitan a su paso, las personas enferman...

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

SEÑOR DE LA DESTRUCCIÓN (VISTA): El campo de acción de esta habilidad se amplía, pudiendo infligir daños a los demás simplemente fijando sus ojos en ellos. En este caso, la Resistencia a superar es el nivel de Elan del personaje más 60. Si mantiene la vista fija en el mismo sujeto, le obliga a repetir la tirada cada cinco asaltos. Quien supere el control en tres ocasiones seguidas, obtiene inmunidad contra esta habilidad. Este don no puede activarse a la vez que con Tacto.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60, (Tacto)

SEÑOR DE LA DESTRUCCIÓN (AURA): La sincronización con Zemial es ya tan grande que la esencia destructiva del personaje se extiende a su alrededor como un aura, provocando daños a cualquiera que se encuentre en un radio de diez metros. Este efecto tiene una RM equivalente a su nivel de Elan más 40. Es necesario repetir el control cada cinco asaltos que se permanezca en el interior del aura. Si alguien lo supera en tres ocasiones seguidas, obtiene inmunidad contra este efecto. Este don no puede activarse a la vez que se usa con la Vista o el Tacto.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70, (Vista)

ASALTO DESTRUCTOR: Confiere la capacidad de dañar a cualquier clase de criatura, sin importar su poder, presencia sobrenatural o inmunidades especiales. Si poseen un Gnosis inferior al del personaje, las almas de las criaturas que mueran a sus manos son inmediatamente destruidas, en lugar de regresar al flujo de almas.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

LA SANGRE DE LA LOCURA: La sangre demente de Zemial corre por las venas del personaje, contagiándole de la locura del Shajad caído y permitiéndole impregnar a otros con ella. Quienquiera que la beba, sufrirá las consecuencias de un potente veneno sobrenatural de nivel 80, con efecto instantáneo y una RV de 140. Aquellos que fallen la Resistencia entrarán en un estado de comunión con Zemial, obteniendo inmediatamente un nivel de Elan 50 de la potencia (salvo, claro está, que ya poseyera un valor superior), pero perdiendo la cordura en el proceso. A partir de ese momento, el personaje afectado se convertirá en un loco obsesionado con matar y destruir todo lo que se ponga en su camino, sin importarle en absoluto su propia seguridad personal.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 90

PORTADOR DE CATÁSTROFES: En este nivel, la destrucción desencadenada y la locura son ya uno con la encarnación. La llegada del elegido de Zemial trae consigo todo tipo de cataclismos naturales y catástrofes. A su paso, los volcanes entran en erupción, terremotos, huracanes y ventiscas azotan la tierra, los mares se crisan arrasando las costas y de los cielos llueve fuego. Estos sucesos acarrearán siempre terribles consecuencias, acabando con la vida de miles de personas de un modo inútil y trágico.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Matar a una persona sin razón alguna	1
Provocar la muerte a una gran multitud sin razón alguna	5
Incitar a la gente a matar sin causa o motivo	2
Perder la cordura (una vez que ya posee más de Elan 10)	5
Volver a alguien loco	1
Actuar de un modo autodestructivo	2

Elan superior a 50

Exterminar una raza	5
Provocar una gran masacre sin motivo	2
Destruir una nación o principado	3
Buscar la muerte	1

Penalizadores al Elan

Salvar una vida conscientemente	-3
Detener una masacre	-6
Mostrar preocupación por el bienestar propio	-2



Uriel Beryl

EL ESPÍRITU DE LA LIBERTAD

El espíritu libre o El Rebelde son algunos de los nombres por los que se conoce a Uriel, el único de las Beryls que ha adoptado una personalidad masculina. Dentro de la estructura de la realidad, encarna la independencia y el libre albedrío, por lo que se opone a la tiranía, a la esclavitud y a cualquier ley que limite la autonomía de las personas. A pesar de ello, cree que existen ciertas reglas naturales que todos los seres vivos deben seguir, puesto que su libertad acaba allí donde empieza la de los demás. Le desagrada el uso de la fuerza, pero la aprueba como última medida. Está muy bien considerado entre las Beryls, especialmente por Mikael y Azrael, con quienes mantiene una estrecha relación. Aun así, a veces su deseo de libertad absoluta puede enfrentarle ligeramente a las ideas de sus compañeras. Por lo general sus acciones, como él mismo, son completamente impredecibles. Ha sido la inspiración de muchas religiones, aunque nunca han tenido iglesias o cultos estructurados. Curiosamente, fue adorado también como dios de los ladrones, título por el que ha competido varias veces con el Shajad Eriol. Rebeldes que se oponen a la tiranía o espíritus libres que viven sin ataduras, son quienes mejor armonizan con él.

Lista de Dones

INSTINTO DE LIBERTAD: El personaje tiene una enorme facilidad para encontrar la salida de cualquier lugar donde se encuentre. Posee un instinto natural que le permite escapar de los sitios en los que no desea permanecer, sintiendo cuál es la ruta más fácil y que menos problemas le provocará. Es por ello por lo que se dice que los seguidores de Uriel son los mejores escapistas de todo el mundo.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

INADVERTIDO: Alguien que posea esta capacidad puede pasar desapercibido entre la gente normal si lo desea, llamando muy poco la atención.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

ESPÍRITU INDOMABLE: La voluntad del personaje resulta muy difícil de subyugar. Por tanto, añade un bono especial a sus controles de Resistencias contra cualquier clase de dominación, equivalente a su Elan.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 20

ALMA LIBRE: Las personas con las que se relacione el personaje descubrirán un renovado deseo de ser libres y actuar conforme les dicten sus impulsos. En muchos aspectos su conducta es contagiosa, empujando a quienes le conozcan a perseguir sus propios sueños y rebelarse contra aquello que les oprima.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

VISIONARIO: Al acceder a este don, el personaje empieza a tener visiones sobre posibles acontecimientos del futuro. Las imágenes pueden presentarse bajo cualquier forma que decida el DJ, como sueños, susurros en el aire o reflejos en el agua. Cuanto mayor sea su nivel de Elan, las visiones se tornarán más claras y acertadas. Los límites de esta ventaja deben ser interpretados por el DJ. Naturalmente, las predicciones no son absolutamente seguras, y sólo muestran posibles destinos que los personajes pueden alterar.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

MEDIO DE TRANSPORTE: Siempre que lo necesite, alguien con este poder puede recurrir a un transporte para viajar de un lugar a otro. Como por arte de magia, encontrará un medio apropiado para trasladarse hasta donde quiere, ya sea un simple caballo, una caravana o un barco. Naturalmente, hay ciertas circunstancias que pueden imposibilitar el funcionamiento de este poder.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 40

ROMPER LAS CADENAS: Su unión con Uriel confiere al personaje la capacidad de liberar a otros individuos (o a sí mismo) de cualquier tipo de control sobrenatural al que se hallen sometidos, ya sean habilidades místicas, psíquicas o de convocatoria. Al utilizar este poder sobre alguien, aquel que le tenga subyugado está obligado a superar una RM, o de lo contrario liberará a su esclavo del control. Sólo puede usarse en una ocasión por individuo, mientras el personaje no aumente su nivel de Elan. El valor de la RM a superar es el doble del nivel de Elan que posee el personaje. Por ejemplo, alguien con 65 obligaría a realizar una RM contra 130.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

OJOS DEL FUTURO: En algunos momentos determinados, el personaje ve los acontecimientos inmediatos antes de que ocurran, siendo, por tanto, capaz de actuar en consecuencia. Esta habilidad actúa como una especie de sexto sentido que le permite advertir lo que sucederá en el asalto siguiente. Si realiza un control enfrentado en contra de alguien, obtiene un bono de +30 a su tirada, dado que conoce las intenciones de su antagonista. Esta habilidad tiene un uso diario por cada 10 puntos de Elan. Si el DJ lo permite, es posible utilizarla de manera pasiva para entrever circunstancias que entrañen un grave peligro o eliminar una sorpresa, pero en tal caso, cuenta como dos usos en lugar de uno.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 60, Visionario

PASO LIBRE: Ninguna puerta o muro es capaz de impedir el paso a alguien que haya obtenido este don. El personaje puede atravesar cualquier barrera física como si no existiera, siendo capaz de entrar o salir libremente de cualquier lugar. Esta habilidad no le permite ignorar muros o barreras sobrenaturales.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 60

COMUNIÓN CON URIEL: Al recibir este don, el personaje obtiene un punto adicional en sus características de Poder, Voluntad y Destreza, en representación de su relación directa con el espíritu de la libertad.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

ESENCIA SOBRENATURAL: El personaje queda imbuido por una parte del poder de Uriel, obteniendo Gnosis 30 y todas las ventajas que ello supone.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 80

UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD: Siempre que fracase un control de Resistencia que lo someta a un estado negativo, el personaje es capaz de repetir la tirada una segunda vez.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 90

EL VIAJERO: El elegido de Uriel se encuentra allí donde desea en cada momento, sin importar la distancia o los impedimentos que lo separen de ese lugar. Una vez por asalto, El Viajero puede transportarse de inmediato hasta el sitio que quiera, ignorando cualquier protección o barrera que haya en medio. Solo los muros místicos más poderosos son capaces de impedirle el paso. Transportarse es una acción activa, por lo que el personaje debe de tener la capacidad de actuar para hacerlo.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Liberar a una persona subyugada	2
Liberar a un grupo de personas subyugadas	5
Actuar libremente y sin ataduras	2
Acabar con leyes tiranas	2
Rebelarse contra la opresión	1
Mostrar a la gente el valor de la libertad	2

Elan superior a 50

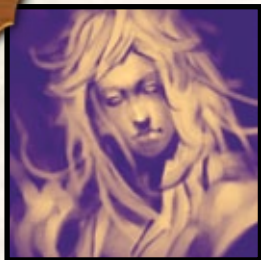
Liberar a un pueblo de un tirano	3
Incitar a la rebelión contra la opresión	2
Vivir en completa y absoluta libertad	1

Penalizadores al Elan

Obedecer órdenes injustas	-1
Obedecer leyes tiranas	-2
Atarse a algo eternamente	-1
Ser esclavizado por alguien	-2
Esclavizar o subyugar a alguien	-10

Jedah Shajad

EL SEÑOR DE LAS MARIONETAS



Jedah es el maestro de las marionetas, el más manipulador y maquiavélico de los Shajads. Su objetivo es controlar la historia de todos los seres vivos, utilizándolos como peones de un gran juego. El propósito de dicha manipulación no es otro que el evitar que las sociedades se aboquen al caos y la destrucción, y aunque sabe que no es posible alcanzar un orden perfecto, intenta conducirlos del modo que cree más conveniente. Para ello maneja a las personas a su antojo, tejiendo una inmensa tela de araña en la que todos caen ineludiblemente. No le gusta emplear la fuerza en sus maquinaciones, prefiriendo el uso de otros métodos más sutiles, aunque no duda en recurrir a ella si lo demás falla. Es una entidad orgullosa, que prefiere ver desbaratados sus planes antes que sufrir una humillación. Jedah encarna el dominio, la política y el conocimiento, aunque en menor grado también se le relaciona con las sombras. Es uno de los dos Shajads más poderosos y cercanos a Gaira. El resto le temen y respetan, ya que hasta el momento jamás ha sido derrotado. Tiene una enorme red de influencias tanto entre los mortales como entre las grandes potencias, y se dice que controla a las entidades oscuras más poderosas. Los sujetos que llegan a sincronizar con él son precisamente individuos con poder e inteligencia, capaces de influir en los demás y conducirlos según sus designios. Jedah también admira especialmente a los seres débiles que se enfrentan a situaciones imposibles y consiguen superarlas, pues opina que ahí es donde radica la verdadera fuerza.

Lista de Dones

DON DE LA POLÍTICA: Confiere una desmedida capacidad para influir y convencer a la gente. Otorga un bono especial a las habilidades secundarias Persuasión y Liderazgo equivalente al nivel de Elan que se posea. Es decir, alguien con 40 puntos recibiría un bono de +40 a sus controles.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

DOMINACIÓN INCREMENTADA: Su unión con Jedah facilita al personaje el manejo de las fuerzas del flujo de almas para subyugar a seres sobrenaturales. Por ello, aplica un bono especial a su habilidad de convocatoria Dominación, equivalente a la mitad de su Elan. Este don no funciona contra seres basados en luz.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 20

SOMBRA: De un modo sobrenatural, el personaje obtiene la capacidad de alterar la apariencia de su sombra, dándole el aspecto o forma que desee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

AFINIDAD OSCURA: Por su cercanía a Jedah, quien posea este don obtiene afinidad hacia todos los seres sobrenaturales oscuros, quienes lo reconocerán como uno de los suyos.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 40

EL PODER DEL CONOCIMIENTO: Incrementa la capacidad intelectual de quien lo posee, confiriéndole un bono a todas las habilidades secundarias Intelectuales, equivalente a la mitad de su nivel de Elan.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

EL DOMINADOR (HABLA): El personaje utiliza su voz para someter a la gente. Todo aquel que le escuche hablar durante más de cinco asaltos debe de realizar un control de RM o RP contra su nivel de Elan más 60, o será controlado. Los individuos dominados no son conscientes de su estado, pero si reciben una orden que vaya completamente en contra de su comportamiento, pueden realizar una nueva Resistencia. De superarla, serán conscientes de haber sido utilizados como marionetas.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

CADENA DE MANDO: El personaje amplía sus habilidades sobre las personas o criaturas que tiene bajo control, siendo capaz de conferir parte del propio poder a quienes actúen en su nombre. Si lo desea, puede imbuir de cualquier don que posea a algún subordinado, para que cumpla una orden concreta. El poder concedido actúa como si el vasallo tuviera 20 puntos menos

de Elan que su señor. Aunque él mismo puede seguir usándolo, cada don sólo puede atribuirse una vez; si el personaje quiere otorgárselo a otro siervo, primero debe retirarlo de quien lo ostente actualmente.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

SEÑOR DE LAS SOMBRAS: Su control sobre las tinieblas es ya tan grande que el personaje puede invocar criaturas oscuras, sometiéndolas a su servicio. Por regla general, los seres que responden a esta llamada son Sombras, los elementales oscuros menores, aunque es posible que se manifiesten en su lugar otras entidades de naturaleza o poder similar. Puede invocar y mantener el control sobre un ser por cada dos puntos de Elan que posea. Si alguna de ellas es destruida, es necesario esperar un día entero para que aparezca otra.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 65, Afinidad oscura.

PODER OSCURO: Al recibir este don, el personaje obtiene parte del poder sobrenatural de Jedah, aumentando un punto sus características de Poder, Voluntad e Inteligencia.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 70

EL DOMINADOR (VISTA): La capacidad de dominio se extiende ya a la vista, por lo que el personaje es capaz de controlar a los demás mirándoles fijamente a los ojos durante más de dos asaltos. En este caso, la RM o RP es equivalente a su nivel de Elan más 40.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70, El Dominador (Habla)

ESENCIA SOBRENATURAL: El personaje queda imbuido por el espíritu del Señor de las Marionetas, obteniendo Gnosis 30 y todas las ventajas que ello supone.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

EL DOMINADOR (AURA): La propia presencia del personaje es ya tan poderosa que somete bajo su control a todo aquel que se encuentre a menos de diez metros de él. Cualquiera que entre dentro de ese radio debe superar una RM o RP contra su nivel de Elan más 20, o será subyugado por El Dominador. Alguien que ha superado la Resistencia, no necesita volver a tirarla hasta haber transcurrido una hora.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 90, El Dominador (Vista)

MAESTRO DE MARIONETAS: Aquel que sincronice completamente con Jedah obtiene el poder de manejar a sus subordinados como si fueran una mera extensión de sí mismo, igual que un titiritero mueve los hilos de sus marionetas. Proyecta su conciencia sobre sus agentes y actúa a través de todos ellos a la vez, sin importar su número o la distancia que los separe. Aunque cada uno mantiene su propia personalidad, el maestro de las marionetas es consciente de qué piensan o sienten en todo momento, pudiendo tomar decisiones por ellos cuando lo desee. Estos individuos conservan sus propias habilidades, pero mientras sean controlados por su señor, serán capaces de utilizar cualquier conocimiento intelectual de este. Adicionalmente, toda criatura subyugada místicamente por el marionetista pierde la capacidad de liberarse de su dominio, incluso si recibe una orden que sea opuesta a su comportamiento o conducta.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

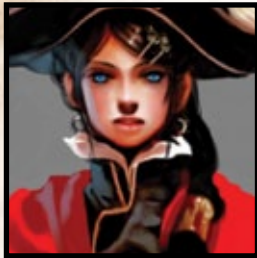
Manipular a los demás para lograr algún fin	1
Obtener un importante puesto político	3
Acatar equilibradamente las órdenes de su señor	2
Imponer orden y estabilidad en la sociedad	3
Superar una situación imposible	3
Promover el estudio y el conocimiento	2

Elan superior a 50

Controlar a un elevado número de personas	1
Obtener un elevado poder personal	3
Manipular a la sociedad desde las sombras	3

Penalizadores al Elan

Obedecer a alguien débil o necio	-2
Ser controlado como un títere sin saberlo	-3
Comportarse de un modo estúpido o irracional	-2
Ser humillado o perder el orgullo	-4



Gabriel Beryl

DAMA DE LOS SENTIMIENTOS

Gabriel, la gran dama de los sentimientos, es sin duda alguna la Beryl que encarna un mayor número de emociones positivas. Se trata de la señora del amor, la amistad, las artes y la paz.

Aquellos que conocen la verdadera identidad de las hijas de la luz, la consideran la más pura entre ellas. Siente devoción por todos los seres vivos y siempre ha tratado de protegerlos y ayudarlos. Durante años, ha vivido entre los mortales adoptando diversas identidades para sentirse integrada entre ellos y poder comprenderlos. Se dice que se ha acercado tanto a los hombres que incluso llegó a amar uno de ellos, aunque si es esto cierto, se desconoce de quién se enamoró. Gabriel siempre intenta promover la paz, la amistad y el amor, al igual que los sentimientos creativos de artistas y poetas. Piensa que la mejor manera de alcanzar el sueño de Ciel es conseguir que todo el mundo se dé cuenta de la enorme importancia de estos principios. Su capacidad para perdonar no tiene límites, y trata generalmente de evitar las soluciones que requieren la violencia o la fuerza. Sincronizan con ella los artistas y los enamorados, al igual que aquellos que guían su vida con los sentimientos más positivos.

Lista de Dones

APTITUD ARTÍSTICA: Este don incrementa el sentido creativo de un individuo, otorgándole un bono especial a sus habilidades secundarias Arte y Música, equivalente al nivel de Elan que posee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

GRACIA: Quien posea este don tiene la capacidad de resultar hermoso a los ojos de los demás, sin que por ello altere su apariencia. Las personas descubrirán que hay aspectos bellos en el agraciado, aunque se trate de un individuo monstruoso.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

EMPATÍA POSITIVA: Intensifica todos los sentimientos positivos de aquellos individuos con quienes se relacione abiertamente. En cierto modo, posee una fuerte aura que saca lo mejor que las personas llevan dentro.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 30

PACIFICADOR: Donde se encuentre, el personaje crea un estado de armonía que apacigua pequeñas disputas y rencillas. Aunque esta capacidad no le permite detener guerras o grandes conflictos, habitualmente los lugares en los que habite también serán menos afectados por sus consecuencias.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

INMUNIDAD PSICOLÓGICA: Este poder proporciona una completa inmunidad a cualquier estado psicológico negativo, como miedo, rabia o tristeza. En el caso de que sean inducidos mediante métodos sobrenaturales, el personaje puede sumar a su RM su nivel de Elan como bono especial para aguantarlos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

PERCEPCIÓN DE SENTIMIENTOS: Permite sentir cualquier clase de emoción positiva que se encuentre en los alrededores. Cuanto mayor sea su nivel de Elan, la percepción será más exacta y su radio mayor.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

IMBUIR SENTIMIENTOS: Permite infundir un sentimiento positivo en otro individuo. Para hacerlo, el personaje que tiene este don debe de ponerse en contacto con él o hablarle durante un tiempo prolongado. La RM a superar es contra el doble de su nivel de Elan. Si la naturaleza del sujeto afectado es especialmente reacia a sentir esa emoción en concreto, puede aplicar un bono a su tirada entre +10 y +40, según considere apropiado el DJ. Quien pase el control ya no está obligado a repetirlo hasta que el personaje aumente su nivel de Elan.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

LAZO: El personaje enlaza su vida con un individuo que sea excepcionalmente importante para él, forjando entre ambos una fuerte unión basada en los sentimientos que se profesan el uno al otro. A partir de ese momento, cada uno de ellos obtiene ciertas habilidades especiales fundadas en dicha relación. Para empezar, cualquiera de los dos puede emplear las Resistencias del otro si estas son más elevadas que las suyas propias. En segundo lugar, mientras uno de ellos esté vivo, ambos superan automáticamente los controles para salir del estado de entre la vida y la muerte. Por último, se comunican simplemente cruzando la mirada, dado que se encuentran sobrenaturalmente conectados. Para que sea posible activar este don, es necesario que el personaje haya encontrado a alguien a quien esté unido por un fuerte vínculo mutuo de amor o amistad.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 60

AUXILIO: Por muy mal que se tornen los acontecimientos para alguien favorecido con este don, siempre que lo necesite encontrará a otra persona dispuesta a ayudarlo en todo lo que pueda. Muchas veces, sólo tiene que pedir auxilio para recibir algún socorro de cualquiera que se encuentre cerca.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

CANTO DE LA PAZ: Si lo desea, el personaje recita una canción que encarna la misma naturaleza de la paz. Al hacerlo, de su garganta surge la voz de Gabriel, que como una indescriptible melodía embriaga a todo aquel que la escuche, despojándolo de su voluntad de luchar. La canción se oye en un radio de 100 metros por cada punto de Elan que posea, transmitiendo los sentimientos directamente hasta el alma del oyente. Quien la escuche durante más de medio minuto deberá superar automáticamente una RM contra el doble de los puntos de Elan del cantante, o se verá sometido a su poder. Si el personaje ha desarrollado su habilidad secundaria Música, cada nivel de dificultad que supere por encima de Difícil incrementa 10 puntos el valor de la RM.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

PROTECCIÓN: Debido a su estrecha relación con Gabriel, el personaje está protegido por una fuerte presencia que influye en cualquiera que intente hacerle daño. Todo ser capaz de albergar sentimientos se ve obligado a realizar una RM contra el doble del nivel de Elan del individuo que posee este don o, de lo contrario, se sentirá incapaz de perjudicarlo. Si supera la Resistencia, ignora esta habilidad hasta la próxima vez que se encuentre con el protegido.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 90

PARAÍSO: El elegido de Gabriel tiene la capacidad de anidar en el corazón de las personas con buenos sentimientos, influyendo en ellos y eliminado para siempre cualquier emoción negativa que pudieran albergar. Allí donde se encuentre, crea un paraíso terrenal donde nadie con una presencia inferior a la suya puede causar daños a otros, ni tampoco verse azotado por pasiones o emociones oscuras. Los seres de características negativas se ven de inmediato obligados a marcharse de ese lugar, o sufrirán un proceso de purificación que los transformará irrevocablemente en entes benignos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50	
Amar a los demás y preocuparse por ellos	3
Detener un conflicto	1
Salvar la vida a alguien	2
Promover los sentimientos positivos de las personas	3
Crear arte	1
Elan superior a 50	
Detener una guerra	3
Crear una obra maestra del arte	2
Encontrar alguien especial a quien amar	1
Proteger toda vida	2
Penalizadores al Elan	
Iniciar un conflicto	-2
Odiar a alguien	-3
Dejarse dominar por sentimientos oscuros	-2
Destruir las cosas hermosas	-1
Tomar una vida innecesariamente	-5

Noah Shajad

EL GUERRERO OSCURO



Con seguridad, Noah es el Shajad que sigue los preceptos de Gaira de un modo más directo. Por encima de todo, valora la fuerza y el afán de superación que se encuentra en el interior de cada ser vivo. Noah personifica la competitividad, el combate y la victoria, aunque también tiene otras facetas más oscuras, como la guerra y la violencia. Para él, el único ser verdaderamente débil es aquel que no tiene la voluntad de luchar o de mejorar; semejantes criaturas no son nada más que un estorbo para la evolución y la mejora del mundo. Con el objetivo de superarse a uno mismo, cualquier camino o método es bueno. Apoya los conflictos, las guerras y las situaciones más críticas por terribles o trágicas que sean, al pensar que una persona, cuando está al límite, puede dar lo mejor de sí misma y aprender. Le desagradan enormemente aquellos que abusan estúpidamente del poder, y también quienes no son capaces de controlarlo. Ha abierto muchos frentes en contra de las Beryls, a las que considera una debilidad para el mundo. No son pocas las culturas que le han adorado como a un dios de la guerra, probablemente su faceta más conocida, aunque ha adoptado muchas otras identidades a lo largo de la historia. Sus principales seguidores son grandes luchadores o generales, pero también pensadores y artistas pueden sincronizar con él si son lo suficientemente competitivos.

Lista de Dones

EN LAS MANOS APROPIADAS: El personaje posee una suerte excepcional para encontrar siempre el equipamiento que necesita en cada circunstancia. De este modo, un espadachín que ha perdido su arma y está huyendo de un grupo de enemigos tiene una gran facilidad para cruzarse casualmente con una espada; mientras que un ladrón que se ha quedado sin ganancias descubrirá que, cerca de la puerta que quiere abrir, hay un artilugio que puede serle de utilidad para forzarla.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

ESPÍRITU DE SUPERACIÓN: El espíritu competitivo del personaje es extremadamente contagioso, e influye con fuerza en las personas con las que se relaciona habitualmente. Todo aquel que lo conoce empieza a sentir ganas de mejorar y de superarse a sí mismo.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 20

RESISTENTE: El personaje obtiene mediante este don una resistencia excepcional al daño físico y a sus consecuencias, lo que le otorga un bono a su RF equivalente a la mitad del Elan que posee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

INHUMANO: Permite alcanzar la dificultad de Inhumano en aquellos campos en los que el personaje exceda o sean su especialidad.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

IGNORAR PENALIZADORES: Este don permite anular, automáticamente, una cantidad de negativos a la acción equivalente a la mitad del nivel de Elan. Así pues, alguien con Elan 60 afligido por efectos que, en su conjunto, le producen un penalizador de -40, sólo aplicaría un -10 gracias a esta habilidad.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

POTENCIA OSCURA: Utilizando el poder de Noah, el personaje consigue la capacidad de incrementar el resultado de sus acciones en momentos determinados. Este don otorga una cantidad de puntos equivalente al doble de su nivel de Elan, que puede gastar como bonos a las tiradas. Él mismo decide cuántos desea invertir antes de lanzar los dados, siempre y cuando no sean más de 30 en una sola acción. Por ejemplo, alguien con Elan 70 tendría 140 puntos; podría utilizar 25 de ellos para obtener un bono temporal a su habilidad de ataque, conservando aún 115 que invertir con posterioridad. Los puntos gastados se recuperan a un índice de cinco por día.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

NOTE: Este don hace que el personaje utilice sólo el mejor equipo. Cualquier objeto que emplee se considera automáticamente de calidad +10 mientras siga en sus manos, ya sean armas, pinceles o cualquier otra cosa similar. Esta habilidad no incrementa los artefactos que tengan naturalmente un bono mayor.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

MEJORAR ANTE LOS RETOS: En los momentos más difíciles o en las circunstancias más complejas, el personaje es capaz de dar lo mejor de sí mismo. Cada vez que se enfrente a una situación que le supera claramente o deba afrontar un reto de dificultad excesiva para él, obtiene un bono a la habilidad que está poniendo en práctica. Si se trata de un combate, recibe un bonificador de +10 a su ataque y defensa, mientras que si lo que emplea es una habilidad secundaria, consigue un +20.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 70

AURA DE GUERRA: Todos los soldados o subordinados que luchan bajo las órdenes del personaje son imbuidos de su poder bélico, obteniendo un bonificador especial de +10 a su ataque y defensa. El radio de acción de este don es equivalente al nivel de Elan en metros. Este bono no permite a las tropas aumentar su habilidad de combate por encima de la del personaje. En tal caso, el +10 no es aplicable.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

AVATAR OSCURO: El personaje obtiene una comunión completa con las tinieblas, siendo capaz de utilizar su cuerpo como un portal que canaliza todo el poder de la oscuridad. Durante un tiempo limitado puede invocar sus fuerzas, convirtiéndose en un avatar tenebroso. Al hacerlo altera su forma física, obteniendo armas naturales, un bono de +30 a toda acción así como un +3 a sus características y permitiéndosele alcanzar acciones de dificultad Zen. Quien posee este don es capaz de utilizarlo en cualquier momento, pero sólo puede aguantar así un asalto por cada punto de Elan. Una vez se acabe su tiempo, la sobrecarga de poder le producirá un penalizador de -30 a toda acción durante tantos días como asaltos haya mantenido el avatar activo. En este periodo, tampoco podrá volver a transformarse.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 80, Inhumano

LA SOMBRA DE LA GUERRA: Enaltece el instinto bélico de todas las personas que se encuentren cerca del personaje durante tiempo prolongado. Por tanto, su camino siempre está repleto de violencia y guerra; a su paso, estallan pequeñas rencillas o comienzan batallas a gran escala.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 90

EL VENCEDOR: Sólo el mejor puede ser el elegido de Noah, alguien de quien se dice que jamás puede ser derrotado. Desde el momento en el que recibe este don, obtiene automáticamente cualquier habilidad, primaria o secundaria, que posean los individuos a los que venza. Por ejemplo, si gana a un adversario que tiene una defensa superior a la suya, automáticamente incrementa su habilidad hasta igualar a la del contrincante caído. Para que un antagonista cuente como derrotado, el personaje debe haberlo vencido personalmente en un combate o competición equilibrada. Si derrotase a un enemigo que sufre negativos a su acción, recibiría su habilidad con los mismos penalizadores que este tenía. El Vencedor es capaz de asimilar también las habilidades esenciales y poderes que posean los seres sobrenaturales, pero no las habilidades dependientes del conocimiento.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Actuar de un modo muy competitivo	2
Superar un reto muy complejo	3
Dedicar la vida al combate	3
Imbuir a otros el instinto de superación	3
Lograr superarse a uno mismo	2

Elan superior a 50

Vencer un combate realmente complejo	1
Incitar una guerra	2
Crear una obra maestra o fijar un récord insuperable	4

Penalizadores al Elan

Ignorar un reto por temor al fracaso	-2
Ser derrotado por un enemigo igual o inferior	-5
Perder la voluntad de superación	-10
Abusar del poder neciamente	-2



Rafael Beryl

LA MADRE NATURALEZA

La vida y la naturaleza son los aspectos de la creación que ha elegido encarnar Rafael, una de las Beryls más independientes de las hijas de la luz. Principalmente se preocupa por las personas,

animales y plantas que pueblan el mundo natural, aunque en el fondo ama a todos los seres vivos por igual. A pesar de que respeta la magia y los poderes ocultos, los considera innecesarios en comparación a las cosas naturales y sus leyes. Las únicas criaturas místicas con las que simpatiza abiertamente son las que dependen de la naturaleza, como espíritus de los bosques o seres ligados a la vegetación. Se enfrenta abiertamente a quienes destruyen el verdor o lo que es aún peor, pervierten la vida. Por encima de todo, le desagradan las entidades nigrománticas y todo lo que representan, al considerarlas algo depravado. Durante siglos, ha dudado en iniciar una confrontación activa contra ellas temiendo que, si lo hace, podría llegar a perder una parte importante de su propia conciencia. Muchos druidas y culturas atadas a las forestas la siguen como el origen de toda vida, y la consideran un aspecto primario de la creación. Razonablemente, los que protegen la naturaleza y la vida son quienes mayor sincronización alcanzan con ella.

Lista de Dones

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA: Este don otorga un bonificador especial a la habilidad secundaria Herbolaria equivalente a su Elan. Por ejemplo, alguien con Elan 35 sumaría un bono de +35 a dicha habilidad.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

CONOCIMIENTO ANIMAL: El personaje obtiene un instinto natural para tratar con todo tipo de animal, que le proporciona un bono especial a la habilidad secundaria Animales equivalente a su nivel de Elan.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

CURACIÓN: El personaje obtiene la capacidad de sanar heridas, tanto las propias como las de otros individuos, mediante la imposición de sus manos. El índice de recuperación es de 5 PV por asalto. La máxima cantidad de puntos que cura por día es equivalente a su nivel de Elan, que podrá repartir libremente entre varios individuos. Este efecto sólo funciona sobre seres vivos. Al aplicarse en criaturas no muertas, su esencia se consume, recibiendo daño en lugar de curación. En este caso, el personaje obliga a cualquier ser nigromántico al que toque a superar un control de RM contra el doble de su nivel de Elan, o recibirá daño equivalente a su nivel de fracaso (por cinco, si es un ser con acumulación). La pérdida de puntos no podrá ser superior a los que puede sanar al día.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 20

MANTO DE FERTILIDAD: La mera presencia del personaje intensifica el crecimiento de los animales y la vegetación del área. Las plantas brotan con renovada fuerza hasta alcanzar su máximo esplendor, mientras que los animales viven sanos y saludables. También tiene efectos menores en seres humanos y otras razas similares.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

ELIMINAR VENENOS NATURALES: Otorga la capacidad de hacer desaparecer los efectos de cualquier veneno natural de nivel igual o inferior al valor de Elan poseído.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

TÓTEM: La comunión que el personaje establece con la naturaleza atrae hasta él a su espíritu animal, llamado Tótem, con el que establece un vínculo irrompible. El DJ debe elegir un animal natural (véase como referencia el **Capítulo 25: Personajes genéricos**), que se manifestará junto al personaje y le acompañará a partir de ese momento como guía. En muchos aspectos, el Tótem actúa de un modo similar al que lo hacen los familiares, tal y como se relata en el **Capítulo 12: La Convocación**. No obstante, su señor no tiene verdadero control sobre él, aunque puede apelar a su ayuda voluntariamente. El animal aparece con una ficha completamente normal del nivel que le corresponda a su especie, pero posee cinco puntos adicionales en su atributo de Inteligencia. A partir de ese momento cada vez

que el personaje suba de nivel también lo hará el Tótem, que podrá emplear sus PD para adquirir cualquier habilidad esencial o poder, como si se tratase de un Ser Espiritual con Gnosis 25. El Tótem puede comunicarse mentalmente con su señor o conectar con él sus sentidos. En el caso de que muera o sea destruido, el personaje puede devolverle a la vida sacrificando 10 puntos de Elan.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 50

CURACIÓN EXPANDIDA: Igual que Curación, salvo que el personaje multiplica ahora por diez la cantidad máxima de PV que puede sanar diariamente. De este modo, alguien con Elan 50 curaría hasta 500 puntos.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50, Curación

LOS OJOS DE LA NATURALEZA: Permite al personaje unir sus sentidos con un animal, obteniendo la capacidad de ver y oír a través de él. Esta habilidad puede usarse una vez al día por cada 10 puntos de Elan que posea.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

INVOCAR ANIMALES: Este don otorga la facultad de invocar a un grupo de animales y darles una orden determinada. El número que contestará a la llamada depende de la especie a la que se invoque. En el caso de los seres pequeños de menor nivel, como ratones, gatos o serpientes, su número será equivalente al Elan del personaje, mientras que los más grandes, como lobos, osos o incluso elefantes, aparecerán en una proporción de uno por cada cinco. Sólo es posible invocar animales de una determinada especie, elegida en el momento en el que obtiene este don. Responderán a la llamada los más cercanos al personaje, que se apresurarán a llegar hasta él tanto como les sea posible. Este poder funciona una vez al día.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

TRANSFORMACIÓN ANIMAL: Confiere la capacidad de convertirse en un animal natural, obteniendo todas las características y habilidades físicas de este. Si lo desea, un personaje puede conservar sus propias pericias, en el caso de que alguna de ellas sea superior a la de la bestia. Alguien podría, por ejemplo, transformarse en un lobo para usar sus sentidos y gran velocidad, pero reservando sus propias habilidades de combate (aunque no su daño). Permite elegir una especie distinta por cada 10 puntos de Elan.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

INVOCACIÓN INCREMENTADA: El personaje puede elegir invocar una raza adicional por cada 5 puntos de Elan que posea o, en su defecto, multiplicar por diez el número de la especie por la que optó originariamente. Por ejemplo, si tiene Elan 85 e incrementa el número de osos que puede llamar, invocaría hasta 170 de estos animales.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 80, Invocar animales

CURACIÓN ILIMITADA: Alcanzado este nivel, el personaje ya no verá limitada la cantidad de PV que puede sanar por día.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 90, Curación expandida

CONCIENCIA DE LA NATURALEZA: El elegido de Rafael se convierte en el alma de los bosques, selvas y forestas, siendo consciente de todo lo que ocurre en su interior. También percibe los sentimientos de todos los animales y plantas del mundo, comunicándose con ellos sin importar la distancia que los separe.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Salvar la vida a una persona o animal	1
Salvar la vida a un gran número de personas o animales	5
Proteger la naturaleza	3
Destruir a una criatura no muerta	1
Extender o plantar bosques, selvas o forestas	5

Elan superior a 50

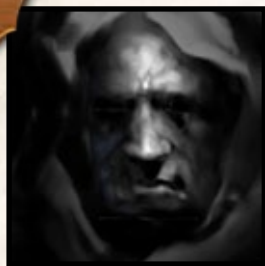
Velar por los intereses de plantas y animales	2
Salvar la vida a un gran número de personas o animales	1
Extender o plantar grandes bosques, selvas o forestas	2

Penalizadores al Elan

Quitar una vida injustificadamente o sin razón	-5
Dañar innecesariamente la naturaleza	-3
Alterar sobrenaturalmente la naturaleza o la vida	-10

Erebus Shajad

LA SOMBRA DE LOS SUEÑOS



Erebus es uno de los Shajads más enigmáticos, cuyas acciones y objetivos son siempre un misterio. Es el señor de las sombras, quien ha elegido encarnar el miedo, lo oculto y lo sobrenatural. A lo largo de la historia muchas culturas lo han adorado como al dios de la magia, de los sueños o de las maravillas. Ignora los conflictos por el poder de los otros Shajads y se concentra en sus propios fines misteriosos. Es caprichoso e imprevisible, aunque siempre se rige por unas extrañas normas que él mismo se ha impuesto y que nunca rompe. Siente una extraña fascinación por el miedo, que considera la emoción más fundamental y primigenia de los seres vivos. Para él, es lo que impulsa todos los actos del mundo e incluso origina la propia existencia. Aquel que no tiene miedo, quien no puede comprenderlo, no tiene futuro y está condenado a desaparecer. Quien lo domine, tendrá la creación a sus pies. También apoya a los seguidores de lo oculto y de la magia, al igual que a todos los soñadores que son capaces de crear maravillas al dormir. Sorprendentemente, influye tanto en los sueños como en las pesadillas, aunque su interés sobre estas últimas es muy superior. Con él sincronizan aquellos que emplean fuerzas sobrenaturales y se mueven en lo oculto. Otros a quienes agracia son las personas que aprenden a dominar el miedo, igual que a soñadores y poetas.

Lista de Dones

CONOCIMIENTO SOBRENATURAL: Innatamente, el personaje desarrolla grandes conocimientos acerca del mundo sobrenatural. Así pues, este don concede un bonificador especial a su habilidad secundaria Ocultismo equivalente al nivel de Elan que posee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

PRESENCIA TENEBROSA: Este don crea un aura tenebrosa alrededor del personaje, permitiéndole amedrentar a otros con gran facilidad. Por tanto, otorga un bono especial a su habilidad secundaria Intimidar equivalente al nivel de Elan que posee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

EL CAMINO DE LAS PESADILLAS: Por donde va, el personaje puede influir en la gente y provocarles pesadillas. Si lo desea, todos los durmientes que se encuentren en las cercanías tendrán sueños oscuros y terribles, aunque no posee un estricto control sobre lo que sueñen. Esta habilidad también permite provocar el efecto opuesto, evitando que la gente tenga malos sueños.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

SUSUBROS ONÍRICOS: Este don permite a quien lo posea comunicarse con otras personas mientras duermen, transmitiendo mensajes oníricos directamente al subconsciente de los soñadores. Originalmente, sólo es posible enlazarse a sujetos a quienes el personaje conozca bien, aunque también puede que lance sus palabras a través de los sueños en espera de que sean escuchadas por algún individuo receptivo.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

MÍSTICO NATO: Tan afín es ya el personaje a lo místico y lo sobrenatural, que es capaz de lanzar innatamente algunos conjuros sin conocerlos o ni tan siquiera poseer el Don. Cada día dispondrá del equivalente al doble de su nivel de Elan en puntos de Zeon, para lanzar cualquier hechizo de libre acceso que desee. El nivel máximo de los sortilegios es equivalente a su Elan (aunque el valor zeónico que puedan alcanzar seguirá dependiendo de su Inteligencia). Así, alguien con Elan 80 dispondría cada día del equivalente a 160 puntos de Zeon, para lanzar conjuros de libre acceso hasta de nivel 80.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

INFLUJO SOBRENATURAL: La comunión que el personaje establece con Erebus incrementa sus poderes sobrenaturales. De este modo, obtiene dos puntos adicionales a su Voluntad o a su Poder, dependiendo de cuál sea la característica en la que basa principalmente sus habilidades.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

CAMINANTE DE LOS SUEÑOS: El personaje se introduce en los sueños de los demás, observando con libertad el universo onírico de los durmientes. Para lograrlo debe entrar en contacto con el soñador, aunque una vez que ya lo conoce podrá visitarlo de nuevo con libertad. En algunas ocasiones, esta habilidad le puede permitir introducirse físicamente en la Vigilia, dependiendo de lo frágil que sea la barrera entre ambos mundos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

LOS MIEDOS CARDINALES: Por encima del terror común o los temores particulares de cada persona, existen tres miedos primigenios, los principios fundamentales a partir de los cuales nacen todos los demás. Incluso las criaturas que son inmunes a la psicología son presas de estos pánicos originarios, por lo que hasta ellos deben realizar controles para evitar sus efectos. Umbra es el primero de dichos miedos, el terror esencial que todos tenemos a la oscuridad y a lo desconocido. Al invocarlo sobre un individuo, este debe superar automáticamente una RM o RP contra 140 o será cegado y presa del estado de Terror. Si falla la tirada, a partir de ese momento tendrá eternamente una fobia a la oscuridad que le producirá Miedo. Si alguien la supera tres veces, se vuelve inmune a Umbra. Maiyer, el segundo miedo cardinal es el que produce el dolor y la sangre, el temor innato de todo ser vivo a sufrir y padecer. Obliga a superar un control de RM o RP contra 140, o el personaje será presa del estado de Terror y experimentará terribles dolores. A partir del momento en el que falle la tirada, tendrá fobia a la posibilidad de recibir cualquier clase de daño. Si alguien la supera tres veces, se vuelve inmune a Maiyer. El tercero es Caedus, el miedo a la muerte. Cualquiera sobre el que sea convocado debe superar una RM o RP contra 140, o morirá por causas desconocidas. Si supera el control dos veces, se vuelve inmune a Caedus.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 70

POTENCIACIÓN SOBRENATURAL: Cualquier habilidad sobrenatural que emplee el personaje incrementa su potencial a causa de la influencia de Erebus. Por tanto, todo conjuro, disciplina psíquica o poder equivalente que obligue a un antagonista a superar un control de Resistencia, incrementa en 20 puntos la dificultad de la tirada. Es decir, un hechizo que obligue a pasar una RM contra 80, requerirá gracias a este don un 100.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

NUX, EL MIEDO ABSOLUTO: Nux es el miedo absoluto, el terror inexplicable que nada ni nadie puede afrontar. Enfrentarse a él representa sumirse en la nada, desaparecer de la realidad como si nunca se hubiera existido. Al invocarlo sobre alguien sufre automáticamente el estado de Miedo durante horas (sin control de Resistencia alguno), por el mero hecho de entrever el miedo primordial. El individuo afectado debe realizar además una RM o RP contra 140 o, de lo contrario, se encontrará cara a cara con el terror absoluto y será destruido completamente en cuerpo y alma. Nux sólo puede ser invocado una vez sobre una persona determinada.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 90, Los miedos cardinales

DEMIURGO: Aquel que sincronice completamente con Erebus se convierte en el Demiurgo, el señor de los sueños y de lo sobrenatural. Con su poder, el Demiurgo puede observar y controlar los sueños de cualquier durmiente como desee, y obtiene el equivalente a Gnosis 45 cuando se encuentre en la Vigilia. Adicionalmente, obtiene cinco puntos de características que puede repartir como desee entre su Inteligencia, Poder y Voluntad, según le convenga a sus habilidades.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Adentrase en el mundo de lo oculto y lo sobrenatural	2
Alcanzar la maestría en un campo sobrenatural	3
Enfrentarse al terror y poder superarlo	2
Sentir fascinación por el miedo y todo lo que representa	3
Ser un soñador que viva en la fantasía	2
Dominar el significado de los sueños	2

Elan superior a 50

Vivir entre la realidad y la fantasía	2
Dedicar la vida al dominio de las artes ocultas	2
Aprender a dominar los propios miedos	2

Penalizadores al Elan

No tener sueños ni deseos	-3
Despreciar la oportunidad de avanzar en lo oculto	-2



Azrael Beryl

LA REINA DE LAS ESPADAS

Azrael es la guerrera de la luz, la Beryl que representa los conceptos del bien y de la justicia. Se trata de una entidad muy beligerante, dispuesta a emplear la fuerza para defender a los inocentes y todos los principios que ella misma personifica. Su historia es bastante turbulenta. En sus orígenes, era tan pacífica como Mikael o Rafael, y se dedicaba a ayudar a todos por igual. Pero, poco a poco, empezó a ser testigo de cómo los inocentes eran masacrados a diario, sin que nada de lo que ella defendía fuese capaz de ayudarlos. Todo aquel dolor, sufrimiento y muerte, influyó intensamente en ella, empujándola a tomar la decisión de luchar por las personas que merecen ser protegidas, por todo lo que es justo. Desde entonces, su filosofía ha adquirido un matiz violento, cuyo fin es destruir el mal y las tinieblas allí donde se encuentren, incluso si eso contraría algunas de las ideas de C'iel (a quien La Reina de las Espadas admira con verdadera devoción). De entre todas las Beryls, es quien se enfrenta de un modo más directo a los Shajads y a las fuerzas de la oscuridad. Está en guerra declarada con ellos, combatiendo a sus agentes y seguidores sin cuartel. En las raras ocasiones en las que C'iel requiere el uso de la fuerza, suele emplear habitualmente a los agentes y paladines de Azrael. Ella es el precepto que encarna a los héroes, al igual que a todos aquellos que luchan por la defensa de quienes los necesiten, incluso a costa de sus vidas.

Lista de Dones

LÍDER: Este don incrementa el carisma natural de quien lo posee, otorgándole un bono especial a Liderazgo equivalente a su nivel de Elan. Por ejemplo, alguien con Elan 50 sumaría un bono especial de +50 en ella.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

EL VALOR DE LOS HÉROES: El personaje obtiene un coraje inusual que le permite permanecer impávido donde otros huirían. Por ello, consigue un bono especial a su habilidad secundaria Frialdad equivalente a su nivel de Elan.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

EXALTACIÓN DEL ESPÍRITU: El personaje enaltece el sentido de la justicia de quienes se relacionen habitualmente con él, llevándoles a percatarse de la importancia que tiene comportarse de un modo correcto.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 30

SENTIDO DE LA JUSTICIA: Permite sentir si a su alrededor se está cometiendo algún acto injusto o malvado, aunque no da una información exacta de qué es o quién lo está perpetrando. Cuanto mayor sea su nivel de Elan, la sensación tendrá mayor alcance y precisión.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

ESPÍRITU SAGRADO: Su cercanía con Azrael influye en la esencia del personaje, convirtiéndolo en un individuo sagrado. A partir de ese momento, todo su ser está inundado por una potente energía positiva, por lo que obtiene un estatus equivalente a un elemental de luz pura. Si se realiza sobre el personaje algún tipo de detección sobrenatural, de él emanará una potente aura benigna.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 50

AURA DE PODER: La esencia del personaje es tan poderosa que se extiende a su alrededor, destruyendo cualquier tipo de criatura oscura o maligna que se le acerque. El aura tiene un alcance en metros equivalente a la mitad de sus puntos de Elan. Todo ser de naturaleza negativa que se encuentre bajo su radio de acción está obligado a superar automáticamente, cada cinco asaltos, un control de RM o RF contra el doble del Elan del agraciado, o sufrirá un daño equivalente a la mitad de su nivel de fracaso por turno.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60, Espíritu sagrado

INMUNIDAD: Este don otorga a quien lo posea cierta inmunidad a los poderes sobrenaturales maléficos. Protegido por la esencia de Azrael, ignora cualquier habilidad mística o psíquica que le obligue a realizar un control de Resistencia inferior a su nivel de Elan más 40. Por ejemplo, alguien con Elan 60 superaría automáticamente todas las RM o RP contra una dificultad de 100 o inferior, mientras que si tuviera 85, sería inmune a controles de hasta 125.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 60

DESTRUCTOR DEL MAL: Dobra cualquier daño que produzca el personaje, personalmente, a una criatura oscura o naturalmente maligna. Esta habilidad funciona tanto empleando ataques físicos como mediante el uso de conjuros o poderes especiales que causen daño directo.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 70

BENDECIDO: Siempre que el personaje realiza una acción realmente justa o intenta acabar con una criatura maligna, recibe la bendición de Azrael, lo que le otorga un bono de +10 a cualquier control que realice enfocado a ese cometido. Si al hacerlo gasta un punto de Elan de modo permanente, aumenta durante ese asalto la bendición hasta +30.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 70

GUERRERO DE AZRAEL: Al recibir este don, el personaje obtiene una comunión con Azrael que incrementa sus capacidades, obteniendo así un punto adicional en sus características de Fuerza y Destreza.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 80

CONSAGRAR: El personaje puede introducir una parte de su esencia sagrada en un lugar u objeto, otorgándole su bendición. Las armas consagradas producen un 50% de daño base adicional contra criaturas oscuras o de naturaleza maligna, mientras que un lugar bendito está protegido contra la intrusión de esos mismos seres. Si alguno pretende entrar, debe superar un control de RM contra 140 o una barrera invisible le impedirá el paso. La consagración dura una hora por cada 10 puntos de Elan que posea el personaje. Si quiere hacer que sea permanente, debe sacrificar 1 punto de Elan. El bono al daño de las armas consagradas no se añade al producido por el don Destructor del Mal.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 90, Aura de poder

YIHAD: El elegido de Azrael se convierte en su mano ejecutora contra el mal y la oscuridad, obteniendo la capacidad de declarar la guerra santa o Yihad para destruir o proteger algo que lo merezca. Al invocarla, hace un llamamiento a cualquiera que ostente un elevado sentido de la justicia, haciéndoles sentir de inmediato la razón por la que son necesitados. Quien responda a ella será inmune a los efectos del Miedo y el Terror, obteniendo además la capacidad de luchar conscientemente y sin penalizadores incluso mientras permanece entre la vida y la muerte. El alcance de la llamada se encuentra en manos del elegido de Azrael; puede afectar simplemente a quienes viven en una ciudad determinada o extenderla por todo el mundo.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Proteger a los inocentes	3
Acabar con una entidad maligna / oscura	2
Acabar con un gran número de seres malignos / oscuros	5
Detener un acto malvado	2
Defender la justicia	2
Detener / destruir a un agente de los Shajads	3
Convertirse en un héroe	5

Elan superior a 50

Realizar un acto heroico de gran importancia	1
Acabar con una criatura maligna de gran poder	2
Salvar a un gran número de inocentes	2
Detener un plan de los Shajads	3

Penalizadores al Elan

Cometer un acto maligno	-2
Acabar con la vida de un inocente	-8
Colaborar con las fuerzas de la oscuridad	-2

Abbadon Shajad

EL MAL PRIMIGENIO



Abbadon era originariamente el único Shajad que fue incapaz de encontrar un lugar apropiado para él en la estructura de la realidad. Indeciso, acabó absorbiendo en

su esencia todos los sentimientos negativos menores que no estaban ligados a sus compañeros, como el asco, la envidia, la ira o el orgullo. Sin embargo, no profesaba ninguna unión hacia esas emociones y, sintiéndose inferior a los demás, para aumentar su importancia decidió personificar el mismo principio del mal. Como burla a todo lo que representan las Beryls, su encarnación favorita es la del demonio de la tradición cristiana, el ángel caído que simboliza todos los pecados del hombre y en el cual ha inspirado su nombre. Con el tiempo ha llegado a sentirse excepcionalmente unido a dicha representación, que considera ya la faceta primordial de su ser. Continuamente compete con los otros Shajads por el poder, y maquina arrebatar a Jedah o a Meseguis su posición de predominio. Está completamente consumido por el precepto que ha elegido y el papel que representa, por lo que disfruta provocando tragedias y esparciendo la maldad. Sus seguidores son normalmente satanistas o adoradores de deidades malignas de diversas culturas. Las personas que mayor grado de sincronización alcanzan con él son precisamente individuos inicuos o dementes, que viven por y para el mal.

Lista de Dones

EMPATÍA OSCURA: Intensifica los sentimientos oscuros de todos los individuos con quienes se relacione el personaje. Este don actúa igual que si lo rodease una fuerte aura de maldad, capaz de sacar lo peor que las personas llevan dentro.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 10

LOS OJOS DE LA MALDAD: Otorga la capacidad sobrenatural de percibir la maldad que se oculta en el interior de las personas. Cuanto mayor sea el nivel de Elan, esta habilidad será más precisa.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

SEÑOR DE LOS PECADOS: El personaje aviva el pecado capital que más profundamente se halle arraigado en el interior de un individuo. De este modo, un sujeto orgulloso será consumido por su presunción, mientras que un glotón sentirá tanta gula que no podrá dejar de comer. La intensidad y la duración del efecto dependen del nivel de fracaso por el que falle un control de RM o RP contra el doble del nivel de Elan del señor de los pecados. Para que esta habilidad funcione, ambos deben hablar o mirarse por lo menos un par de minutos.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 30

SEB OSCURO: La maldad está ya tan arraigada en el alma del personaje que lo contamina completamente, convirtiéndolo poco a poco en una criatura maléfica. A partir de ese momento, obtiene un estatus equivalente a un elemental oscuro, rebosante de pura maldad. Si es objeto de algún tipo de detección sobrenatural, de él emanará una potente aura maléfica.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 40

CORRUPTOR DE ALMAS: Influyendo en la esencia de las personas puede pervertir sus almas, introduciendo maldad en ellas. Incluso el individuo más puro se convertirá en una criatura maligna y retorcida si falla un control de RM contra el nivel de Elan del personaje más 60. Los efectos de la corrupción son pasajeros, salvo si el fracaso es superior a 40 puntos. Para tratar de corromper a alguien, el personaje debe hablarle o mirarle a los ojos durante un tiempo prolongado. Si pasa el control, se vuelve inmune a esta habilidad mientras el corruptor no aumente su nivel de Elan.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

ENCARNACIÓN DEMONÍACA: La maldad transforma la misma esencia del personaje convirtiéndolo, a todos los efectos, en un verdadero demonio. La encarnación demoníaca le confiere una cantidad de PD equivalente al doble de su nivel de Elan, con los que podrá elegir cualquier poder sobrenatural descrito en el **Capítulo 26** como si tuviera un Gnosis 25.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60, Ser oscuro

DESTRUCTOR DE LO SAGRADO: Dobra cualquier daño que produzca el personaje, personalmente, a una criatura luminosa o naturalmente benigna. Esta habilidad funciona tanto con ataques físicos como mediante el uso de conjuros o poderes especiales que causen daño directo.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 70

DON DE LA MALIGNIDAD: Como un imán de malevolencia, el personaje empieza a atraer a su alrededor a decenas de personas o criaturas de naturaleza negativa, que se sentirán seducidas por su presencia. Estos individuos o entidades no están obligados a seguirle, pero encontrarán tan fascinante su empatía con la maldad que serán muy receptivos a las órdenes o sugerencias que les dé.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 80, Ser oscuro

INVOCACIÓN DEMONÍACA: Este don establece un vínculo entre el personaje y los demonios de Abbadon, permitiéndole invocarles para muy diversos fines. Estas criaturas son entidades sobrenaturales de diferente naturaleza, como Señores de las Tinieblas que estén al servicio de Abbadon u otras potencias de naturaleza marcadamente maligna. Ninguno de ellos tiene la obligación de obedecerle, aunque por lo general actúan por medio de pactos de sangre, a cambio de almas u otras cosas que puedan despertar su interés. Quien invoca a estos seres puede firmarlos por sí mismo, o simplemente poner en contacto a los demonios con individuos interesados. El personaje puede hacer una invocación al mes, pero es capaz de realizar nuevas llamadas dentro de este periodo sacrificando un punto de Elan en cada ocasión.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

DEVORADOR DE ALMAS: Convertido ya en una entidad demoníaca, el personaje obtiene la capacidad de alimentarse de las almas de individuos malignos, con las que acrecienta enormemente su propio poder. Para devorar un espíritu necesita tener algún derecho sobre él, ya sea en virtud de un pacto u otra clase de dominio. En el momento de su muerte, el devorador reclama su potestad sobre el alma, alimentándose de ella inmediatamente o conservándola para después. Por cada punto de la característica Poder que tuviese la esencia consumida, el personaje recupera 20 de sus PV o de Zeon perdidos. Si ambos están ya al máximo, el devorador puede incrementar sus propias características, a un índice de +1 por cada cinco puntos de Poder que tuviese el alma consumida. Este método no le permite superar el 15 en ninguno de sus atributos. Las ventajas adquiridas por este don se pierden a un ritmo de un punto al día.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 90

LA SEMILLA DEL DIABLO: El elegido de Abbadon es la esencia misma de la maldad, una malevolencia primigenia que hasta los mismos demonios temen. Por ello, una vez alcanzado este nivel de sincronización, el personaje obtiene la capacidad de otorgar su simiente a otros, pervirtiendo sus almas hasta transformarlos en verdaderas entidades demoníacas. Cualquiera que reciba el bautismo del mal se convierte en un Ser Entre Mundos o Espiritual, con un Gnosis comprendido entre 20 y 30, más un máximo de 200 PD adicionales con los que adquirir poderes y habilidades esenciales de criaturas sobrenaturales. El elegido decide cuántos PD y Gnosis otorga, aunque en el caso de que no los conceda todos, puede aumentarlos hasta alcanzar su máximo valor con posterioridad. La semilla del diablo sólo puede concederse a personas o criaturas realmente malignas, y que deseen obtener el poder que ello conlleva.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Dejarse dominar por sentimientos oscuros	1
Cometer un acto realmente maligno	4
Extender el mal entre un gran número de personas	3
Crear cultos de adoración al diablo o a un dios del mal	2
Inducir a otros a pecar	2

Elan superior a 50

Corromper el corazón de una persona pura	2
Producir un mal mayor para el mundo	3

Penalizadores al Elan

Ayudar a otros sin beneficio propio	-1
Realizar un acto realmente benigno	-6



Barakiel Beryl

EL DIOS PERFECTO

Barakiel es una poderosa Beryl que encarna los conceptos del orden y la perfección. Se considera a sí misma la más grande y absoluta de las potencias, superada tan sólo por

la mismísima Ciel, única entidad a la que admira y venera. El objetivo de su filosofía es encaminar todas las civilizaciones hacia un orden perfecto de igualdad absoluta. Para lograrlo, piensa que es necesario instaurar rigurosas leyes que controlen cada uno de los aspectos de la vida de las personas. Detesta el caos y la inestabilidad, por lo que promueve el desarrollo de las ciencias exactas, como las matemáticas y la mecánica. La relación que mantiene con sus hermanas es tensa, ya que para Barakiel todas ellas son débiles e imperfectas. Su actitud ha originado varios conflictos abiertos con Mikael, a quien desea sustituir en su puesto de primacía ante su señora. Es extremadamente estricta con sus elegidos y seguidores, exigiendo de ellos que mantengan un orden escrupuloso y que jamás cometan errores. Quienes fracasan, reciben raramente una segunda oportunidad de complacerla. Se comporta de un modo vanidoso y le gusta sentirse adorada bajo cualquiera de las identidades divinas que encarna, como dios del orden, de la ley o de las ciencias. Sincroniza con personas narcisistas dotadas de grandes habilidades o poderes y que, por encima de todo, conducen su vida de un modo ordenado. También apoya a los científicos y a aquellos que la veneran o idolatran bajo cualquiera de sus facetas.

Lista de Dones

ESTÉTICA: Todo lo que hace el personaje queda estéticamente bien. Concede un bonificador especial a la habilidad secundaria Estilo, equivalente al nivel de Elan que posee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

ATRAYENTE: El personaje obtiene la capacidad excepcional de llamar la atención allí donde vaya, atrayendo el interés de todas las personas con las que se relacione. Desgraciadamente, dependiendo de la situación, esto puede ser tanto beneficioso como perjudicial, ya que no controla su capacidad de ser siempre el centro de atención.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 20

SABER DE LA CIENCIA: Gracias a Barakiel, el personaje posee un vasto conocimiento en todos los campos científicos, que le permite desarrollar sus capacidades por encima de las de la gente normal. Este don otorga un bonificador especial a la habilidad secundaria Ciencia equivalente al nivel de Elan, por lo que alguien con 40 obtendría un bono de +40 a sus controles.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 30

PERCIBIR IMPERFECCIONES: Concede la capacidad de percibir de manera acentuada las imperfecciones en la conducta y en el físico de los demás. Por poner algunos ejemplos, para el personaje será mucho más fácil descubrir si se encuentra ante un individuo irritable o demasiado nervioso, si tiene algún rasgo facial desproporcionado, si es una persona enfermiza...

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

SENTIR EL ORDEN: Este don permite percibir el orden natural de las cosas, sintiendo cualquier alteración caótica o sobrenatural que suceda a su alrededor o en las personas que se encuentren cerca. Cuanto mayor sea su nivel de Elan, mayor será el alcance de esta habilidad.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 40

CUERPO PERFECTO: El físico del personaje comienza a experimentar cambios hasta convertirse en el prototipo ideal de un miembro de su raza en peso, altura y proporciones. De este modo, puede alcanzar la dificultad de Inhumano en sus controles y deja de sufrir los efectos del cansancio (equivalente a la Habilidad esencial Incansable). Además, no recibe ningún penalizador provocado por el envejecimiento.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50, Belleza perfecta

BELLEZA PERFECTA: Una vez que obtiene este don, el aspecto físico del personaje empieza a modificarse lentamente hasta alcanzar una belleza incomparable. A partir de ese momento, suma un punto a su Apariencia cada semana hasta llegar a 10.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 50

AURA DE ORDEN: Allá donde se encuentre, la presencia del personaje influye en su entorno, haciendo desaparecer gradualmente el caos. Todo comienza a volverse ordenado, y los sucesos inusuales o extraños son cada vez menos frecuentes. Este efecto también influye en la gente con Gnosis inferior a 10 con la que se relacione; empiezan a volverse más organizados y a darle mayor importancia a las leyes.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

LA ESENCIA DE BARAKIEL: A partir del momento en que el personaje obtenga este don, su esencia estará tan próxima a la de Barakiel que todas sus debilidades o desventajas empezarán a desaparecer a un ritmo de una por mes, hasta ignorarlas completamente. Esto incluye tanto las que posean los seres naturales como los penalizadores que tengan las criaturas sobrenaturales.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 70

INCAPAZ DE ERBAR: Llegado a este punto, el personaje ya no puede cometer ningún error a causa del azar, por lo que deja de pifiar incluso si obtiene un resultado de 01, 02 o 03 con los dados (el 10 en los controles enfrentados de características sí mantiene su penalizador habitual).

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

DIVINIDAD EN CUERPO Y ALMA: Este don empuja al personaje un paso más allá en su evolución física y espiritual, permitiéndole obtener una perfección casi divina en todos los aspectos de su ser. Cuando lo adquiere, sus características aumentan a un ritmo de un punto al mes hasta alcanzar una base natural de diez, a la que se suman los modificadores o penalizadores naturales de cada raza (así, por ejemplo, un Duk'zarist tendría todos sus atributos en 11 gracias a sus bonos raciales). No influye en aquellas que tengan de por sí un valor superior.

Coste: 20 **Requerimiento:** Elan 80, Cuerpo perfecto

INMORTALIDAD: Quien alcance este nivel de comunión con Barakiel, deja de envejecer inmediatamente y se vuelve inmune a cualquier enfermedad o veneno natural. En muchos aspectos se ha convertido en una entidad inmortal, que mantiene intactas todas sus habilidades a lo largo de los años, hasta que muera por causas violentas.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 90, Cuerpo perfecto

PERFECCIÓN ABSOLUTA: El elegido de Barakiel se convierte en un ser divino cuyas acciones son, de la primera a la última, perfectas en todos sus aspectos. Una vez que ha obtenido el don definitivo, un personaje deja de lanzar los dados para realizar sus controles, suma automáticamente 100 a todas sus tiradas de habilidad o Resistencia, y obtiene un 1 en los de características. Por ejemplo, si tiene una habilidad de ataque de 180 puntos, se considera que su resultado final es siempre 280. Conseguir un 100 en los controles de Resistencia no implica que los supere automáticamente.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Recibir alabanzas y admiración por sus actos	1
Rendir culto a una encarnación divina de Barakiel	2
Promover la ley y el orden	2
Deshacer una situación caótica	3
Realizar un importante avance para la ciencia	5
Mostrar públicamente habilidades extraordinarias	2

Elan superior a 50

Ser considerado un dios por otras personas	2
Inducir a una sociedad al orden y la ley	3
Mostrar a otros el verdadero significado de la perfección	1

Penalizadores al Elan

Mostrar debilidad externamente	-2
Actuar de manera aleatoria o caótica	-2
Romper las leyes establecidas	-5
Fracasar objetivamente en algo importante	-10

Eriol Shajad

ÁNGEL DEL CAOS



El Ángel del Caos es uno de los señores de la oscuridad más extraños. Su filosofía discrepa de los principios de equilibrio que tanto los Shajads como las Beryls han intentado mantener. Es una

entidad anárquica que, irónicamente, comparte más doctrinas con Uriel de lo que nadie querría admitir. Su comportamiento es muy voluble y cambia de parecer con enorme facilidad, dependiendo de su ánimo en cada situación. A pesar de ello, está fuertemente vinculado a Gaira, a quien guarda completa fidelidad. Eriol personifica el caos y la suerte, tanto la buena como la mala. En su concepción, la existencia es un conjunto infinito de posibilidades, dentro de la que cualquiera de ellas es factible; lo realmente interesante es descubrir cuál de ellas acaecerá. Para él, todo es un juego al que llama "La Ley de la Casualidad", cuyo control puede hacer que las cosas se tornen a favor o en contra de uno mismo. Sincronizan con su esencia las personas que no respetan más normas que las propias y confían en la suerte para guiar sus vidas. A lo largo de la historia, él o sus agentes han inspirado diversos cultos relacionados con los principios que sustenta, como el azar, la fortuna o el mismísimo caos, quizás su faceta más oscura.

Lísta de Dones

OTORGAR FORTUNA Y DESGRACIA: Quien posea este don tiene la capacidad de influir en la suerte de otras personas, permitiendo en menor grado conferirles buena o mala fortuna a corto plazo. Dependiendo del nivel de Elan que posea, su duración e intensidad pueden modularse.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 10

ALTERAR LA LEY DE LA CASUALIDAD: La suerte del personaje se altera de modo excepcional, incrementando sus posibilidades de realizar tanto grandes proezas como de fracasar trágicamente. Cada veinte puntos de Elan que posea, baja dos grados el resultado necesario para obtener una Tirada Abierta, a la vez que amplía en uno el de la Pifia. De esta manera, alguien con Elan 80 aumentaría en 8 su posibilidad de sacar una Tirada Abierta y en 4 la de pifiar; conseguiría un resultado abierto a partir de 82 y pifiaría con 7 o menos (6 si es maestro). El personaje decide, antes de tirar los dados, si quiere hacer uso de esta capacidad o no.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

SENTIR EL CAOS: El individuo que posee este don, siente sobrenaturalmente las alteraciones de la realidad que ocurran a su alrededor. Se trata de una percepción extrasensorial que le permite notar la intensidad del caos que hay en las cercanías o, en ocasiones, incluso en las propias personas. Cuanto mayor sea el Elan del personaje, más amplio será el alcance de esta habilidad.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

ROBAR LA SUERTE: Como un parásito, el personaje tiene el poder de robar la fortuna de otros individuos, obteniendo temporalmente la buena suerte de los demás. En consecuencia, aquellos que se vean privados de ella serán desafortunados durante un corto periodo de tiempo, hasta que su sino natural regrese. La metodología necesaria para poner en práctica esta habilidad puede ser diferente en cada individuo agraciado con el don; algunos simplemente necesitan tocar a los demás, mientras que en otros casos se requiere un proceso mucho más complejo. Para evitar que le roben la suerte, un sujeto debe superar un control de RM contra el doble del nivel de Elan del ladrón.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

CONJURAR LA PROVIDENCIA: Este don permite alterar la Ley de la Casualidad, otorgando al personaje la capacidad de repetir una de sus tiradas de dados y quedarse con este nuevo resultado. Una vez usada esta habilidad, quien la haya puesto en práctica está obligado a tomar el segundo lanzamiento, incluso si es inferior al primero. Conjurar la providencia puede usarse una vez por sesión de juego cada diez puntos de Elan que posea quien la ejecuta. No es posible modificar dos veces un mismo resultado.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

ESTIGMA DEL CAOS: Este don confiere al personaje una cantidad de PD equivalente al doble de su Elan, con los que podrá elegir cualquier poder sobrenatural descrito en el **Capítulo 26**, como si tuviera un Gnosis 25.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 50

AURA DE CAOS: La presencia del personaje influye con fuerza en el entorno, potenciando gradualmente el caos que haya en la zona. Cuando permanece en un lugar prolongadamente, comienzan a acontecer todo tipo de hechos inusuales y estrambóticos. Del mismo modo, el aura también tiene efectos en cualquier otro con quien se relacione cuyo Gnosis sea inferior a 10, volviéndolo más caótico y llevándolo a ignorar cualquier norma o ley establecida.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

ALTERAR EL DESTINO: Esta habilidad incrementa los poderes del don Conjurar la providencia, permitiendo también repetir las tiradas realizadas por otros individuos. Obligar a un tercero a lanzar de nuevo los dados consume dos usos en lugar de uno.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 70, Conjurar la providencia

FORZAR LA SUERTE: Usando esta habilidad el personaje puede provocar que una de sus tiradas sea automáticamente abierta sin importar cuál sea el resultado obtenido. Es necesario que declare lo que pretende hacer antes de lanzar los dados. Forzar la suerte puede usarse una vez por sesión de juego cada 20 puntos de Elan que posea el personaje, aunque sólo una por control.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

TRUNCAR EL SINO: El control que el personaje tiene sobre la suerte de la gente le permite predestinar a un individuo para que fracase o se equivoque estrepitosamente a muy corto plazo. Al utilizar esta habilidad, el sujeto afectado debe superar automáticamente un control de RM contra el doble del Elan de quien la emplea. De no lograrlo, la siguiente tirada de dados que realice será automáticamente una Pifia, sin importar lo elevado que sea su valor. De hecho, el resultado que obtenga con los dados será directamente su nivel de Pifia. Este poder permanece activo hasta que el afectado realice cualquier acción o transcurra un minuto entero. Es posible utilizarla una vez al día en un individuo determinado. Truncar el sino sólo influye en acciones, y no en las tiradas de controles de Resistencias.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 90

SEÑOR DEL CAOS: El elegido de Eriol obtiene un dominio absoluto sobre el caos, alterando a su antojo el curso normal de los acontecimientos. Gracias a este don, controla todo lo que sucede a su alrededor por causa de la suerte y la casualidad, por raro o inusual que parezca. Aunque no le permite modificar el entorno para realizar sucesos imposibles, sí es capaz de provocar cualquier evento que el azar pueda producir. Por ejemplo, podría fácilmente causar la erupción de un volcán activo o hacer que alguien rompa una silla vieja al sentarse, pero es incapaz de ocasionar algo naturalmente imposible, como volar. Cuanto menor sea la posibilidad de que algo suceda, mayor tiempo y esfuerzo deberá invertir el Señor del Caos en conseguir que ocurra. Este don no le permite influir en la psique de las personas ni dominar sus acciones.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100, Aura de caos

Modificadores

Elan inferior a 50

Ignorar la ley y el orden	2
Promover las situaciones caóticas	2
Dejar un acontecimiento importante al arbitrio del azar	5
Mostrar a otros la importancia de la suerte	1
Comportarse de un modo anárquico	2

Elan superior a 50

Controlar parcialmente la Ley de la Casualidad	2
Desatar caos en el mundo	2
Guiarse completamente en la vida por el azar	1

Penalizadores al Elan

Actuar de manera ordenada	-2
Seguir órdenes o leyes establecidas	-3
Despreciar la suerte	-2



Edamiel Beryl

EL ESPÍRITU DEL VACÍO

Ningún Shajad ni Beryl resulta tan inescrutable y apático como el espíritu del vacío. Edamiel se encuentra apartada del mundo por su propia elección y, al contrario que sus hermanas, siente

poco interés en integrarse en él. Originariamente trató de imitarlas encarnando el placer, el único sentimiento que durante un tiempo logró llenarla de cierta satisfacción. Desgraciadamente, pronto se dio cuenta de que ni aun eso era capaz de completar el vacío que llevaba dentro, y poco a poco, fue alejándose de la realidad hasta casi desaparecer. Así fue como, de modo involuntario, empezó a representar conceptos abstractos que ni la Luz ni las Tinieblas habían deseado recoger; la ignorancia y la nada. De alguna manera, en su vaga conciencia, siente que es completamente imposible que los seres vivos obtengan realmente la felicidad, ya que por intenso que resulte ese sentimiento, está encaminado a desvanecerse. Según ella, el único camino posible para todos los seres es hacernos uno con el vacío y desaparecer para siempre, sin dolor, sufrimiento o pena. Todas sus hermanas están horrorizadas por su actitud e intentan brindarle ayuda, pero hasta el momento la toleran sin querer admitir la enorme amenaza que Edamiel constituye para la existencia. De vez en cuando, aún se deja llevar por su antigua encarnación y da rienda suelta al placer y el deseo en el mundo, aunque los emplea a menudo como emociones que nublan los sentidos y sumen en la nada a las personas. Tiene adoradores entre muchas culturas, en las que adoptó identidades de diversos dioses del deseo y el placer. Preocupantemente, el número de individuos que sincronizan con ella es mucho más grande de lo que cabría esperar; desde personas que se dejan llevar por los placeres terrenales hasta seres solitarios que no tienen deseos de integrarse con el mundo.

Lista de Dones

DESEABLE: Existe algo en el personaje agraciado con este don que lo vuelve sexualmente perturbador. Incluso sin ser atractivo, incita la libido de todas aquellas personas que se encuentren en su presencia, despertando en ellas el deseo. Generalmente, esta habilidad tiene mayor potencia en los miembros del sexo opuesto de quien la posee.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

AMPLIFICADOR DEL PLACER: Otorga la capacidad de incrementar el placer de las personas con las que mantenga algún tipo de relación, acrecentando enormemente su sensibilidad. Incluso el mero contacto de los labios de un individuo agraciado con este don, resulta mucho más agradable.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

LA VOZ DEL PLACER: La voz del personaje tiene un tono que embriaga los sentidos de todos aquellos que la escuchen de manera prolongada. Por esta causa, puede sumar su nivel de Elan a su habilidad secundaria Persuasión para los controles que tengan como finalidad la seducción.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

SENTIR EL DESEO: Permite al personaje ser extremadamente perceptivo a las pasiones y deseos de las personas. En cierta manera, posee un instinto sobrenatural para captar dichas emociones, y presentir indicios de sus causas o motivaciones.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

INMUNIDAD PSICOLÓGICA: El personaje pierde una gran parte de sus emociones, obteniendo una completa inmunidad a los efectos de cualquier estado psicológico. En el caso de que se le imbuya alguno de manera sobrenatural, puede sumar su nivel de Elan al control de Resistencia.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

ARRANCAR LOS SENTIMIENTOS: Este don confiere la capacidad de erradicar un sentimiento determinado de un individuo, borrándolo para siempre no sólo de sus memorias, sino también de su espíritu. La persona a quien se despoja de la emoción debe desear voluntariamente deshacerse de ella, y dejar que el personaje se la arranque del interior. Una vez destruida, jamás volverá a percibir ese sentimiento.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

PASIVIDAD: La esencia de Edamiel anula la voluntad de aquellos que miren a los ojos o hablen con el personaje agraciado con este don. Quien haga alguna de ambas cosas, debe superar automáticamente un control de RM contra el doble del Elan que posee o quedará atontado, volviéndose incapaz de ejecutar ninguna acción activa o de desplazarse. La pasividad se mantiene mientras el personaje permanezca en presencia de los afectados. Si reciben un ataque o sufren daño, pueden volver a realizar el control para librarse de ella.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 60

ANULACIÓN: Quien posea este don, está tan próximo al vacío que puede neutralizar lo que hagan las personas que se encuentren a su alrededor. Esta habilidad le capacita para revocar una acción activa realizada por otro individuo durante ese mismo asalto, anulando automáticamente cualquier acontecimiento inmediato que hubiese provocado si el afectado no supera una RM contra 140. Esta habilidad puede usarse una vez a la semana por cada 10 puntos de Elan totales que posea el agraciado.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 70, Arrancar los sentimientos

TRANSICIÓN HACIA EL VACÍO: Llegado a este punto, el personaje no está ni vivo ni muerto, sino que se encuentra a medio camino entre el vacío y la existencia. En realidad, su cuerpo no es más que una sombra de su antigua identidad, que aún lo ata al mundo y que le permite interactuar con los demás. De este modo, aunque sigue sufriendo daños físicos con normalidad, no importa cuánto se reduzcan sus puntos de vida o de qué críticos sea blanco; simplemente es incapaz de morir. Incluso decapitado, podría recoger su cabeza y seguir actuando con los penalizadores pertinentes. Se vuelve además inmune a cualquier conjuro o habilidad mística que provoque un efecto directo de muerte, aunque no así de aquellos que destruyan su alma, como el conjuro Sesgar la Existencia. Esta habilidad no funciona contra armas o ataques sobrenaturales con una presencia superior a 160, las cuales sí lo exterminarán completamente.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 80

VÓRTICE: Haciéndose uno con Edamiel, el personaje convierte temporalmente su cuerpo en un vórtice hacia la nada, un agujero en la misma existencia capaz de absorber toda la materia, física o espiritual, que haya a su alrededor. Los efectos de este don son equivalentes al conjuro de nivel 90 Vacío, de la vía Destrucción, lanzado con su valor zeónico base. Al contrario de lo que indica el sortilegio, el personaje no será tragado por la apertura, dado que su cuerpo es el propio vórtice. Esta habilidad puede utilizarse una vez al día por cada 10 puntos de nivel de Elan que se posea, manteniéndose durante cinco asaltos.

Coste: 25 **Requerimiento:** Elan 90

EL PASO DE LA NADA: Allá donde se dirija, la llegada del elegido de la nada está antecedida por una serie de extraños acontecimientos que afectan a cualquier persona que viva en la zona. Poco a poco, la creatividad del lugar empieza a desaparecer, mientras todas las cosas comienzan a sumirse en el olvido. Los primeros signos son apenas reconocibles, aunque no por ello menos sombríos; semanas antes, las personas dejan de soñar, los artistas pierden su imaginación y los poetas ya no son capaces de componer sus versos. Cuando finalmente llega hasta allí, los sucesos aumentan en intensidad y fuerza. Lentamente, con el paso del tiempo, todos empiezan a olvidar sus vidas hasta ser incapaces de recordar los propios nombres. Después van perdiendo sus emociones hasta que, en último lugar, se convierten sólo en carcasas vacías, carentes incluso de alma.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100

Modificadores

Elan inferior a 50

Actuar de un modo apático	3
Dejarse llevar por los placeres de la carne	3
Arrastrar a alguien al mundo del deseo y el placer	2
Borrar algo completamente de la existencia	5
Anular las emociones de un individuo mediante el placer	4

Elan superior a 50

Destruir una gran cantidad de materia o almas	2
Arrastrar al deseo a una población o cultura	3
Anular las emociones de alguien haciéndole abrazar la nada	1
Arrastrar a la apatía a una población o cultura	4

Penalizadores al Elan

Tomar decisiones que fomenten la actividad de la gente	-2
Reprimir los deseos carnales propios o de los demás	-2

Meseguis Shajad

EL LLANTO DE LA OSCURIDAD



De entre todos los Shajads, Meseguis, señora de la venganza, es la única que ha adoptado género femenino. Es excepcionalmente poderosa y, junto a Jedah, el Shajad que mayor influencia tiene en Gaira. En su esencia ha reunido algunos de los sentimientos más oscuros y contradictorios del hombre, como el odio, el dolor y la tristeza. Sin embargo, al contrario de lo que resulta lógico pensar, son emociones que le desagradan profundamente y trata de evitárnoslas. Ella siente que el perdón o el olvido nunca llegan a ser verdaderos métodos para acallar esos sentimientos que encarna, pero que al tiempo aborrece. Tales actos sólo sirven para escapar temporalmente del odio y de la tristeza, pero jamás borrarlos definitivamente. Es por ello que Meseguis se obsesiona tanto con la venganza, ya que para la Dama Oscura es la única manera de obtener verdaderamente la paz. Así pues, las personas que están consumidas por el odio y la pena obtienen un leve sincronismo con ella, pero sólo aquellos que realmente creen en la venganza y están dispuestos a ayudar a otros en sus propias vendettas, son quienes alcanzan una verdadera comunión. Se dice que es una entidad melancólica, que se deja llevar a menudo por sus emociones para lo mejor y lo peor. A veces, puede tratar de proteger a personas débiles, y en otras ocasiones su crueldad alcanza niveles inimaginables incluso para los dioses.

Lista de Dones

LA SERENIDAD DE LA MELANCOLÍA: Mediante este don, el dolor y la pena que inundan al personaje le permiten soportar estoicamente situaciones que harían perder la calma o la compostura a otros. Por tanto, otorga un bono especial a las habilidades secundarias Frialdad y Resistir el dolor equivalente al nivel de Elan que se posea.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 10

CAMINO DE LA VENGANZA: Guiado por la mano de Meseguis, este don otorga al personaje un instinto natural que le permite presentar la mejor dirección a tomar para llevar a cabo su venganza. Eso no implica que sepa automáticamente lo que debe hacer, pero sí que siempre tendrá al menos una pista de dónde debe empezar a buscar.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 20

OJOS DE LA PESADUMBRE: Permite sentir la tristeza y el odio que reside en las personas. Cuanto mayor sea el nivel de Elan, más precisa será esta habilidad.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 30

LÁGRIMAS POR LOS DEMÁS: Otorga la capacidad de influir en los demás, permitiendo hacerles más llevadera su pena y su tristeza, aunque sin extirparlas completamente. Cuanto más sufrimiento elimine, mayor pesadumbre sentirá el propio personaje.

Coste: 5 **Requerimiento:** Elan 30

TRANSMITIR EL DOLOR: Permite al personaje transmitir sus propios sentimientos de dolor y pesadumbre a un tercero (en algunos casos, también los de individuos cercanos a él). Para poder traspasárselos deben estar en contacto físico, y el afectado fallar una RM o RP contra el doble del Elan de quien posee esta habilidad. Si fracasa en la Resistencia será sometido inmediatamente al efecto Dolor, o se entregará a una enorme tristeza, cuya intensidad dependerá de lo arraigadas y fuertes que sean las emociones originales. El personaje sólo puede ejercer esta habilidad mientras él, o alguien que le importe, esté sufriendo.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

ESPÍRITU DE LA VENGANZA: La naturaleza del personaje se extiende como un aura, influyendo en las personas con las que conviva durante un tiempo prolongado. Dichos individuos se volverán extremadamente vengativos y actuarán en consecuencia por la menor causa. Si su nivel de Elan es superior a 60, puede intensificar el deseo de venganza de una persona en concreto.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 40

LA VOZ DE LOS MUERTOS: Permite comunicarse con los difuntos que hayan fallecido llenos de dolor y sufrimiento. Dependiendo de lo elevado que sea su Elan, el personaje puede simplemente escuchar sus súplicas o mantener con ellos una verdadera conversación. Esta habilidad sólo funciona con espíritus que aún no hayan recibido el llamamiento, o con espectros de la Vigilia.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 50

VENGADOR OSCURO: Su comunión con Meseguis otorga al personaje la oscura bendición de la Señora de las Lágrimas. Alimentado por el poder de las tinieblas, obtiene un bono especial de +10 a toda acción que esté encaminada a realizar su venganza.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 60

LA VOZ DEL DOLOR: Las palabras del personaje transmiten sufrimiento, por lo que con su voz puede infundir dolor en aquellos que le escuchen. Cuando lo desee, es capaz de obligar a cualquier oyente a superar un control automático de RM contra su nivel de Elan más 60, o los afectados se verán sometidos a Dolor. Si fracasan en el control por más de 40 puntos, el penalizador aplicable será el de Dolor extremo. Quien supere la tirada tres veces, se vuelve inmune a esta habilidad.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 60, Transmitir el dolor

MÁS ALLÁ DE LA MUERTE: Ya ni siquiera la muerte es un impedimento para alcanzar la venganza. Incluso si fallece, el personaje regresará del más allá en un periodo indeterminado de tiempo para cumplir su vendetta. Convertido en un ser a medio camino entre la vida y la muerte, obtendrá de manera automática 300 PD para adquirir poderes y habilidades esenciales de criaturas como si tuviera un Gnosis 30. Desgraciadamente, su tiempo es limitado; cada día que transcurra perderá un punto de Elan. Cuando finalmente llegue a cero o dé por finalizada su venganza, finalmente morirá.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 70

EJECUTOR OSCURO: Estando más próximo a Meseguis, este don incrementa el bono de Vengador oscuro hasta +20.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 80, Vengador oscuro

ESPEJO OSCURO: El personaje es capaz de materializar la misma esencia de la venganza, reflejando en el alma de otros individuos sus pecados y remordimientos para que los destruyan. Aquellos que sean blancos de esta habilidad, deberán superar automáticamente un control de RM o RP contra 140. Dependiendo del nivel de fracaso, los efectos pueden ser variados. Si falla por menos de 40 quedará paralizado, mientras visiones de todos aquellos a quienes ha perjudicado le asaltan. Si el fracaso es mayor, será devorado por sus pecados y perderá su alma, que será eternamente torturada. Según cuáles sean sus propios sentimientos de miedo o culpa, la Resistencia puede ser 20 puntos mayor o menor. Esta habilidad sólo puede ejecutarse una vez por individuo hasta que no pase un largo periodo de tiempo.

Coste: 15 **Requerimiento:** Elan 90

COMUNIÓN CON LOS CAÍDOS: Su vínculo con los espíritus que claman venganza permite al elegido entrar en comunión con ellos, adquiriendo en el proceso sus conocimientos, habilidades y poderes. Actuando como una puerta oscura hacia el más allá, al enfrentarse a alguien puede invocar a todas las almas que odiasen intensamente a su antagonista, y sintieran deseos de vengarse de él. Mediante este acto, el personaje puede obtener cualquier poder o habilidad que tuvieran esos espíritus en vida, o por el contrario manifestarlos como almas en pena. La comunión sólo se mantiene durante el tiempo que dura la confrontación, pudiendo únicamente usarlos dichos poderes o manifestaciones espectrales contra ese antagonista en concreto y solo mientras dure el combate.

Coste: 10 **Requerimiento:** Elan 100, La voz de los muertos

Modificadores

Elan inferior a 50

Estar consumido por el dolor o la pena	8
Dedicar su vida por completo a la venganza	8

Elan superior a 50

Ayudar a alguien débil a llevar a cabo una venganza	2
Fomentar el sentimiento de venganza de los demás	1
Consumar la venganza a la que ha dedicado su vida	4

Penalizadores al Elan

Perdonar a alguien	-3
Producir dolor o sufrimiento sin razón	-4

PRESENCIA SOBRENATURAL

*La divinidad corre por nuestra sangre.
Y es que, en el fondo, somos como Dios.*

-Emerson-

No todas las personas, criaturas o cosas tienen la misma importancia para la realidad. Existen algunos individuos que están innatamente dotados de mayor relevancia en la existencia, lo que provoca que sus acciones y deseos causen mayor impacto en los acontecimientos del mundo. Es incluso posible que haya seres cuya mera presencia espiritual sea tan potente, que puedan controlar el entorno a voluntad.



Cada ser en la existencia tiene un Gnosis determinado

GNOSIS

El Gnosis es la medida en la que un personaje puede influir en el mundo espiritual y en las ideas que allí se representan. En cierto modo, indica lo poderosa que es su presencia sobrenatural, la capacidad innata que posee para alterar las reglas naturales. Cuanto mayor sea el Gnosis de un individuo, artefacto o entidad, sus acciones tendrán mayor relevancia en el flujo de almas y, a su vez, se verán menos influidos por los vaivenes de este. En realidad, esta capacidad poco tiene que ver con las habilidades o conocimientos que poseen. Es perfectamente posible que existan entidades místicas de primer nivel con un Gnosis tan grande, que sus deseos alteren el orden de la realidad.

Por regla general, todas las criaturas sobrenaturales poseen un Gnosis elevado, ya que se trata de seres cuya existencia resulta artificial para el mundo y son, por tanto, especiales. No obstante, también hay individuos naturales dotados de un potencial poco común para otros miembros de su especie. En estos casos, son siempre sujetos excepcionales, nacidos con la capacidad de alterar su destino y el de aquellos con quienes se relacionen. Finalmente, hay entidades con un Gnosis tan descomunal que sólo pueden ser considerados dioses o grandes potencias a los ojos de los mortales. Están más allá del flujo de almas, por lo que son capaces de alterar pequeñas partes de él a su antojo.

En juego, el Gnosis es una cantidad comprendida entre 0 y 50 (aunque teóricamente, es posible alcanzar incluso más). Según la cifra que posea un individuo, obtiene diversas capacidades especiales y ventajas. Naturalmente, en cada nivel se incluyen además las ventajas que ofrecen los anteriores. Por ejemplo, un ser con Gnosis 35 tendría todos los poderes de otro con 25 ó 30 (salvo en el caso de los Bonos de Creación). Aquí no hemos reflejado todos los poderes innatos que podría tener una entidad, por lo que cada DJ puede inventar los suyos propios si le parece conveniente.

Gnosis en los personajes jugadores

Héroes, elegidos, condenados... Todos los personajes jugadores siempre tienen una característica común: sus vidas nunca son corrientes. A lo largo de las partidas, su camino estará continuamente lleno de problemas, circunstancias inusuales y otras personas que, como ellos, distan de ser normales. Por si esto fuera poco, de un modo u otro sus acciones tendrán una mayor repercusión en los eventos relevantes, y muy a menudo, únicamente ellos serán capaces de solucionar los entuertos.

Seamos realistas. Cuando un jugador está en una población, existen muchas posibilidades de que acabe cruzándose con problemas inesperados, o que, al visitar ese volcán que lleva años inactivo, imprevisiblemente entre en erupción. En caso contrario, las partidas serían aburridas, ya que nadie quiere interpretar a un herrero que simplemente pasa toda la vida trabajando el metal en su tienda. Por este mismo principio, los jugadores son un foco de atracción de sucesos extraños e individuos inusuales, entre los que habitualmente suelen encontrarse sus propios compañeros.

Para reflejar esta serie de casualidades, lo más recomendable es atribuir cierta cantidad de Gnosis a sus personajes, representando así que son especiales. Como DJ es a ti, y sólo a ti, a quien le corresponde decidir cuántos puntos vas a otorgar a cada uno de ellos, aunque lo más normal es darles 10. Menor cantidad los convertiría en individuos comunes, mientras que una cifra mayor resulta excesiva, ya que dejarían de ser realmente humanos (o Nephilim).

Gnosis 0 y 5

Gnosis 0 equivale al nivel que tienen los seres naturales, cuya esencia no se encuentra demasiado ligada a la magia (caso de los hombres y la gran mayoría de animales). Por el contrario, muchas razas de carácter místico, como los elfos, los Duk'zarist o los Daimah, poseen habitualmente 5. Se trata de seres físicos con almas fuertemente influenciadas por lo sobrenatural. Tener estos niveles de Gnosis no proporciona ninguna ventaja especial.

Gnosis 10 y 20

Son las cifras que manejan habitualmente las razas más místicas, los espíritus menores y muchos Seres entre Mundos, como zombis, elementales y otras criaturas animadas. Aconsejablemente, los personajes jugadores deberían encontrarse entre alguna de estas cantidades (preferiblemente 10), al ser individuos singulares cuyas acciones sobresalen de entre los suyos. El hecho de que un ser natural alcance estos niveles de Gnosis, implica que es mucho más relevante para la realidad que si meramente se trata de una criatura mística.

Estos niveles de Gnosis tampoco otorgan capacidades especiales, salvo los descritos a nivel interpretativo.

Gnosis 25

Sólo los espíritus y Seres entre Mundos más poderosos ostentan un Gnosis de este nivel, como algunos elementales de considerable fuerza, grandes espectros u otras criaturas similares... Son entidades cuyas esencias destacan intensamente por su potencia sobrenatural.

Poderes de monstruo: A partir de esta cantidad, un ser puede utilizar sus PD para desarrollar libremente cualquier poder descrito en el **Capítulo 26: La creación de seres**. Si sube de nivel, puede mejorar los que posee o adquirir otros nuevos, incluso si difieren de los de su especie o etnia.

Gnosis 30

Representa a los seres místicos más sobresalientes de cuantos pueblan el mundo. Su esencia es inmensa y, aunque siguen atados al flujo de almas, influyen tanto en él que pueden sentir sus fluctuaciones y afectar tenuemente algunos de sus elementos. Poderosos ángeles y demonios, ancestrales dragones o seres únicos son algunos ejemplos de criaturas que poseen este Gnosis.

- **Percepción expandida:** El ser percibe el mundo de un modo ligeramente diferente. Por su cercanía con el plano espiritual, es capaz de sentir las alteraciones de la realidad en el entorno y leer el aura de la gente. De este modo, aprecia fácilmente el estado de ánimo de las personas y puede discernir si en un lugar determinado se han desencadenado habilidades sobrenaturales, y en qué medida.

- **Control elemental:** Si la criatura es un elemental, puede afectar parcialmente el medio al que es afín. Automáticamente, influye en un número de intensidades equivalente a una tercera parte de su Gnosis. También ejerce cierta influencia en cualquier ser de su elemento con un Gnosis inferior al suyo. Si no es un elemental, puede dominar intensidades de cualquier tipo, pero este se reduce sólo a una sexta parte en lugar de a una tercera.

- **Bonos de creación:** Otorga un Punto de Creación adicional, o en su defecto 50 PD extras, para obtener poderes y habilidades esenciales de criaturas sobrenaturales.

Gnosis 35

A partir de este nivel, las criaturas ya no se hallan completamente sometidas al flujo de almas y son capaces de ignorar muchas de sus reglas. Su poder anímico es descomunal, tanto que realizan pequeñas alteraciones en la realidad con su mera fuerza de voluntad. Es la cantidad de Gnosis que tendrían las potencias menores y los seres que se considerarían semidioses.

- **Influir en la realidad:** Exteriorizando su poder, la entidad modifica pequeños aspectos de la realidad circundante, alterando a voluntad cualquier objeto inanimado con una presencia inferior al doble de su Gnosis (es decir, si tuviera 35, influiría en cosas cuya presencia fuera 65 o inferior). Sólo puede influir en un objeto por asalto, siempre y cuando no esté en contacto con alguien vivo. Esta habilidad tiene como límite un uso al día por cada punto de Gnosis que posea.

- **Inmortal:** La entidad ha superado la muerte en muchos aspectos, y sólo puede ser exterminada bajo ciertas circunstancias específicas. Incluso si recibe daños que disminuyan sus PV por debajo del estado de entre la vida y la muerte, simplemente permanecerá inconsciente hasta recuperarse de las heridas. Sólo serán capaces de matarlo definitivamente las criaturas cuyo Gnosis no sea 25 puntos inferior al suyo. Por tanto, matar a una criatura con Gnosis 35 requiere a alguien de 10 o más, al igual que un ser con 40 moriría sólo a manos de un individuo que poseyera 15 puntos.

- **Presencia:** Su mera presencia modifica el entorno, volviéndolo afín a su naturaleza. Por ejemplo, un elemental oscuro con Gnosis 35 o superior influiría en el ambiente tornándolo tenebroso y sombrío.

- **Bonos de creación:** Otorga tres Puntos de Creación adicionales o, en su defecto, 150 PD extras para obtener poderes y habilidades esenciales de criaturas sobrenaturales.

Gnosis 40

Una entidad con Gnosis 40 es esencialmente una gran potencia que no tiene ninguna atadura al mundo terrenal o espiritual. Repercute en pequeños acontecimientos de la existencia a su antojo, moldeando la naturaleza de las cosas y el desenlace de sucesos menores. En muchos aspectos, representa seres que rozan la divinidad.

- **Áuspice:** Es capaz de influir en el entorno y en el curso de los acontecimientos de manera favorable para él. Por tanto, obtiene un éxito automático en cualquier control de una habilidad secundaria que no requiera conocimientos o se enfrente directamente a la de otro individuo. Esta capacidad no le permite superar directamente la dificultad Inhumano o superior. En el caso de los controles enfrentados, gana un bono de +10 por cada 5 puntos de Gnosis por los que supere a su adversario, incluyendo las habilidades de combate.

- **Avatar:** La entidad puede erigir varios avatares de sí misma proyectando una parte de su conciencia a distancia. Crea uno por cada diez puntos de Gnosis que posea, pero es incapaz de generar dos de ellos a la vez en el mismo lugar. Un avatar tiene aproximadamente entre cinco y diez niveles por debajo del ser original y 15 puntos menos de Gnosis. Su apariencia y forma es variable, pero sus poderes y habilidades deben ser al menos parecidos en todas sus encarnaciones. Si el alma de un avatar resulta destruida o este es asesinado por un ser con un Gnosis igual o superior al suyo, la entidad pierde para siempre la capacidad de manifestarlo.

- **Bonos de creación:** Otorga seis Puntos de Creación adicionales o, en su defecto, 300 PD extras para obtener poderes y habilidades esenciales de criaturas sobrenaturales.

Gnosis 45

De un modo aún más acentuado que en el grado anterior, esta cantidad es la que poseen entidades que generalmente reciben la denominación de dioses menores. Estos seres ignoran por completo la influencia del flujo de almas o del mundo espiritual, y pueden manejar una pequeña parte de él a su antojo. Algunas de ellas, aunque no todas, son también capaces de conceder Elan de manera muy limitada. Por lo general, solo se trata de dones menores.

- **Caminar entre mundos:** Estando más allá de la influencia del flujo de almas, la entidad es capaz de moverse libremente entre el mundo espiritual, el material o la Vigilia. Incluso si fallece, puede volver a manifestarse con todo su poder tras cierto tiempo (dependiendo de las circunstancias de su fallecimiento, puede costarle desde simples días a siglos enteros), salvo si su alma es destruida o muere a manos de alguien con un Gnosis superior al suyo.

- **Bonos de creación:** Otorga diez Puntos de Creación adicionales o, en su defecto, 500 PD extras para obtener poderes y habilidades esenciales de criaturas sobrenaturales.

Gnosis 50

El poder espiritual de las criaturas con Gnosis 50 es tan sólo equivalente al que poseen algunos dioses. Se trata de entidades que rozan la omnipotencia, cuyos más mínimos pensamientos o deseos pueden provocar grandes cambios en la realidad que les rodea. Aunque sería posible describir todas las capacidades o poderes que otorga esta cantidad, es preferible dejar a la interpretación de cada DJ cuáles pueden ser sus implicaciones. Por lo general, pueden hacer cualquier cosa que se propongan, sin importar quienes sean sus antagonistas. Es el nivel necesario para otorgar Elan a sus seguidores.

- **Bonos de creación:** Otorga quince Puntos de Creación adicionales o, en su defecto, 750 PD extras para obtener poderes y habilidades esenciales de criaturas sobrenaturales.



Judiel, Doncella de la Luz, es una entidad con un enorme poder espiritual

PERSONAJES COMUNES

*Todos tenemos nuestra razón para existir
todos hacemos falta en el mundo...*

-Ángel Osorio-

PERSONAJES DE EJEMPLO

A la hora de ejecutar tu función como Director de Juego, necesitarás crear a cientos de personajes no jugadores (PNJs) que intervengan en tus partidas de un modo u otro. En este capítulo te presentamos una guía de referencia con varios arquetipos ya creados, que seguramente te serán de bastante utilidad. Los personajes que se exponen a continuación son sólo prototipos genéricos, que puedes alterar a tu antojo según creas apropiado. Todos se encuentran equipados con las armas y armaduras que utilizarían habitualmente, aunque nada te impide introducir las modificaciones pertinentes. Las siguientes fichas han sido confeccionadas sin atender a sus Puntos de Creación, salvo en el caso de arquetipos de origen místico. Por tanto, eres libre de otorgarles cualquiera de ellas, o simplemente ignorarlas.

COMUNES

Esta categoría engloba a la gran mayoría de personas normales, desde simples granjeros a nobles de alto abolengo. Son gente común, que no tienen la necesidad de realizar grandes proezas.

CAMPESINO

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 40; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 20; **HE** 20;
Armas No; **Daño** 10
AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 20, Saltar 20, Tregar 20, Advertir 20, Buscar 20, Animales 30, Herbolaria 30, Nadar 20, Montar 10.
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 20, RP 20.

CAZADOR

Categoría Explorador; **Nivel** 0
Turno 50/0; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 40; **HE** 30; **Armas** Arco; **Daño** 30
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Advertir 30, Buscar 30, Rastrear 35, Animales 35, Herbolaria 35, Atletismo 15, Saltar 15, Tregar 20, Montar 30, Sigilo 30, Ocultarse 30, Trampería 30, Nadar 10.
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 20, RP 20.

CORTESANO

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 40; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 10; **HE** 10; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 6
Habilidades: Baile 20, Montar 20, Sigilo 5, Advertir 20, Buscar 20, Ocultarse 5, Arte 15, Música 10; Animales 5, Historia 10, Memorizar 10, Persuasión 30, Tasación 20, Frialdad 5, Intimidar 5, Estilo 20, Liderazgo 20.
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 25, RP 20.

HERREBO

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 45/5; **Pv** 85; **TA** Cuero; **HA** 20; **HP** 20; **Armas** Martillo; **Daño** 35
AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Advertir 20, Buscar 10, Arte 20, Forja 60, Tasación 30, Proezas de fuerza 30, Montar 10, Atletismo 10.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 20, RP 20.

JUGLAR

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 55; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 10; **HE** 20; **Armas** Daga; **Daño** 30
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 5 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 6
Habilidades: Acrobacias 40, Baile 40, Advertir 30, Buscar 30, Disfraz 30, Arte 40, Música 55, Trucos de manos 50, Historia 30, Persuasión 40, Estilo 45, Robo 30.
Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 36, RP 30.

MONJE

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 45; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 10; **HE** 10; **Armas** Manos; **Daño** 10
AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 5 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 6
Habilidades: Advertir 30, Buscar 40, Música 35, Ciencia 30, Herbolaria 50, Historia 50, Medicina 50, Memorizar 60, Persuasión 55.
Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 35, RP 35.

MONTABAZ

Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 60/55; **Pv** 115; **TA** Cuero; **HA** 90; **HE** 80; **Armas** Esp. Corta; **Daño** 45
AGI: 6 **DES:** 7 **CON:** 7 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Montar 50, Saltar 20, Sigilo 40, Tregar 40, Advertir 60, Buscar 50, Ocultarse 50, Rastrear 70, Trampería 60, Animales 50, Herbolaria 50, Nadar 25, Venenos 20.
Especial: Tabla de armas de Cazador.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

BARDO CÉLEBRE

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 65/65; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 20; **HE** 50; **Armas** Estilete; **Daño** 25
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 5 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 7
Habilidades: Acrobacias 60, Baile 60, Advertir 60, Buscar 50, Disfraz 50, Arte 50, Música 100, Trucos de manos 70, Historia 60, Persuasión 65, Estilo 55, Robo 30.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 45, RP 40.

ERUDITO

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 55; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 10; **HE** 10; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 8 **VOL:** 6 **POD:** 6
Habilidades: Advertir 60, Buscar 50, Arte 75, Música 75, Animales 40, Ciencia 120, Herbolaria 40, Historia 110, Medicina 70, Memorizar 70, Ocultismo 50, Persuasión 80, Tasación 50.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.



Juglar

MAESTRO ARMERO

Categoría Novel; **Nivel** 3

Turno 65/25; **Pv** 105; **TA** Cuero Endurecido; **HA** 40; **HP** 40; **Armas** Martillo; **Daño** 35

AGI: 5 **DES:** 8 **CON:** 6 **FUE:** 7 **PER:** 5 **INT:** 6 **VOL:** 7 **POD:** 6

Habilidades: Advertir 70, Buscar 70, Arte 80, Forja 210, Animales 60, Proezas de fuerza 70, Tasación 145.

Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

NOBLE ILUSTRE

Categoría Novel; **Nivel** 3

Turno 65/60; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 100; **HE** 100; **Armas** Estoque; **Daño** 45

AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 7 **INT:** 7 **VOL:** 7 **POD:** 7

Habilidades: Baile 50, Montar 60, Sigilo 10, Advertir 40, Buscar 50, Ocultarse 10, Arte 30, Historia 40, Memorizar 40, Persuasión 60, Tasación 30, Frialdad 20, Intimidar 20, Estilo 85, Liderazgo 60.

Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

MALEANTES

En esta sección aparecen diversos prototipos de rufianes, ladrones y asesinos. Son personas que se han especializado en realizar actividades ilegales de todo tipo, desde el mero robo a las actividades criminales más elaboradas.

BANDIDO

Categoría Novel; **Nivel** 1

Turno 45/25; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 70; **HE** 60; **Armas** Garrote; **Daño** 30

AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 30, Sigilo 30, Tregar 30, Advertir 60, Buscar 40, Ocultarse 45, Tasación 20, Intimidar 20.

Especial: Tabla de armas de Bandido.

Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 30, RP 30.

CABECILLA DE BANDA

Categoría Novel; **Nivel** 2

Turno 50/45; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 80; **HE** 70; **Armas** Espada Corta; **Daño** 40

AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 50, Sigilo 50, Tregar 10, Advertir 70, Buscar 60, Ocultarse 80, Tasación 10, Frialdad 20, Intimidar 20.

Especial: Tabla de armas de Bandido.

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 40.

ASESINO PROFESIONAL

Categoría Asesino; **Nivel** 4

Turno 100; **Pv** 115; **TA** No; **HA** 120; **HE** 110; **Armas** Daga; **Daño** 30

AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 5 **PER:** 8 **INT:** 7 **VOL:** 8 **POD:** 5

Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 20, Nadar 30, Sigilo 160, Tregar 20, Advertir 140, Buscar 160, Disfraz 30, Ocultarse 160, Trampería 60, Venenos 70, Frialdad 70.

Especial: Tabla de armas de Asesino.

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 45, RP 55.

ESPÍA PROFESIONAL

Categoría Asesino; **Nivel** 4

Turno 90; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 100; **HE** 60; **Armas** Daga; **Daño** 30

AGI: 7 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 10 **INT:** 8 **VOL:** 8 **POD:** 6

Habilidades: Sigilo 180, Tregar 20, Advertir 175, Buscar 140, Disfraz 210, Ocultarse 180, Memorizar 100, Trampería 70, Venenos 70, Frialdad 130.

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 50, RP 55.

MAESTRO EJECUTOR

Categoría Asesino; **Nivel** 6

Turno 120; **Pv** 125; **TA** No; **HA** 150; **HE** 130; **Armas** Espada Corta; **Daño** 40

AGI: 9 **DES:** 9 **CON:** 7 **FUE:** 5 **PER:** 10 **INT:** 8 **VOL:** 8 **POD:** 6

Habilidades: Acrobacias 70, Atletismo 70, Nadar 20, Sigilo 200, Tregar 20, Advertir 180, Buscar 160, Disfraz 130, Ocultarse 200, Trampería 80, Venenos 130, Frialdad 90.

Especial: Tabla de armas de Asesino.

Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 60, RP 65.

NINJA

Categoría Sombra; **Nivel** 3

Turno 90; **Pv** 115; **TA** No; **HA** 100; **HE** 100; **Armas** Tanto; **Daño** 40

AGI: 9 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 5 **PER:** 9 **INT:** 7 **VOL:** 8 **POD:** 6

Habilidades: Acrobacias 50, Atletismo 50, Nadar 20, Sigilo 130, Tregar 50, Advertir 100, Buscar 75, Ocultarse 100, Venenos 20, Frialdad 80.

Especial: Tabla de armas de Ninja y Arte Marcial (Shotokan).

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 45, RP 55.

MAESTRO SHINOBI

Categoría Sombra; **Nivel** 5

Turno 115; **Pv** 125; **TA** No; **HA** 140; **HE** 140; **Armas** Tanto; **Daño** 40

AGI: 10 **DES:** 9 **CON:** 7 **FUE:** 5 **PER:** 10 **INT:** 7 **VOL:** 8 **POD:** 6

Habilidades: Acrobacias 100, Atletismo 90, Nadar 70, Sigilo 190, Tregar 40, Advertir 130, Buscar 100, Ocultarse 190, Venenos 30, Frialdad 90.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Eliminación de Peso, Uso de la Energía Necesaria.

Especial: Tabla de armas de Ninja y Arte Marcial (Shotokan).

Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 55, RP 60.

SHINOBI LEGENDARIO

Categoría Sombra; **Nivel** 8

Turno 155; **Pv** 150; **TA** No; **HA** 200; **HE** 200; **Armas** Tanto; **Daño** 55

AGI: 11 **DES:** 11 **CON:** 8 **FUE:** 6 **PER:** 11 **INT:** 9 **VOL:** 9 **POD:** 7

Habilidades: Acrobacias 100, Atletismo 100, Montar 90, Nadar 70, Sigilo 200, Tregar 90, Advertir 220, Buscar 220, Ocultarse 220, Venenos 90, Frialdad 130, Ocultación del Ki 290.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Eliminación de Peso, Uso de la Energía Necesaria, Ocultación del Ki y Falsa Muerte, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma.

Especial: Tabla de armas de Ninja y Arte Marcial (Shotokan).

Resistencias: RF 75, RE 75, RV 75, RM 70, RP 75.

CORTABOLSAS

Categoría Ladrón; **Nivel** 1

Turno 60; **Pv** 75; **TA** No; **HA** 50; **HE** 60; **Armas** Daga; **Daño** 30

AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 20, Nadar 20, Sigilo 60, Tregar 30, Advertir 50, Buscar 50, Disfraz 35, Ocultarse 55, Abrir Cerraduras 50, Robar 70, Trampería 30, Trucos de manos 30, Tasación 20.

Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 30, RP 30.

LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Categoría Ladrón; **Nivel** 3

Turno 85; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 70; **HE** 120; **Armas** Daga; **Daño** 30

AGI: 8 **DES:** 7 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Acrobacias 60, Atletismo 60, Nadar 60, Sigilo 100, Tregar 50, Advertir 80, Buscar 80, Disfraz 30, Ocultarse 80, Abrir Cerraduras 60, Robar 100, Trampería 40, Trucos de manos 60, Tasación 55.

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

MAESTRO DEL ROBO

Categoría Ladrón; **Nivel** 5

Turno 115; **Pv** 95; **TA** 0; **HA** 110; **HE** 140; **Armas** Estilete; **Daño** 25

AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 8 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Acrobacias 50, Atletismo 60, Nadar 50, Montar 40, Sigilo 120, Tregar 50, Advertir 140, Buscar 140, Disfraz 50, Ocultarse 130, Abrir Cerraduras 100, Robar 220, Trampería 50, Trucos de manos 90, Tasación 40.

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 50, RP 50.

PRÍNCIPE DE LOS LADRONES

Categoría Ladrón; **Nivel** 8;

Turno 145/140; **Pv** 125; **TA** 0; **HA** 150; **HE** 200; **Armas** Espada Corta; **Daño** 40

AGI: 10 **DES:** 8 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 11 **INT:** 8 **VOL:** 6 **POD:** 6.

Habilidades: Acrobacias 100, Atletismo 80, Nadar 70, Montar 80, Sigilo 180, Tregar 90, Advertir 180, Buscar 180, Disfraz 110, Ocultarse 180, Abrir Cerraduras 150, Robar 230, Trampería 100, Trucos de manos 130, Tasación 130.

Resistencias: RF 70, RE 70, RV 70, RM 70, RP 70.

LUCHADORES Y SOLDADOS

Aquí se recogen diversos arquetipos relacionados con ámbitos militares y bélicos. Son luchadores y soldados de lugares muy variados, al igual que algunos de sus líderes más comunes.

MILICIA / GUARDIA DE PUEBLO

Categoría Novel; **Nivel** 1

Turno 45/25; **Pv** 75; **TA** Cuero; **HA** 40; **HP** 40; **Armas** Espada Larga; **Daño** 50

AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 30, Saltar 20, Tregar 20, Proezas de fuerza 20, Advertir 40, Buscar 30, Animales 30, Herbolaria 25, Nadar 20, Frialdad 20.

Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 30, RP 30.

GUARDIA

Categoría Guerrero; **Nivel** 1

Turno 50/30; **Pv** 100; **TA** Cuero Endurecido; **HA** 70; **HP** 70;

Armas Espada Larga; **Daño** 55

AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 40, Buscar 30, Proezas de fuerza 40, Frialdad 30, Intimidar 20, Resistir el dolor 30.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

SOLDADO REGULAR

Categoría Guerrero; **Nivel** 2

Turno 55/35; **Pv** 125; **TA** Cuero Tachonado; **HA** 90;

HP 90;

Armas Espada Larga; **Daño** 50

AGI: 5 **DES:** 7 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 5 **INT:** 5

VOL: 5 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 40, Buscar 30, Proezas de fuerza 60, Frialdad 45, Intimidar 45, Resistir el dolor 45.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

BATIDOR

Categoría Explorador; **Nivel** 2

Turno 50/20; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 80; **HE** 80;

Armas Arco Corto; **Daño** 40

AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 5 **VOL:** 5

POD: 5

Habilidades: Montar 50, Nadar 50, Sigilo 60, Tregar 50, Advertir 75, Buscar 75, Ocultarse 40, Rastrear 100, Animales 40, Herbolaria 20, Trampería 40.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Cazador).

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

CABALLERO

Categoría Maestro de Armas; **Nivel** 2

Turno 55/35/5; **Pv** 135; **TA** Placas; **HA** 90; **HP** 90; **Armas** Espada Larga / Lanza de Caballería; **Daño** 55/85

AGI: 5 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 6 **POD:** 5

Habilidades: Montar 60, Advertir 30, Buscar 10, Proezas de fuerza 50, Frialdad 45, Intimidar 45, Resistir el dolor 35.

Especial: Tabla de armas de Caballero.

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 40.

SOLDADO VETERANO

Categoría Guerrero; **Nivel** 3

Turno 65/45; **Pv** 140; **TA** Mallas; **HA** 110; **HP** 110; **Armas** Espada Larga; **Daño** 55

AGI: 5 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 6 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 60, Buscar 50, Proezas de fuerza 75, Frialdad 60, Intimidar 60, Resistir el dolor 75.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 45.

SAMURAI

Categoría Guerrero acróbata; **Nivel** 3

Turno 60; **Pv** 125; **TA** No; **HA** 110; **HE** 110; **Armas** Katana; **Daño** 60

AGI: 6 **DES:** 7 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 7 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 35, Buscar 25, Proezas de fuerza 20, Frialdad 75, Intimidar 60, Resistir el dolor 50, Sigilo 25, Escondarse 20, Montar 40, Atletismo 40, Acrobacias 45, Trucos de manos 60, Saltar 40, Estilo 40.

Especial: Un arte marcial (Shotokan).

Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 45.

SOLDADO DE ELITE

Categoría Guerrero; **Nivel** 4

Turno 60/55; **Pv** 170; **TA** Peto; **HA** 125; **HP** 125; **Armas** Espada Larga; **Daño** 60

AGI: 6 **DES:** 8 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 70, Buscar 70, Proezas de fuerza 100, Frialdad 80, Intimidar 70, Resistir el dolor 80.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 45, RP 50.

CABALLERO DE ELITE

Categoría Maestro de Armas; **Nivel** 4

Turno 65/45/15; **Pv** 170; **TA** Completa; **HA** 125; **HP** 125; **Armas** Espada Larga / Lanza de Caballería; **Daño** 60/90

AGI: 6 **DES:** 8 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 5

Habilidades: Montar 80, Advertir 60, Buscar 60, Proezas de fuerza 70, Frialdad 60, Intimidar 60, Resistir el dolor 70.

Especial: Tabla de armas de Caballero

Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 45, RP 50.

PRETORIANO

Categoría Guerrero; **Nivel** 5

Turno 60/65; **Pv** 180; **TA** Semicompleta; **HA** 145; **HP** 145;

Armas Espada Larga; **Daño** 60

AGI: 6 **DES:** 10 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 8 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 110, Buscar 100, Proezas de fuerza 100, Frialdad 110, Intimidar 110, Resistir el dolor 90.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 50, RP 55.

CAPITÁN / TENIENTE

Categoría Guerrero; **Nivel** 3

Turno 50/45; **Pv** 140; **TA** Peto; **HA** 110; **HP** 110; **Armas** Espada Larga; **Daño** 55

AGI: 5 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 6 **INT:** 7 **VOL:** 8 **POD:** 6

Habilidades: Montar 50, Advertir 70, Buscar 50, Proezas de fuerza 45, Frialdad 50, Intimidar 40, Resistir el dolor 50, Liderazgo 90.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 50

COMANDANTE

Categoría Guerrero; **Nivel** 5

Turno 65/60; **Pv** 160; **TA** Peto; **HA** 130; **HP** 130; **Armas** Espada Larga; **Daño** 55

AGI: 6 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 7 **INT:** 8 **VOL:** 8 **POD:** 8

Habilidades: Montar 90, Advertir 80, Buscar 60, Proezas de fuerza 65, Frialdad 70, Intimidar 60, Resistir el dolor 80, Liderazgo 180.

Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).

Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 60, RP 60.



Samurai

MÍSTICOS

Se trata de una amplia variedad de prototipos de brujos, hechiceros y otros personajes relacionados con lo sobrenatural, como convocadores.

APRENDIZ

Categoría Hechicero; **Nivel** 1

Turno 50; **Pv** 75; **TA** No; **Proyección Mágica** 60

AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 8 **VOL:** 6 **POD:** 8

Habilidades: Advertir 30, Buscar 20, Ciencia 30, Historia 35, Medicina 20, Memorizar 30, Ocultismo 50, Valoración mágica 30.

ACT: 40 **Zeon:** 560 **Nivel en Vía:** 20

Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 50, RP 35.

MAGO EXPERTO

Categoría Hechicero; **Nivel** 3

Turno 65; **Pv** 85; **TA** No; **Proyección Mágica** 100

AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 10 **VOL:** 7 **POD:** 10

Habilidades: Advertir 45, Buscar 40, Ciencia 55, Historia 65, Medicina 45, Memorizar 50, Ocultismo 55, Valoración mágica 95.

ACT: 50 **Zeon:** 685 **Nivel en Vía:** 40

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 65, RP 45.

MAESTRO HECHICERO

Categoría Hechicero; **Nivel** 5

Turno 70; **Pv** 95; **TA** No; **Proyección Mágica** 130

AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 11 **VOL:** 8 **POD:** 12

Habilidades: Advertir 80, Buscar 70, Ciencia 85, Historia 110, Medicina 85, Memorizar 120, Ocultismo 160, Valoración mágica 110.

ACT: 75 **Zeon:** 1.160 **Nivel en Vía:** 60

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 80, RP 60.

ARCHIMAGO

Categoría Hechicero; **Nivel** 8

Turno 86; **Pv** 110; **TA** No; **Proyección Mágica** 175

AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 12 **VOL:** 8 **POD:** 13

Habilidades: Advertir 140, Buscar 90, Ciencia 120, Historia 120, Medicina 100, Memorizar 120, Ocultismo 180, Valoración mágica 230.

ACT: 90 **Zeon:** 1.600 **Nivel en Vía:** 80

Resistencias: RF 65, RE 65, RV 65, RM 100, RP 75.

INVOCADOR

Categoría Convocador; **Nivel** 2

Turno 55; **Pv** 80; **TA** No; **Proyección Mágica** 10

AGI: 6 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 7 **VOL:** 9 **POD:** 10

Habilidades: Advertir 50, Buscar 30, Animales 40, Ciencia 35, Historia 35, Medicina 20, Memorizar 25, Ocultismo 60, Valoración mágica 50.

ACT: 30 **Zeon:** 685 **Nivel en Vía:** 10

Convocar: 80 **Dominar:** 90 **Atar:** 85 **Desconvocar:** 80

Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 60, RP 55.

SEÑOR DE LAS BESTIAS

Categoría Convocador; **Nivel** 5

Turno 70; **Pv** 95; **TA** No; **Proyección Mágica** 20

AGI: 6 **DES:** 5 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 10 **VOL:** 10 **POD:** 11

Habilidades: Advertir 65, Buscar 45, Animales 60, Ciencia 50, Historia 65, Medicina 50, Memorizar 75, Ocultismo 265, Valoración mágica 145.

ACT: 40 **Zeon:** 975 **Nivel en Vía:** 30

Convocar: 125 **Dominar:** 120 **Atar:** 125 **Desconvocar:** 120

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 80, RP 65.

ANIMALES

En esta sección se enumeran los animales naturales que más habitualmente se emplearán en las partidas. Muchas de sus características especiales se explican con detalle en los siguientes capítulos.

MASTÍN

Categoría Novel; **Nivel** 0

Turno 55; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 50; **HE** 50; **Armas** Natural; **Daño** 45

AGI: 8 **DES:** 6 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 9 **INT:** 3 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Sigilo 40, Advertir 50, Buscar 30, Ocultarse 30, Rastrear 50, Saltar 20, Intimidar 20, Trepar 20, Nadar 20.

Especial: Arma natural; Mordisco y garras (PEN), Sentidos agudos: olfato.

Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 20, RP 20.

LOBO

Categoría Novel; **Nivel** 1

Turno 60; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 60; **HE** 50; **Armas** Natural; **Daño** 50

AGI: 8 **DES:** 6 **CON:** 7 **FUE:** 8 **PER:** 10 **INT:** 3 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Sigilo 60, Advertir 80, Buscar 45, Ocultarse 60, Rastrear 75, Saltar 20, Intimidar 20, Trepar 20, Nadar 20.

Especial: Arma natural; Mordisco y garras (PEN), Sentidos agudos: olfato.

Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

CABALLO

Categoría Novel; **Nivel** 0

Turno 40; **Pv** 300; **TA** 3; **HA** 40; **Armas** Natural; **Daño** 55

AGI: 10 **DES:** 3 **CON:** 8 **FUE:** 10 **PER:** 4 **INT:** 2 **VOL:** 2 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 100, Saltar 20, Advertir 25, Nadar 20, Proezas de fuerza 40.

Especial: Acumulación de daño, Arma natural: Coz (CON).

Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 20, RP 5.

PURASANGRE

Categoría Novel; **Nivel** 1

Turno 50; **Pv** 310; **TA** 3; **HA** 40; **Armas** Natural; **Daño** 55

AGI: 11 **DES:** 3 **CON:** 8 **FUE:** 10 **PER:** 5 **INT:** 3 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 175, Saltar 65, Advertir 50, Nadar 25, Proezas de fuerza 40, Estilo 40.

Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural: Coz (CON).

Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 30, RP 30.

CABALLO DE GUERRA

Categoría Novel; **Nivel** 2

Turno 50; **Pv** 620; **TA** 3 (5 con bardas); **HA** 70; **Armas** Natural; **Daño** 60

AGI: 10 **DES:** 3 **CON:** 9 **FUE:** 11 **PER:** 5 **INT:** 3 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 150, Saltar 70, Advertir 60, Nadar 45, Proezas de fuerza 140.

Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural; Coz (CON).

Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 40, RP 40.

Oso

Categoría Novel; **Nivel** 2

Turno 50; **Pv** 760; **TA** 4; **HA** 70; **Armas** Natural; **Daño** 80

AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 12 **FUE:** 11 **PER:** 5 **INT:** 3 **VOL:** 4 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 80, Saltar 30, Advertir 50, Nadar 40, Rastrear 60, Trepar 20, Proezas de fuerza 130.

Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural; Fauces y garras (FIL) limitada.

Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 35, RP 30.

ELEFANTE

Categoría Novel; **Nivel** 3

Turno 26; **Pv** 1.600; **TA** 6; **HA** 60; **Armas** Natural; **Daño** 80

AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 13 **FUE:** 13 **PER:** 4 **INT:** 2 **VOL:** 4 **POD:** 5

Habilidades: Atletismo 90, Advertir 60, Proezas de fuerza 170, Nadar 50, Rastrear 45.

Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural; Embestida (CON) limitada.

Resistencias: RF 65, RE 65, RV 65, RM 40, RP 35.

ÁGUILA IMPERIAL

Categoría Novel; **Nivel** 1

Turno 50; **Pv** 75; **TA** 4; **HA** 60; **HE** 40; **Armas** Natural; **Daño** 40

AGI: 6 **DES:** 4 **CON:** 5 **FUE:** 7 **PER:** 11 **INT:** 3 **VOL:** 5 **POD:** 5

Habilidades: Advertir 130, Buscar 90, Proezas de fuerza 90.

Especial: Características físicas sobrehumanas, Vuelo natural 12, Sentidos agudos: vista, Arma natural; garras PEN limitada.

Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 30, RP 30.

LA CREACIÓN DE SERES

El sueño de la razón produce monstruos.

-Goya-

Las características de las criaturas

Como DJ, tienes la labor de decidir cuáles serán las características de los seres que crees. Utiliza tu propio criterio para otorgar el valor que consideres apropiado a cada criatura o personaje. Tu único límite consiste en que no puedes concederle un valor superior a 10, ya que para ello debes invertir PD en alguna de las Habilidades Esenciales que permiten sobrepasar dicha cantidad.

El Gnosis

Decidir el Gnosis de la entidad es muy importante. Tú mismo debes concederle una cantidad u otra, dependiendo de su poder innato. Si pretendes crear un ser natural sin capacidades especiales (como un animal raro), lo más lógico sería otorgarle sólo 0, mientras que si se trata de una criatura con poderes místicos, dale entre 10 y 20. Cuando quieras que posea una esencia mucho más poderosa, concédele incluso más puntos. La principal función del Gnosis en la creación de seres será indicar a qué poderes se puede tener acceso y a cuáles no.

La creación de seres mediante magia

Algunos conjuros permiten a los hechiceros crear seres mágicos utilizando las reglas de este capítulo. Sin embargo, hay dos limitaciones muy importantes que los brujos deben de seguir con respecto a las criaturas que cree el DJ. En primer lugar, dado que son seres mágicos concebidos a partir de hechizos, no pueden desarrollar sus habilidades secundarias en los campos Intelectuales o de conocimiento por encima de los valores de su creador, así como tampoco superarlo en convocatoria. Naturalmente, tampoco les es posible entender conjuros que su señor desconozca. En segundo lugar, está el problema de sus características. Ya que es el propio brujo quien decide su valor, en lugar de lanzar los dados o elegirlos libremente, tiene que adquirirlas invirtiendo en ellas PD, tal y como se indica en la **Tabla 84**.

Desgraciadamente, un hechicero no tiene la capacidad de elegir todas las capacidades de sus creaciones con completa exactitud, ya que la magia resulta normalmente imprevisible. Cuando realice uno de estos conjuros, el DJ tiene la capacidad de distribuir libremente entre 100 y 200 PD de la criatura. De este modo, puede darle las habilidades, ventajas y perjuicios que considere necesarias.

TABLA 84: CARACTERÍSTICAS EN SERES MÁGICOS

Característica	Coste en PD	Gnosis
1	1	
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	
9	10	
10	15	
11	20	
12	30	
13	40	5
14	50	15
15	60	25

LOS PASOS A DAR

Tanto animales como seres sobrenaturales se rigen por reglas ligeramente distintas a las que emplean los personajes normales. Además de las fichas genéricas y el compendio de monstruos del siguiente capítulo, en esta sección encontrarás todos los pasos necesarios para crear tus propias criaturas que utilizar en tus partidas.

Desarrollar una criatura es muy similar a crear un personaje, aunque se introducen algunas modificaciones al método descrito en el **Libro del Jugador**. El primer paso será decidir qué clase de entidad vas a concebir. Para ello, debes determinar cuánto Gnosis tendrá y clasificarla dentro de una de las tres tipologías generales: Naturales, Entre mundos o Ánimas. Como veremos posteriormente, cada de ellas tiene ciertas peculiaridades especiales. A continuación, otórgale un nivel, elige su categoría y compra sus Habilidades Esenciales. Finalmente, invierte los PD que consideres apropiados para adquirir sus poderes y, a partir de ese momento, desarróllalo como si se tratase de un personaje normal.



RECUADRO XVIII: CREACIÓN DE SERES

- 1- Decide el tipo de ser y su Gnosis
- 2- Otórgale un nivel y elige su categoría
- 3- Elige su atadura elemental
- 4- Adquiere sus Habilidades Esenciales
- 5- Decide sus características
- 6- Invierte sus PD en poderes
- 7- Gasta el resto de PD con normalidad
- 8- Suma sus puntos de Mejora Natural
- 9- Suma sus Bonos de Categoría
- 10- Calcula sus Puntos de Vida y sus Resistencias

LOS TIPOS DE SERES

Las criaturas que pueblan el mundo pueden englobarse dentro de tres categorías distintas: seres Naturales, Seres entre Mundos o Ánimas o Espíritus. A su vez, cada uno de ellos reúne a miles de entidades diferentes, con sus propias características, poderes y habilidades. A continuación vamos a describir cada categoría.

Naturales

Son aquellos que pertenecen por naturaleza al mundo real. Se trata de todas las razas que viven en él y son capaces de reproducirse por sí mismas, como hombres y animales. También es el caso de algunas razas sobrenaturales (Sylvain, Duk'zarist, Daimah...) cuya esencia es principalmente material, a pesar de hallarse fuertemente ligadas al mundo de los espíritus.

Para crear este tipo de ser puedes optar entre dos métodos: utilizar las reglas que usas con los personajes jugadores o emplear las de este capítulo. Si pretendes crear un PNJ humano o de alguna de las razas jugables, utiliza las reglas generales del **Capítulo 1**. Por el contrario, en el caso de que quieras desarrollar animales o criaturas similares, utiliza las de este capítulo empleando sus PD para acceder a las Habilidades Esenciales que creas convenientes y a las listas de poderes. Pueden tener cualquier Gnosis, pero lo más recomendable sería otorgarles una cifra entre 0 y 10.

Entre mundos

Se trata de criaturas y entidades sobrenaturales que se encuentran a medio camino entre el mundo real y el de los espíritus. A pesar de tener cuerpo físico, no forman verdaderamente parte de la realidad material. No pueden reproducirse de un modo natural, ya que su propia esencia requiere para nacer algún proceso especial, como acontecimientos específicos o rituales mágicos. Algunos ejemplos de esta categoría serían elementales, demonios o golems, aunque también puede darse el caso de que ciertas razas excepcionalmente místicas se encuentren incluidas aquí, como los dragones.

Cualquier Ser Entre Mundos debe de tener como mínimo un Gnosis de 10. Emplean sus PD para adquirir sus Habilidades Esenciales y poderes. Si quieres, puedes hacer que dependan de un elemento concreto, otorgándole las ventajas y penalizadores descritos en la sección **Elementales**.

Ánimas o Espíritus

Al contrario de lo que su nombre puede sugerir, las ánimas no son únicamente fantasmas o espíritus de seres que han muerto, sino también entidades que pertenecen por naturaleza al mundo espiritual y carecen de forma física. Son criaturas únicas que no pueden reproducirse de ningún modo y cuyo nacimiento se debe a acontecimientos muy concretos. Sería el caso de muy variadas entidades: espíritus de los bosques, pesadillas vivientes, almas en pena...

La creación de ánimas es idéntica a la de los Seres Entre Mundos, aunque poseen ciertas peculiaridades especiales. En primer lugar, las ánimas son intangibles por naturaleza y no pueden tocar ni ser tocados por cuerpos que no se encuentren basados en energía o que puedan dañarla. Son invisibles ante todo sujeto que no tenga la capacidad de ver seres espirituales o de detectar su energía, y poseen innatamente la **Habilidad Esencial Exención física**. Ya que carecen de una forma material, utilizan su característica de Poder para calcular sus puntos de vida en lugar de Constitución (mejor dicho, ambos atributos son el mismo en las ánimas). Al contrario que los seres físicos, no aguantan en el estado de entre la vida y la muerte si sus PV alcanzan cifras negativas: en este caso, son automáticamente destruidas. Como pago de estas ventajas, deben de invertir 100 PD por el mero hecho de pertenecer a esta clase de ser; o lo que es lo mismo, tienen un nivel adicional por ello. Su Gnosis mínimo es de 10.

No muertos

Los no muertos son una categoría especial de entidad. Se trata de seres que, por causas sobrenaturales, han abandonado el flujo de almas en cuerpo y espíritu, convirtiéndose en criaturas que no pertenecen al mundo. Se dividen en dos tipos completamente distintos: los cuerpos animados y los espectros.

Los del primer tipo son cuerpos que antaño estuvieron vivos y contuvieron un espíritu, pero que ahora caminan por el mundo sin tener alma. No son como golems u otras criaturas inanimadas, ya que incluso esos seres poseen el espíritu de la materia que los compone, ya sean rocas, metales o incluso la esencia de los propios elementos. Por el contrario, los no muertos animados carecen completamente de alma; carcasas vacías, meras sombras de su vida pasada. El segundo tipo de no muerto es el más poderoso. Se trata de almas difuntas que han sido reclamadas por el flujo, pero que permanecen en el mundo escapando a su llamada. Ahora, sus esencias se han vuelto completamente independientes y ya no pertenecen a la realidad. Si por alguna causa son destruidos, desaparecen para siempre como si no hubieran existido.

Para desarrollar no muertos de primer tipo, es decir, cuerpos animados sin alma, se utilizan las mismas reglas que para los Seres entre Mundos. Sin embargo, tienen dos características especiales: no poseen ninguna necesidad física (obtienen gratuitamente la **Habilidad Esencial Exención física**) y comienzan con un nivel de **Regeneración 0** (lo que significa que nunca se curan de las heridas, salvo por medios sobrenaturales o adquiriendo algún tipo de Regeneración como poder). En cuanto a los no muertos de segundo tipo, los espectros, utilizan las mismas reglas que los seres espirituales. Si pretenden adquirir el Poder **Cuerpo espectral**, sólo tienen que invertir 25 PD para ello.

ELEMENTALES

Un ser elemental es una criatura sobrenatural cuya esencia se encuentra basada en un elemento. Por tanto, existen ciertas limitaciones en la lista de Habilidades Esenciales y poderes que pueden elegir, descritas en cada caso concreto. Para compensar esta desventaja, les resulta mucho más fácil adquirir poderes, así que cualquiera de los que elijan les cuesta 10 PD menos que a un ser sin atadura elemental. Los poderes que se componen de varias elecciones, como Efecto Místico Añadido (que requiere que se escoja tanto Efecto como Resistencia), sólo rebajan su coste una vez y no en cada elección. Los elementales tienen un bonificador de +20 contra cualquier Resistencia ante efectos provocados por el elemento hacia el que es afín, y un -20 contra los de su opuesto directo. Adicionalmente, cualquier daño basado en su opuesto se dobla automáticamente.

Sólo los Seres entre Mundos y las ánimas pueden ser elementales. Los naturales, por mucho que sean afines a un elemento u otro, tienen una naturaleza demasiado terrenal.

ACUMULACIÓN DE DAÑO

Como ya se mencionó en el **Capítulo 9**, existen ciertos seres que utilizan reglas especiales de defensa, denominados criaturas con acumulación de daño. Se trata de seres que, ya sea debido a su tamaño o a cualquier condición especial, no se defienden de los ataques, sino que los afrontan absorbiendo el daño que producen. Pongamos como ejemplo a un dragón. Aunque puede moverse para evitar los ataques, lo natural es que lleguen a impactarle, pero gracias a su tamaño y protección es capaz de ignorar el daño. De cualquier modo, no te confundas; no sólo las criaturas enormes pueden tener acumulación. Otros seres, como zombis o golems, pueden estar incluidas dentro de esta categoría. A continuación, enumeraremos las dos reglas especiales que se utilizan para distribuir los PD de las criaturas con acumulación.

-Para empezar, no desarrollan sus PV igual que las demás criaturas. Calculan su base normalmente empleando su Constitución (ver Tabla 4), pero incrementan su valor gastando PD mediante los Múltiplos de acumulación, una cifra que se multiplica directamente a los PD invertidos. Si, por ejemplo, un ser tiene un Múltiplo de acumulación 5 y gasta 100 PD en sus puntos de vida, suma 500 PV a su base. El Múltiplo de acumulación se determina por el Tamaño de la criatura del modo indicado en la Tabla 82, y también multiplica el Bono por Categoría que reciba el ser a sus PV. Es decir, un ser Maestro en Armas que tenga un Múltiplo de acumulación 5 recibiría 100 PV por nivel en lugar de 20. No hay límite a la cantidad de PD que se puede invertir para aumentar los PV de un ser con acumulación. Además, dado que la cantidad de puntos de vida de las criaturas con acumulación de daño es muy superior a las de los otros seres, multiplican el índice de recuperación que indique su Regeneración, así como la cantidad de PV que consigan mediante conjuros o habilidades sobrenaturales, por su Múltiplo de acumulación.

-En segundo lugar, sólo pueden gastar una cuarta parte de sus PD totales en su habilidad de ataque, puesto que su capacidad de defensa es realmente la gran cantidad de resistencia que poseen.

Pretendemos confeccionar la ficha de un ser con acumulación de daño de tercer nivel, por lo que disponemos de 800 PD. Dado que sólo podemos gastar una cuarta parte de los PD en su habilidad de ataque, la cantidad máxima que invertiremos en ella será de 200. En lo que respecta a sus PV, dependerán de su Tamaño y de cuántos PD utilicemos para aumentarlos. Si por ejemplo gastamos 300 PD y el ser tiene un Tamaño Medio, y por tanto un Múltiplo de acumulación 5, dispondrá de 1.500 (300 por 5) que añadir a su base. Si por el contrario fuera de Tamaño Enorme, tendría 3.000 puntos de vida adicionales, ya que su Múltiplo de acumulación sería 10. El resto de la ficha se desarrollaría con completa normalidad.

HABILIDADES ESENCIALES

Las Habilidades Esenciales son equivalentes a las ventajas y desventajas que, tanto jugadores como PNJs, consiguen utilizando Puntos de Creación. Son las habilidades innatas de las criaturas, las características que definen su propia esencia. Las ventajas se adquieren invirtiendo los PD que indica su coste, mientras que las desventajas proporcionan PD adicionales que podrán utilizarse para adquirir otras Habilidades Esenciales o poderes. No hay límite en el número de ventajas o penalizadores que se pueden adquirir para una criatura.

Ventajas

A continuación tenéis la lista de las ventajas que puede elegir todo tipo de criatura. Salvo si su descripción indica lo contrario, cada ventaja sólo puede adquirirse una vez. En ellas constan los siguientes elementos:

- **Coste:** Es la cantidad de PD que se necesita invertir.
- **GN:** Es el Gnosis mínimo que debe poseer una criatura para tener acceso a dicha habilidad.

Habilidades esenciales	Coste	GN
Resistencia al cansancio	10	0
Don	30	5
Acceso a una disciplina psíquica	15	5
Acceso a disciplinas psíquicas	30	5
Sentido agudizado	10	0
Afinidad	10	5
Características físicas sobrehumanas	20	0
Características anímicas sobrehumanas	20	5
Características físicas sobrenaturales	40	20
Características anímicas sobrenaturales	40	20
Características físicas divinas	80	30
Características anímicas divinas	80	35
Atributo incrementado +1	20	0
Atributo incrementado +2	40	5
Atributo incrementado +3	60	Variable
Tamaño innatural	10	0
Ambidiestro	30	0
Inhumanidad	10	0
Zen	20	25
Respiración acuática	10	0
Necesidades físicas		
Sin Inconsciencia	10	5
Incansable	20	15
No respira	10	15
No se alimenta	10	15
No duerme	10	15
Inmune a venenos naturales	20	20
Inmune a enfermedades naturales	10	20
Inmune a fenómenos climáticos	10	15
Exención física	50	20
Inmunidad natural a un elemento		
Mitad de daño	10	20
Inmunidad completa	30	25
Inmunidad psicológica	20	10

- **Resistencia al cansancio:** Esta ventaja otorga dos puntos de Cansancio adicionales al ser que la posea. Puede adquirirse en varias ocasiones para obtener mayores beneficios.

- **Don:** El ser es capaz de usar magia. Si se trata de un elemental, posee un bonificador de +20 a su ACT en la vía a la que es afín y un -20 a la opuesta.
- **Acceso a una disciplina psíquica:** El ser puede utilizar sus CV para adquirir afinidad a una única disciplina psíquica y usar sus poderes. Los elementales de fuego no pueden usar poderes crioquímicos y viceversa.
- **Acceso a disciplinas psíquicas:** Igual que la anterior, sólo que se tiene acceso a varias disciplinas.
- **Sentido agudizado:** Tiene uno de sus cinco sentidos especialmente desarrollado. Por tanto, aplica un bonificador de +30 a cualquier control de una habilidad secundaria de percepción que implique su uso.
- **Afinidad:** El ser es afín hacia algo concreto, desde algún tipo de ser a un elemento. Si se trata de un elemento, recibe un bonificador de +20 a cualquier Resistencia que realice contra efectos causados por él. Si, por el contrario, es hacia una clase de criatura, cualquier miembro de dicha especie sentirá algún tipo de lazo hacia él, como si perteneciese a su raza.
- **Características físicas sobrehumanas:** Amplía el límite máximo que, como DJ, puedes elegir para las características físicas del ser (FUE, DES, AGI, CON y PER) hasta un máximo de 13.
- **Características anímicas sobrehumanas:** Amplía el límite máximo que, como DJ, puedes elegir para las características espirituales del ser (INT, POD, VOL y PER) hasta un máximo de 13.
- **Características físicas sobrenaturales:** Igual que las anteriores, sólo que el límite máximo de las características físicas se amplía hasta 15.
- **Características anímicas sobrenaturales:** Igual que la anterior, pero afecta a las características anímicas.
- **Características físicas divinas:** El DJ puede otorgar cualquier valor a las características físicas del ser.
- **Características anímicas divinas:** Igual que la anterior, pero afecta a las características anímicas.
- **Atributo incrementado +1:** Esta capacidad sólo sirve para ser adquirida mediante el uso de conjuros que otorgan capacidades de monstruo o para crear modificadores raciales de una etnia natural. En tal caso, otorga un +1 a una característica y puede volver a adquirirse para incrementar otra distinta. No se puede elegir dos veces sobre un mismo atributo.
- **Atributo incrementado +2:** Igual que la anterior, salvo que otorga un +2 a la característica.



Los Sylvain poseen varios atributos incrementados

- **Atributo incrementado +3:** Igual que la anterior, salvo que otorga un +3. Esta capacidad puede volver a ser elegida para incrementar aún más la característica, y en tal caso otorga un +1 acumulativo al bono anterior. Es decir, proporciona un +4 si se adquiere dos veces, un +5 si se elige tres... La base de Gnosis de esta capacidad es 15, pero cada vez que vuelve a ser adquirida aumenta 5 puntos su valor.

- **Tamaño innatural:** El DJ puede aumentar o disminuir el Tamaño base del ser hasta un máximo de cinco puntos.

- **Ambidiestro:** Funciona igual que la ventaja de creación con el mismo nombre.

- **Inhumanidad:** A todos los efectos, funciona igual que la habilidad del Ki que tiene el mismo nombre.

- **Zen:** El ser puede realizar naturalmente acciones físicas de dificultad Zen y obtener el beneficio pleno de sus características. Actúa como la habilidad del Ki con el mismo nombre.

- **Respiración acuática:** Es capaz de respirar en el agua sin dificultad.

- **Sin Inconsciencia:** No puede quedarse inconsciente, por más que los resultados de los críticos o efectos sobrenaturales lo indiquen.

- **Incansable:** No se cansa por mucho esfuerzo físico o mental que realice. Sin embargo, por el hecho de no agotarse, el ser no puede emplear puntos de Cansancio para mejorar sus habilidades físicas.

- **No respira:** No tiene la necesidad de respirar para vivir.

- **No se alimenta:** No tiene la necesidad de consumir alimentos para subsistir.

- **No duerme:** No posee la necesidad física de dormir. Puede quedar inconsciente con normalidad.

- **Inmune a los venenos naturales:** Ningún veneno natural afecta a la criatura. Sin embargo, cualquier sustancia nociva que provenga de un ser con Gnosis superior a 10, o que haya sido creada mediante medios místicos, seguirá afectándola con normalidad.

- **Inmune a las enfermedades naturales:** Igual que la anterior, sólo que en este caso es inmune a cualquier enfermedad natural.

- **Inmune a los fenómenos climáticos:** Por muy extremo que sea el clima, el ser no sufre ningún tipo de problema por encontrarse expuesto a él.

- **Exención física:** Esta habilidad representa la reunión de las otras reducciones de necesidades físicas que se acaban de explicar. Un ser que la posea puede tener cualquiera de las siguientes ventajas que elija: *Sin Inconsciencia, Incansable, No respira, No se alimenta, No duerme, Inmune a los venenos naturales, Inmune a las enfermedades naturales, Inmune a los fenómenos climáticos.*

- **Inmunidad natural a un elemento, Mitad de daño:** El ser es parcialmente inmune a los efectos causados por un elemento concreto. Por tanto, si recibe un daño de este tipo, queda reducido a la mitad. Esta habilidad no es efectiva si el elemento proviene o es generado por un ser que posee un Gnosis superior al de la criatura, ni tampoco funciona contra daños que se produzcan por controles de Resistencias (aunque en este caso, puede aplicar un +40 a sus tiradas). En el caso de los elementales, el elegido debe de ser necesariamente aquel hacia el que se es afín.

- **Inmunidad natural a un elemento, Completa:** Igual que la anterior, sólo que el daño producido por el elemento es anulado completamente.

- **Inmunidad psicológica:** La mente del ser no es capaz de sentir ningún tipo de estado psicológico, ya sea a causa de su simpleza, complejidad o simplemente por funcionar de un modo diferente. Por tanto, es completamente inmune a los efectos psíquicos, como Dolor, Miedo, Terror o Ira.

Desventajas

La siguiente lista describe las desventajas naturales que proporcionan PD adicionales para invertir en otros Poderes y Habilidades Esenciales. En ellas se indican los siguientes elementos:

- **Bono:** Es la cantidad de PD que otorga elegir dicho penalizador en concreto.

- **GN:** Igual que en las ventajas.

Desventajas esenciales	Bono	GN
Vicio racial	10	0
Miembros atrofiados	20	0
Miedo racial	10	10
Terror racial	20	10
Carencia de un sentido	10	0
Ciego	20	0
Necesidad física	10	0
Necesidad extrema	20	10
Vulnerabilidad elemental		
50% más de daño	10	20
Doble daño	20	20
Vulnerable a un tipo de ataque	20	10

- **Vicio racial:** Tiene algún tipo de vicio natural que no puede superar de ningún modo. Cada vez que tenga la oportunidad de saciarlo y no lo haga, provoca al ser un penalizador de -20 a toda acción.

- **Miembros atrofiados:** El ser carece de extremidades útiles o las que posee no pueden ser utilizadas correctamente, aplicando un penalizador de -60 a cualquier control físico que las requiera. Si los miembros son sus piernas, o en su defecto las articulaciones con las que se desplace, aplica un penalizador de -6 a su Tipo de movimiento. No puede ser elegida por ánimas.

- **Miedo racial:** Tiene un miedo insuperable hacia algo en concreto, por lo que sufre dicho estado cuando se haya en su presencia.

- **Terror racial:** Igual que el anterior, salvo que aplica el estado de Terror.

- **Carencia de un sentido:** Carece de un sentido distinto a la vista, por lo que no puede realizar controles de percepción que lo requieran.

- **Ciego:** No posee el sentido de la vista, por lo que, si no tiene algún método sobrenatural para ver, aplica siempre el penalizador de Cegado.

- **Necesidad física:** El ser tiene una necesidad de carácter físico para sobrevivir, como comer algo concreto dentro de un plazo establecido, o sufrirá un penalizador acumulativo a toda acción de -10. Si la necesidad no se satisface durante un tiempo prolongado, puede incluso morir.

- **Necesidad extrema:** Igual que la anterior, salvo que si el ser no cumple puntualmente con el plazo, morirá de manera automática.

- **Vulnerabilidad elemental, 50% más de daño:** Es naturalmente vulnerable al daño producido por un elemento, que aumenta en un 50%. En el caso de elementales, el elemento elegido debe de ser necesariamente el opuesto al que se es afín.

- **Vulnerabilidad elemental, Doble daño:** Igual que el anterior, pero dobla el daño recibido.

- **Vulnerable a un tipo de ataque:** Significa que un tipo concreto de ataque produce el doble de daño sobre el ser, como por ejemplo, las armas de proyectiles o las golpeadoras.

Ventajas mágicas y psíquicas

Estas habilidades actúan exactamente igual que las ventajas de creación que llevan el mismo nombre. Todas ellas son equivalentes a las capacidades más básicas que se consiguen invirtiendo puntos. Sólo pueden elegirse por criaturas con el Don o con poderes psíquicos, respectivamente.

Efecto	Coste	GN
Recuperación superior de magia (mágica)	30	5
Conocimiento natural de una vía 20 (mágica)	10	10
Conocimiento natural de una vía 40 (mágica)	20	15
Conocimiento natural de una vía 60 (mágica)	30	20
Conocimiento natural de una vía 80 (mágica)	40	25
Conocimiento natural de una vía 90 (mágica)	50	30
Inutilidad somática (mágica)	20	5
Inutilidad oral (mágica)	20	5
Magia innata mejorada (mágica)	20	5
Mantenimiento añadido (psíquica)	30	5
Resistencia a la fatiga psíquica (psíquica)	30	5
Recuperación rápida de CV (psíquica)	20	5
Concentración extrema (psíquica)	30	5
Calibre (psíquica)	20	5
Desequilibrio psíquico (psíquica)	20	5
Concentración pasiva (psíquica)	30	5

- **Conocimiento natural de una vía:** En elementales, esta ventaja sólo afecta a la vía a la que es afín. Esta ventaja no puede ser escogida con conjuros que permiten adquirir capacidades.

Penalizadores mágicos y psíquicos

Estos penalizadores actúan exactamente igual que las desventajas de creación que llevan el mismo nombre. Es necesario que el ser posea el Don o acceso a habilidades psíquicas.

Penalizador	Bono	GN
Obligación oral (mágica)	10	5
Obligación somática (mágica)	10	5
Lenta recuperación de magia (mágica)	10	5
Magia estanca (mágica)	30	5
Extenuación mágica (mágica)	10	5
Brujería / Magia atada a acción (mágica)	20	5
Sin concentración (psíquica)	10	5
Extenuación psíquica (psíquica)	10	5
Consumición física (psíquica)	20	5

CREACIÓN BASE

Ahora que ya has elegido las características, las ventajas y las desventajas de la criatura, tendrás una idea aproximada de cómo será. A continuación, dado que sabes cuál es su Fuerza y su Constitución, calcula su Tamaño y consulta la **Tabla 82**. Las dimensiones del ser son un elemento importantísimo: no es lo mismo enfrentarse a un adversario de estatura humana que a otro tan grande como una montaña. Dependiendo de sus proporciones, la criatura se encontrará incluida dentro de una categoría u otra en la **Tabla 82**, lo que acarrea algunas modificaciones a sus habilidades naturales. Como se describe a continuación, existen siete clasificaciones:

- **Minúsculo:** Son criaturas realmente diminutas, que no llegan a superar ni siquiera los diez centímetros.
- **Pequeña:** Seres con el Tamaño aproximado de un niño de menos de un año que, en todo caso, nunca exceden el medio metro.
- **Medio:** Dentro de esta amplia categoría se encuentran todas las criaturas cuyo Tamaño sea similar al de un ser humano, tanto si son muy pequeños como muy grandes. Para hacerse una idea más aproximada, son todos los seres que miden entre el medio metro y los dos y medio.
- **Grande:** Su Tamaño puede como máximo doblar el de un humano alto. Normalmente recoge a los seres entre los dos metros y medio y los cuatro, como por ejemplo los osos.
- **Enorme:** Representa seres que miden como pequeños edificios o grandes árboles. Generalmente, su altura está comprendida entre los cuatro y los diez metros, como elefantes, dragones jóvenes o tiranosaurios.
- **Gigantesco:** Este Tamaño es realmente desproporcionado. Describe a criaturas tan grandes como torres o pequeños castillos, generalmente entre los diez y los cien metros, pesando más de diez toneladas.
- **Colosal:** El máximo Tamaño posible. Son seres tan grandes como montañas, capaces de ensombrecer el horizonte desde kilómetros de distancia. Miden más de cien metros y llegan a pesar miles de toneladas.

Daño

Si no emplea armas, el daño base que produce la criatura depende de su Tamaño y su fortaleza. Según la categoría en la que se encuentre, el ser causará un daño base u otro, al que le debe de sumar su bono de Fuerza. En la **Tabla 82** hay dos columnas que indican el daño base que produce el ser. Si no posee armas naturales, utilizando sus extremidades o aquello de lo que esté dotado en su defecto para atacar, empleará la cifra indicada en la columna de **Ataque físico**. Si por el contrario posee armas naturales, utiliza la cifra de la columna **Arma natural**, a la que también sumará el bono de su atributo.

Un ser con Fuerza 10 y de Tamaño Grande causaría un daño final de 35 puntos si atacara físicamente con su cuerpo (20 de base más 15 por el bono de su característica), y 75 en el caso de que tuviera un arma natural (60 por el arma más 15 de su Fuerza).

Turno

Es un hecho que, cuan mayor sea la criatura, más le costará reaccionar a la misma velocidad que los seres de menor tamaño y viceversa. Mientras que, como se vio en el Libro del Jugador, todos los personajes poseen un turno base de 20 (como corresponde a un ser Medio), el de las criaturas puede modificarse dependiendo de su Tamaño. Por ello, el ser tendrá como turno base la cantidad que se indica en la columna de la **Tabla 82**.

Tabla 85: LA CREACIÓN DE SERES

Tamaño	Ataque físico	Arma natural	Turno base	Área de acción	Tipo de movimiento	Múltiplo de acumulación	Armadura
Minúsculo	1 a 3	5	40	NA	-4	1	1
Pequeño	4 a 8	10	30	NA	-2	2	2
Medio	9 a 22	10	20	NA	NA	5	3
Grande	23 a 24	20	10	NA	NA	5	4
Enorme	25 a 28	30	0	1 metro	+1	10	6
Gigantesco	29 a 33	40	-10	5 metros	+2	15	8
Colosal	34+	60	-20	20 metros	+3	20	10

Área de acción

Algunos seres son tan grandes que pueden atacar naturalmente en área. Sus cuerpos tienen una dimensión tan colosal que al impactar no afectan sólo a un adversario, sino a todos los que se encuentran dentro del radio de acción de su golpe. Esta habilidad es innata, y el ser no tiene que declarar ningún ataque específico ni aplicar ningún penalizador a su habilidad al ejecutarlo. En la columna titulada **Área de acción** de la **Tabla 82**, se indica si el ser posee la capacidad de realizar ataques en área y, en el caso de que así sea, los metros cuadrados a los que afecta.

Velocidad

Como cualquier personaje jugador, el Tipo de movimiento del ser está determinado por su característica de Agilidad. No obstante, en la columna **Tipo de movimiento** de la **Tabla 82** aparece un modificador que se suma o resta al movimiento base de la criatura, dependiendo de su Tamaño.

Acumulación de daño

Las dos últimas columnas de la **Tabla 82** se emplean únicamente en el caso de que la criatura posea acumulación de daño. La columna **Tipo de Armadura** indica la TA base que posee la criatura, mientras que la segunda fija su **Múltiplo de acumulación**, con la que podrás calcular sus puntos de vida.

Rotura y entereza de armas naturales

Si estás utilizando las reglas opcionales de entereza y rotura, necesitarás saber cuál es la que poseen las armas naturales de los seres creados. En tal caso, puedes usar esta referencia para calcularlo. Si un ser tiene Daño incrementado como poder, aumenta un punto la rotura de su arma por cada +10 que tenga.

Tabla 86: ROTURA Y ENTEREZA DE ARMAS NATURALES

Tamaño	Rotura	Entereza
Minúscula	-4	4
Pequeña	-2	8
Media	0	12
Grande	4	16
Enorme	8	20
Gigantesca	12	28
Colosal	16	34

PODERES

Ya sólo te queda un último paso por dar antes de desarrollar la ficha con completa normalidad, y no es otro que decidir cuáles serán sus poderes. Los poderes son las habilidades especiales que caracterizan a la criatura, las capacidades que le vuelven diferente de los demás. Puedes gastar como máximo la mitad de sus PD totales en la adquisición de poderes.

Ten en cuenta que algunos de los poderes aquí listados tienen también penalizadores. Esto significa que, eligiendo esa desventaja específica, su coste se reduce en la cantidad indicada. No es posible reducir el coste de un poder por debajo de la mitad de su valor total, por muchas desventajas que se elijan. Por ejemplo, si un Conjuro innato que cuesta 80 PD tiene los penalizadores de Condicionado y Requiere 10 turnos de preparatoria (lo que restaría -50 y -30 PD respectivamente), sólo podrían reducir el coste del poder hasta 40 PD, esto es, la mitad de su valor. También hay algunas desventajas directas, como la Degeneración de vida. En dicho caso, elegirías otorga PD adicionales al ser, que puedes usar para

adquirir otros poderes. Cuando alguna vez quieras incrementar los poderes que una criatura posee, no es necesario que pagues todos los PD que te cuesta adquirir uno nuevo, sino tan sólo la diferencia de puntos entre este y el que ya tiene. Si, por ejemplo, la entidad posee un Vuelo místico 6 (con un coste de 40 PD) y quieres aumentarlo hasta Vuelo místico 8 (60 PD), únicamente tendrías que pagar 20 PD. Esta regla resulta especialmente importante en el caso de los familiares.

A continuación podéis ver un listado de todos los poderes, su coste y el Gnosis mínimo que debe tener una criatura para acceder a él. Naturalmente, es completamente imposible reflejar absolutamente todas las habilidades especiales que pueden existir, por lo que si tú, como Director, quieres desarrollar alguna que no se encuentra reflejada, dale el coste que consideres apropiado tomando como referencia los que se exponen.



HABILIDADES OFENSIVAS

ARMAS NATURALES

La criatura está dotada de armas naturales de cualquier clase: garras, mandíbulas, cola afilada... o lo que queramos imaginar para ella. En términos de juego, permite al ser utilizar el daño base que indica la columna de **Arma natural**, correspondiente a su Tamaño en la **Tabla 82**, a la hora de usar cualquiera de sus ataques. Pueden ser de Filo, Contundentes o Penetrantes, según creas apropiado por su naturaleza. Como en el caso del combate desarmado, su turno es siempre de +20.

Efecto	Coste	GN
Armas naturales	20	0

Prohibiciones

Ninguna

- **Arma natural:** Permite usar como daño base el que se indica en la columna de **Arma natural** de la **Tabla 82**.

ATAQUES ADICIONALES

El ser puede realizar un ataque adicional gracias a estar dotado de extremidades secundarias u otros medios similares. Los ataques se realizan utilizando el daño propio del ser, ya sea el que indica su ataque físico o el de un arma natural. De este modo, si está dotado del poder **Armas naturales**, realizará sus ataques adicionales utilizando siempre el daño de dichas armas. Eso no significa que un ser que posea esta habilidad está utilizando en todo momento el mismo tipo de ataque. Imaginemos el caso de un dragón; si ha adquirido **Armas naturales** y **Ataques adicionales** puede estar perfectamente dotado de mandíbulas, garras, cola... y cada ataque podría representar el uso de uno de estos métodos.

Efecto	Coste	GN
Ataque adicional con -60 a su HA final	20	0
Ataque adicional con -50 a su HA final	30	0
Ataque adicional con -40 a su HA final	40	0
Ataque adicional con -30 a su HA final	50	5
Ataque adicional con -20 a su HA final	60	5
Ataque adicional con -10 a su HA final	80	10
Ataque adicional completo	100	15

Prohibiciones

Ninguna

- **Ataque adicional -X a su HA final:** El penalizador que indica la ventaja es el que sufre la criatura a su habilidad base al realizar el ataque adicional. De este modo, un ser con una habilidad ofensiva 100 que posea un ataque adicional a -20, realizaría dos golpes por asalto, uno con habilidad 100 y el segundo con 80. Ambos utilizarán el mismo daño base.

- **Ataque adicional completo:** El ser puede realizar un ataque adicional sin penalizadores a su HA final.

DAÑO INCREMENTADO

Significa que, por alguna causa, el ser produce con uno de sus ataques un daño mayor de lo que resultaría natural a su tamaño. Puede justificarse de cualquier manera imaginable, como que tiene unas garras desproporcionadas o posee un poder sobrenatural. Esta habilidad debe comprarse para cada ataque por separado, por lo que en el caso de que el ser pueda realizar ataques adicionales, el daño incrementado sólo modificará uno de ellos.

Efecto	Coste	GN
+10 al daño	10	0
+20 al daño	20	0
+30 al daño	30	0
+40 al daño	40	0
+50 al daño	50	5
+60 al daño	60	10
+80 al daño	80	20
+100 al daño	100	25
+120 al daño	120	30

Prohibiciones

Ninguna

- **+X al daño:** Indica la cantidad que se suma al daño base de uno de los ataques del ser.

REACCIÓN INCREMENTADA

La reacción del ser es más rápida de lo que resultaría natural, por lo que añade un bono a su turno.

Efecto	Coste	GN
+10 al turno natural	10	0
+20 al turno natural	20	10
+30 al turno natural	30	20

Prohibiciones

Ninguna

- **+X al turno natural:** Indica la cantidad que se suma al cálculo de la iniciativa del ser en combate, ya sea al utilizar sus armas físicas, sus conjuros u otras habilidades especiales.

DAÑAR ENERGÍA

Permite dañar seres basados en energía igual que la habilidad de **Ki Extrusión de presencia**. Afecta a todos los ataques que realice.

Efecto	Coste	GN
Daña energía	10	10

Prohibiciones

Ninguna

MODIFICADOR DE ARMADURA

Las armas naturales del ser están preparadas para traspasar con facilidad hasta las armaduras más resistentes, por lo que el defensor aplica un penalizador a su TA. Sólo afecta a uno de los ataques que realiza, por lo que tiene que adquirirse en varias ocasiones si se quiere usar en ataques adicionales.

Efecto	Coste	GN
-1 a la TA defensora	10	0
-2 a la TA defensora	15	10
-3 a la TA defensora	20	15
-4 a la TA defensora	25	20
-5 a la TA defensora	30	25

Prohibiciones

Ninguna

• **-X a la TA defensora:** Es el penalizador que sufre la TA del defensor contra uno de los ataques del ser.

ATAQUE ESPECIAL

El ser tiene la capacidad de emplear un ataque especial, distinto a los que realiza normalmente. Puede ser cualquier cosa imaginable: un aliento sobrenatural en forma de cono, la capacidad de lanzar esporas explosivas a su alrededor o poder proyectar energía a distancia. Se considera una acción activa, por lo que la criatura debe tener la capacidad de actuar y renunciar durante ese asalto a uno de sus ataques naturales, para utilizar el ataque especial en su lugar. Utiliza la habilidad de combate del personaje (o, en su defecto, su Proyección Psíquica o Mágica), pero tiene un daño independiente del que realizan sus otros ataques, que se adquiere empleando los PD indicados en la sección de **Daño**. Sólo puede realizarse una vez al día, salvo si se obtienen nuevos usos.

Cada uno de sus posibles efectos están recogidos de un modo separado, pudiendo adquirirse únicamente los que interesen. Un ataque puede provocar daño en un área centrada en el ser, o bien simplemente atacar a distancia; incluso es posible que no produzca daño y que realice algún tipo de efecto místico, una Presa, envenenamiento... Como DJ, decide libremente en qué TA actuará el ataque dependiendo de sus características: puedes elegir entre FIlO, PENetrante, CONtundente, CALor, ELEctricidad, FRÍo o ENERgía.

Efecto	Coste	GN
Distancia		
Hasta una distancia de 25 metros	10	5
Hasta una distancia de 50 metros	20	10
Hasta una distancia de 100 metros	30	15
Hasta una distancia de 250 metros	40	20
Hasta una distancia de 500 metros	50	25
Hasta una distancia de un kilómetro	60	30
Hasta una distancia de 10 kilómetros	70	35
Hasta cualquier distancia visible	80	40
Daño		
Daño base 40	10	5
Daño base 50	15	10
Daño base 60	20	10
Daño base 80	25	10
Daño base 100	30	15
Daño base 120	50	20
Daño base 150	60	20
Daño base 200	80	25
Daño base 250	100	30
Área		
Un metro de radio	10	10
3 metros de radio	20	10
5 metros de radio	30	15
10 metros de radio	40	20
25 metros de radio	50	25
50 metros de radio	60	30
100 metros de radio	80	35
Un ataque adicional	5	10
Sin límite	60	20
Penalizadores		
Requiere un turno de preparatoria	-10	5
Requiere 2 turnos de preparatoria	-20	5
Requiere 3 turnos de preparatoria	-30	5
Requiere 5 turnos de preparatoria	-40	5
Requiere 10 turnos de preparatoria	-50	5

Prohibiciones

Si el ser es elemental, el ataque se realiza en el elemento al que pertenece.

• **Distancia:** Indica la distancia a la que puede llegar. A todos los efectos, se considera equivalente a un conjuro de Ataque a la hora de calcular los penalizadores de su defensa.

• **Daño:** Indica el daño base que produce el ataque. A esta cantidad no se le suma ningún bono de característica.

• **Área:** Indica el radio de acción en el que actúa el ataque especial. Puede estar centrado en el ser, estallar al final de su recorrido o poseer forma cónica.

• **Un ataque adicional:** El ataque puede ser utilizado una ocasión adicional al día. Es posible adquirir esta ventaja tantas veces como se quiera.

• **Sin límite:** Puede realizarse un número ilimitado de ocasiones al día.

• **Requiere X turnos de preparatoria (penalizador):** El ser no puede utilizar el ataque de manera instantánea, sino que requiere varios turnos de preparatoria para utilizarlo. La preparatoria es una acción pasiva, por lo que pueden realizarse mientras tanto otras acciones.

ATAQUE VENENOSO

El ser tiene la capacidad de envenenar a sus adversarios cuando consigue causarles daño. Si el personaje alcanzado recibe una herida, deberá superar de inmediato una RV para no verse afectado por él. El veneno puede componerse libremente, utilizando las reglas del **Capítulo 14**. Sólo afecta a uno de los ataques que realiza el ser, por lo que debe adquirirse en varias ocasiones si se quiere usar con ataques adicionales. Si se desea, puede unirse a uno de sus **Ataques especiales**, en lugar de a uno de sus golpes físicos.

Efecto	Coste	GN
Veneno de nivel 10	10	0
Veneno de nivel 20	20	0
Veneno de nivel 30	30	0
Veneno de nivel 40	40	0
Veneno de nivel 50	50	0
Veneno de nivel 60	60	0
Veneno de nivel 70	80	0
Veneno de nivel 80	100	10
Veneno de nivel 90	140	20
Veneno de nivel 100	180	30

Prohibiciones

Ninguna

• **Veneno de nivel X:** Indica el nivel de potencia del veneno.



EFEECTO MÍSTICO AÑADIDO

La criatura tiene poderes sobrenaturales que le permiten someter a diversos estados esotéricos a sus adversarios, si consigue causarles daño con uno de sus ataques. Cuando un individuo recibe un impacto que le produce daño y que tiene un efecto místico añadido, deberá superar una Resistencia para evitar sus efectos. Se añade sólo a uno de los ataques que realiza el ser, por lo que se tiene que adquirir en varias ocasiones si se quiere usar con ataques adicionales. Si se desea, puede unirse a un **Ataque especial** del ser en lugar de a uno de sus ataques naturales.

Efecto	Coste	GN
Resistencia		
RM o RF 40	20	5
RM o RF 60	30	10
RM o RF 80	40	15
RM o RF 100	50	15
RM o RF 120	60	20
RM o RF 140	80	25
RM o RF 160	100	30
RM o RF 180	120	35
RM o RF 200	140	40
Efecto		
Miedo	20	10
Terror	60	20
Dolor	20	10
Dolor extremo	40	20
Debilidad	50	10
Paralización parcial	40	20
Paralización completa	80	20
Ira	20	20
Ceguera	50	10
Sordera	10	10
Mudez	10	10
Fascinación	20	20
Daño simple	30	10
Doble daño	60	20
Inconsciencia	100	20
Dominio	120	25
Muerte	140	25
Locura	20	20
Vejez	60	20
Petrificación	120	20
Penalización a toda acción	60	20
Destrucción de características	120	20
Posesión	120	25
Drenaje		
Mitad	20	10
Completo	50	15
Doble	100	20
Efecto adicional		
	10	10
Penalizadores		
Efecto condicionado	-20	10

Prohibiciones

Ninguna

• **Resistencia:** Indica el valor de la Resistencia a superar. Puede elegirse si obliga a tirar un RF o una RM, dependiendo de si su origen es físico o sobrenatural.

• **Efecto:** Es el estado al que el blanco se somete, en el caso de que falle el control de Resistencia. Los estados generales son los descritos en el **Capítulo 14**, mientras que los menos comunes se enumeran a continuación.

• **Dominio:** El afectado queda bajo el completo dominio del atacante, durante una hora por cada 10 puntos de diferencia por el que no se haya superado la Resistencia requerida. Si se le ordena realizar un acto completamente opuesto a su naturaleza, tendrá derecho a una nueva Resistencia contra la misma dificultad.

• **Muerte:** En el caso de fallar la Resistencia, el personaje muere de modo inmediato al acabar el asalto.

• **Vejez:** El afectado envejece un número de años equivalente a su nivel de fracaso. Las consecuencias, aunque sobrenaturales, son permanentes.

• **Locura:** El afectado pierde la cordura en el caso de fallar el control de Resistencia. Si el nivel de fracaso es inferior a 40, la locura perdura un día por cada punto por el que ha fallado la tirada. Si es superior, la locura es permanente. Es posible utilizar la RP del afectado para superar sus consecuencias.

• **Destrucción de características:** El afectado pierde un punto en una de sus características por cada diez puntos por los que haya fallado el control de Resistencia. Es necesario elegir a qué atributo atacará este efecto. La pérdida es de carácter permanente.

• **Posesión:** La criatura tiene la capacidad de poseer una forma corpórea que no es la suya e introducirse en su cuerpo, subyugando la voluntad del huésped. Mientras se encuentre en él, podrá utilizar tanto sus propias habilidades como las de su anfitrión, aunque empleará necesariamente las características físicas del cuerpo. Su capacidad para recibir daños mientras está en el interior de una forma física, depende de su naturaleza. Si se trata de un Ser Entre Mundos, existe la posibilidad de que un golpe apuntado al lugar en que se encuentra pueda dañarle con normalidad. Si es un Alma, no recibe daños ante ataques convencionales, pero el cuerpo físico que posee sí. Los ataques basados en energía afectarán por igual tanto al espíritu como al individuo poseído, restando por separado los PV de cada uno. Los ataques de esencia pueden ser utilizados contra ambos a la vez o sólo contra uno de ellos, siempre que el lanzador sea consciente de la situación. La posesión es permanente, pero el cuerpo tiene derecho a una nueva Resistencia cada día que pase, o en cada ocasión en la que realice una acción completamente contraria a su naturaleza.

• **Drenaje:** Permite al ser drenar los puntos de vida que produzca con su ataque, si el afectado no consigue superar la Resistencia.

• **Efecto adicional:** Permite atar nuevos efectos a una misma Resistencia, haciendo posible que un solo ataque produzca diversos estados a la vez. Los efectos adicionales tienen una Resistencia 20 puntos por debajo de su valor inicial, aunque el defensor sólo debe realizar una única tirada contra ellos, lo que le permite aguantar ciertas consecuencias y otras no. El orden de los efectos debe ordenarse dependiendo de su valor en PD, situando primero los que posean un coste menor.

Por ejemplo, puede adquirirse el efecto de Dolor con una Resistencia de 120, y a continuación se añade el de Muerte en el mismo ataque, usando la habilidad Efecto adicional. Todo el proceso costará sólo 270 PD (40 del efecto de dolor, 160 por el de muerte, 60 por la Resistencia y 10 puntos por el efecto añadido). Dado que el efecto de Muerte es el más caro en PD de los dos, se le considerará efecto secundario. Por tanto, si la criatura consigue causar daño con su ataque, el defensor deberá superar una RM o RF contra 120 para evitar el efecto de dolor, y contra 100 para superar el de muerte. Por tanto, si al realizar su control obtiene un 105, habrá evitado la muerte automática, pero se verá sometido a terribles dolores.

• **Efecto condicionado (penalizador):** Significa que el ser sólo puede causar el efecto si media una condición determinada adicional. La condición puede ser cualquiera imaginable, como ser de día, conocer el nombre de su contrincante o haberlo inmovilizado con una Presa.

CRÍTICO INCREMENTADO

Los ataques del ser tienen la capacidad de causar consecuencias añadidas, por lo que aumentan el valor del crítico en el caso de que lo produzcan. Sólo afecta a uno de los ataques que realiza, por lo que se tiene que adquirir en varias ocasiones si se quiere usar con ataques adicionales.

Efecto	Coste	GN
+10 al crítico	10	0
+20 al crítico	20	0
+30 al crítico	30	0
+40 al crítico	40	5
+50 al crítico	50	5
+60 al crítico	60	10
+70 al crítico	70	20
+80 al crítico	80	30
+90 al crítico	90	30
+100 al crítico	100	40

Prohibiciones

Ninguna

• **+X al crítico:** Indica la cantidad que se suma al cálculo del nivel del crítico.

PRESA ESPECIAL

La criatura está dotada de la capacidad natural de realizar un ataque de Presa, ya sea por tener tentáculos, extremidades o cualquier poder sobrenatural que se lo permita. El ataque utiliza las reglas de la maniobra de Presa descritas en el **Capítulo 9** de combate, pero no aplica ningún penalizador a su habilidad ofensiva al realizarlo. Tampoco utiliza sus características naturales, ya que este poder posee su propio valor en Fuerza. No se trata de un ataque adicional, por lo que debe tener la capacidad de actuar y renunciar ese asalto a uno de sus ataques naturales para utilizar la Presa en su lugar. Ten en cuenta que esta capacidad no implica que las criaturas no puedan utilizar comúnmente la habilidad de Presar con sus ataques convencionales.

Efecto	Coste	GN
Presa 6	10	0
Presa 8	20	0
Presa 10	30	0
Presa 12	40	10
Presa 14	60	20
Presa 16	80	25

Prohibiciones

Ninguna

- **Presa X:** Es el valor de la característica que se utiliza para realizar los controles comparados contra el defensor.

ATAQUE SOBRENATURAL

Significa que el medio de ataque natural del ser es de origen místico, por lo que sólo es posible detenerlo empleando armas o medios que sean capaces de detener energía. También permite atacar en la TA de ENERGÍA. Afecta a todos los ataques del ser.

Efecto	Coste	GN
Ataque sobrenatural	60	20

Prohibiciones

Ninguna

ATAQUE ELEMENTAL

La naturaleza del ser provoca que sus ataques sean realizados empleando un elemento concreto. Los basados en fuego podrán atacar en la TA de CALOR, los basados en Aire pueden atacar en ELectricidad, FILO o CONtundente, y los basados en Agua en la TA de FRÍO o en CONtundente. Esta opción no es obligatoria, por lo que el ser podrá seguir atacando en la TA natural de su arma a pesar de hacerlo unido a un elemento concreto.

Efecto	Coste	GN
Ataque elemental	10	10

Prohibiciones

Los seres elementales deberán utilizar obligatoriamente su propio elemento.

DESPLAZAMIENTOS Y TRANSPORTES

DESPLAZAMIENTOS ESPECIALES

En esta sección se recoge la capacidad de algunos seres de desplazarse a través de medios inusuales.

Efecto	Coste	GN
Movimiento acuático	20	0
Movimiento libre	20	5
Movimiento sin peso	10	15
Movimiento subterráneo	10	0
Movimiento subterráneo superior	30	20
Movimiento libre por la naturaleza	10	10

Prohibiciones

Ninguno

- **Movimiento acuático:** Es la capacidad de desplazarse por medios acuáticos con completa libertad. Puede utilizar su Tipo de movimiento como si estuviera en tierra.

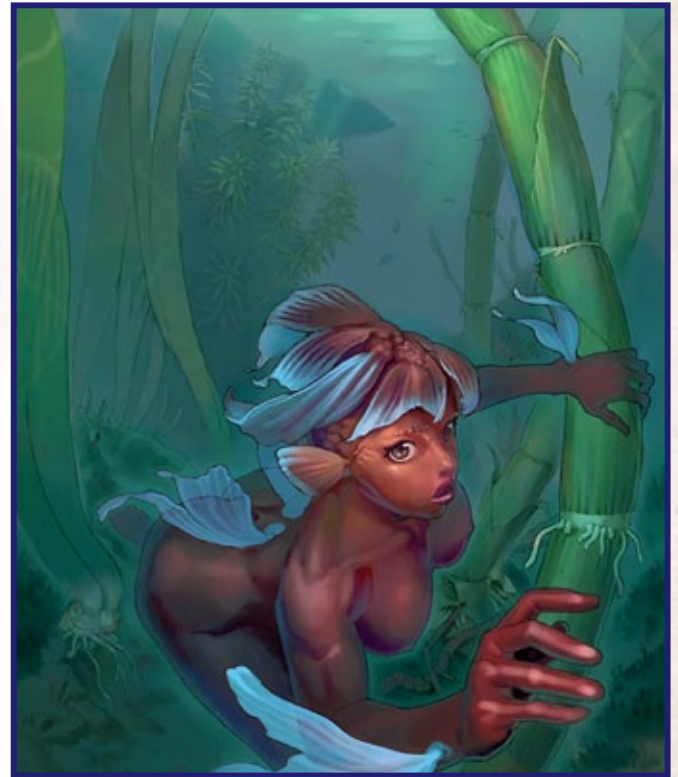
- **Movimiento sin peso:** El ser se mueve sin problemas por encima de lugares por donde ninguna criatura física podría, como posarse en una rama, andar sobre las aguas o incluso sobre nubes.

- **Movimiento libre:** Es la capacidad de moverse sin respetar ninguna regla de la gravedad, siempre que se tenga un punto de apoyo. Permite caminar por las paredes horizontalmente o incluso por los techos.

- **Movimiento subterráneo:** El ser cava con facilidad y se desplaza naturalmente bajo tierra blanda, como lo harían un topo o un gusano.

- **Movimiento subterráneo superior:** Igual que el anterior, sólo que en este caso el ser puede traspasar incluso piedras sólidas y acceder zonas difíciles.

- **Movimiento libre por la naturaleza:** Es capaz de avanzar por zonas selváticas o boscosas sin penalizadores a su movimiento.



Ilustrado por © Kamran 2001

TRANSPORTE AUTOMÁTICO

A efectos de juego, esta capacidad es la que permite a un ser transportarse instantáneamente de un lugar a otro. La única limitación es que no puede atravesar superficies selladas con energía o de origen sobrenatural. Es activa, por lo que se requiere que tenga la capacidad de realizar una acción para poder ejecutarla. Sólo puede realizarse una vez al día.

Efecto	Coste	GN
Distancia		
20 metros	10	10
50 metros	20	10
100 metros	40	15
250 metros	60	15
500 metros	80	20
1 kilómetro	100	20
5 kilómetros	120	25
25 kilómetros	140	30
100 kilómetros	160	35
Puerta	200	35
Una ocasión adicional	10	10
Sin límite de veces	100	35

Penalizadores

Requiere un turno de preparatoria	-10	10
Requiere 5 turnos de preparatoria	-30	10
Requiere 10 turnos de preparatoria	-50	10
A través de un medio o elemento concreto	-30	10

Prohibiciones

Ninguna

- **Distancia X:** Indica la distancia máxima a la que el ser se puede transportar.

- **Puerta:** La entidad no tiene ningún límite espacial a la hora de transportarse. Es capaz de llegar a cualquier lugar que se proponga, incluso si no se encuentra realmente en el mundo material.

- **Una ocasión adicional:** Permite transportarse una ocasión adicional al día. Esta ventaja puede ser adquirida tantas veces como se requiera para aumentar su número de usos diarios.

- **Sin límite de veces:** Puede utilizarlo siempre que quiera.

- **Requiere X turnos de preparatoria (penalizador):** El ser no puede transportarse de manera instantánea, sino que requiere varios turnos de preparatoria para hacerlo. La preparación es una acción pasiva, por lo que pueden realizarse mientras otras acciones.

- **A través de un medio o elemento concreto (penalizador):** El transporte no puede realizarse sin más, sino que se necesitan ciertas condiciones para poder llevarlo a cabo. Es posible, por ejemplo, que un ser sólo pueda transportarse a través de espejos, o que tenga que hacerlo cuando nadie puede verle.

DESPLAZAMIENTO INCREMENTADO

El ser tiene un Tipo de movimiento superior a lo que indica su Agilidad.

Efecto	Coste	GN
Tipo de movimiento +1	10	0
Tipo de movimiento +2	20	5
Tipo de movimiento +3	30	10
Tipo de movimiento +4	40	20

Prohibiciones

Ninguna

- **Tipo de movimiento +X:** Es la cantidad que el ser suma a su velocidad de desplazamiento base.

TIPO DE VUELO NATURAL

El ser está dotado de extremidades que funcionan a modo de alas y le permiten volar. Debe de mantenerlas en buen estado, así como tener espacio suficiente para aletear y poder emprender el vuelo. Si recibe un crítico que produzca alguna clase de consecuencia negativa, es derribado de inmediato.

Efecto	Coste	GN
Vuelo natural 6	40	0
Vuelo natural 8	60	0
Vuelo natural 10	80	0
Vuelo natural 12	100	0
Vuelo natural 14	120	10

Prohibiciones

Ninguna

- **Vuelo natural X:** Indica el Tipo de vuelo al que puede trasladarse el ser.

TIPO DE VUELO MÍSTICO

Igual que el anterior, sólo que el ser puede volar gracias a sus poderes sobrenaturales. Por tanto, se eleva en cualquier condición y no es derribado, incluso si sufre un crítico.

Efecto	Coste	GN
Vuelo místico 4	20	10
Vuelo místico 6	40	15
Vuelo místico 8	60	20
Vuelo místico 10	80	20
Vuelo místico 12	100	25
Vuelo místico 14	120	30
Vuelo místico 16	140	35

Penalizadores

Vuelo condicionado	-20	10
--------------------	-----	----

Prohibiciones

Ninguna

- **Vuelo místico X:** Indica el Tipo de vuelo al que puede trasladarse el ser mediante métodos sobrenaturales.

- **Vuelo condicionado (penalizador):** El ser sólo puede volar si se cumplen ciertos requisitos determinados.

RESISTENCIAS Y REGENERACIONES

RESISTENCIA FÍSICA INCREMENTADA

La criatura está especialmente preparada para aguantar los efectos físicos. Por tanto, aplica un bono a sus tres Resistencias físicas (RF, RV o RE).

Efecto	Coste	GN
+10 a la Resistencia	10	0
+20 a la Resistencia	20	0
+30 a la Resistencia	30	10
+40 a la Resistencia	40	20
+50 a la Resistencia	50	30

Penalizadores

Única	-20	10
-------	-----	----

Prohibiciones

Ninguna.

- **+X a la Resistencia:** Es la cantidad que el ser suma a su RF, RV y RE.

- **Única (penalizador):** El bono sólo se suma a una de las tres.

RESISTENCIAS MÍSTICAS Y PSÍQUICAS

Aguenta especialmente los efectos psíquicos y sobrenaturales. Por tanto, aplica un bono a una de esas dos Resistencias (RP o RM).

Efecto	Coste	GN
+10 a la Resistencia sobrenatural	10	10
+20 a la Resistencia sobrenatural	20	15
+30 a la Resistencia sobrenatural	30	20
+40 a la Resistencia sobrenatural	40	25
+50 a la Resistencia sobrenatural	50	35

Prohibiciones

Ninguna.

- **+X a la Resistencia sobrenatural:** Es el valor que el ser suma a su RM o RP.

PENALIZADOR A LA RESISTENCIA MÍSTICA (penalizador)

Es vulnerable ante ataques psíquicos o de carácter mágico, por lo que posee un penalizador a sus Resistencias en uno de estos dos campos.

Penalizadores	Bono	GN
-10 a la Resistencia mágica o a la psíquica	10	10
-20 a la Resistencia mágica o a la psíquica	15	10
-30 a la Resistencia mágica o a la psíquica	20	10
-40 a la Resistencia mágica o a la psíquica	25	20
-50 a la Resistencia mágica o a la psíquica	30	20

Prohibiciones

En los seres elementales, el penalizador a la Resistencia se dobla contra efectos causados por el elemento opuesto.

- **-X a la Resistencia:** Es la cantidad que el ser resta a una de estas dos Resistencias.

REGENERACIÓN

La criatura tiene una Regeneración distinta de la que le proporciona su Constitución. Esta cantidad no se suma a su base, sino que la sustituye.

Efecto	Coste	GN
Regeneración 2	10	0
Regeneración 4	20	0
Regeneración 6	30	0
Regeneración 8	40	5
Regeneración 10	60	10
Regeneración 12	100	15
Regeneración 14	140	20
Regeneración 16	160	25
Regeneración 18	180	35
Regeneración 19	200	45
Regeneración 20	220	50

Penalizadores

No funciona ante un ataque o condición	-10	0
Sólo funciona en una determinada situación	-40	10

Prohibiciones

En seres elementales, la Regeneración no funciona contra las heridas provocadas por el elemento opuesto.

- **Regeneración X:** Indica el grado de Regeneración que posee la criatura.
- **No funciona ante un ataque o condición:** Algún tipo de ataque o condición anula la Regeneración especial del ser, haciendo que se recupere con nivel 1 de las heridas que sufra de este modo.
- **Sólo funciona en una determinada situación:** La Regeneración sólo actúa contra un elemento o ataque concreto, o si se dan ciertas circunstancias determinadas.

DEGENERACIÓN (penalizador)

En lugar de regenerarse, el físico del ser degenera diariamente y mantiene cualquier herida que haya sufrido.

Degeneración	Bono	GN
Regeneración Cero	30	10
-10 Puntos de vida al día	40	10
-25 Puntos de vida al día	45	10
-50 Puntos de vida al día	50	10
-100 Puntos de vida al día	60	10

Prohibiciones

Ninguna

- **Regeneración Cero:** El ser no se recupera naturalmente de los daños que sufra, necesitando emplear métodos sobrenaturales para hacerlo.
- **-X Puntos de vida al día:** En lugar de recuperarse por el paso del tiempo, el ser pierde la cantidad de PV indicada al día.

INMUNIDADES ESPECIALES

INMUNIDAD

Posee una inmunidad natural ante ciertos ataques físicos, algunos conjuros o habilidades psíquicas.

Efecto	Coste	GN
Inmunidad física		
Con cualquier presencia	40	15
Presencia inferior a 80	60	20
Presencia inferior a 100	80	20
Presencia inferior a 120	100	25
Presencia inferior a 140	140	30
Presencia inferior a 160	180	35
Inmunidad mágica		
Valor zeónico inferior a 60	30	15
Valor zeónico inferior a 80	40	15
Valor zeónico inferior a 100	50	20
Valor zeónico inferior a 150	75	20
Valor zeónico inferior a 200	100	25
Valor zeónico inferior a 250	125	30
Valor zeónico inferior a 300	150	35
Inmunidad a matrices		
Potencial Muy Difícil	60	15
Potencial Absurdo	80	20
Potencial Casi Imposible	120	25
Potencial Imposible	140	30
Penalizadores		
Condición	-30	15

Prohibiciones

En seres elementales, la inmunidad no funciona contra ataques o efectos provocados por el elemento opuesto.

- **Inmunidad física:** El ser no puede ser dañado por ataques físicos que no se encuentren basados en energía. Por algún motivo sobrenatural, es completamente inmune a los ataques convencionales, aunque seguirá recibiendo la potencia de los impactos y sufriendo las consecuencias lógicas que acarrearán. Si, por ejemplo, un ser con esta habilidad es aplastado por un derrumbamiento, puede quedarse atrapado por las rocas incluso si estas no logran producirle ningún daño.

El segundo factor que influye en esta habilidad es la presencia que se necesita para poder dañarlo. A veces se requiere que el atacante o el arma empleada tengan cierta presencia para poder afectar a la criatura. En tal caso, el ser seguirá siendo inmune a los ataques basados en energía si estos no tienen la suficiente presencia. Los conjuros de Ataque que puedan dañar energía, y cualquier habilidad sobrenatural que afecte a sus Resistencias, siempre producen efectos y daños normales sobre el ser.

- **Inmunidad mágica:** Es inmune a los hechizos que tengan un valor zeónico inferior al que se indica. Por ejemplo, si lo es a conjuros hasta de valor 80, cualquiera con 90 o más puntos de Zeon le afectará con normalidad. El ser puede ignorar cualquier efecto provocado por los hechizos, ya sean directamente en su contra (como ataques o efectos místicos), o aquellos que afecten a su entorno (como ilusiones o modificaciones en la temperatura). Aun así es posible que ciertas consecuencias secundarias sí puedan alcanzarle (una bola de fuego podría derribar el techo, causándole daño con los escombros).

- **Inmunidad a matrices:** Igual que el anterior, sólo que este caso es inmune a las disciplinas psíquicas que tengan un potencial igual o inferior al indicado.

- **Condición (penalizador):** Existe alguna condición que modifica la inmunidad del ser. Puede ser cualquier cosa imaginable, como sólo funcionar por la noche, o que su atacante no utilice armas de proyectiles contra él.

VULNERABILIDAD EXTREMA (penalizador)

Es excepcionalmente débil o vulnerable ante algo que provoca consecuencias nefastas para él.

Penalizador	Bono	GN
Vulnerable a		
Un elemento concreto	20	15
Ante un objeto determinado	10	15
Una palabra o sonido	10	15
A un material genérico	20	15
A un material raro	10	15
A un lugar determinado	10	20
A una condición personal determinada	10	25
Consecuencias		
Daño equivalente al nivel de fracaso	10	20
Penalizador equivalente al nivel de fracaso	10	20
Inconsciencia	20	20
Paralización completa	15	20
Debilidad	10	20
Muerte	30	20
Resistencia de las consecuencias		
RM o RF contra 140	10	20
RM o RF contra 160	15	20
RM o RF contra 180	20	20
RM o RF contra 200	25	20

Prohibiciones

Ninguna

- **Vulnerable a:** Aquí se enumeran los posibles elementos a los que el ser es vulnerable. Es necesario que posteriormente se elija la consecuencia que produce. En el caso de que varios elementos o condiciones produzcan el mismo efecto sobre el ser, la consecuencia sólo se adquiere una vez. Es necesario que la Resistencia elegida sea superior a la que posee naturalmente la criatura.

- **Un elemento concreto:** Significa estar en contacto directo con uno de los seis elementos: Luz, Oscuridad, Tierra, Agua, Fuego o Aire.

- **Ante un objeto determinado:** Se trata de un tipo concreto de objeto, como símbolos sagrados, espejos...

- **Una palabra o sonido:** Si el ser escucha un tipo de sonido o una palabra concreta, como un silbido, la risa de un niño, su nombre...

- **A un material genérico:** Como hierro, plata, madera...

- **A un material raro:** Uno muy concreto y poco habitual, como metal estelar, madera de Ghestal...

- **A un lugar determinado:** Lo sufre si se encuentra en un sitio, como iglesias, barcos, subterráneos...

- **A una condición personal determinada:** Sufre el efecto si se enfrenta contra un individuo que tiene una característica determinada, como ser un sacerdote, una mujer virgen...

- **Consecuencias:** Aquí se enumeran las posibles consecuencias que sufrirá el ser si se enfrenta a aquello a lo que es vulnerable. En tal circunstancia, deberá realizar un control de Resistencia para no verse afectado. En el caso de que falle la tirada, sufrirá de inmediato la consecuencia hasta que desaparezca aquello a lo que es vulnerable. Si la supera pero se mantiene la condición, deberá repetir el control cada cinco asaltos. Es completamente necesario elegir una Resistencia para la condición. Los estados generales son los descritos en el **Capítulo 14**.

BARRERA DE DAÑO

Por alguna circunstancia, el ser es inmune a las armas físicas que producen un daño base no muy elevado. A efectos de juego, aplican las reglas de barrera de daño descritas en el **Capítulo 14**. Esta capacidad no funciona contra ataques capaces de dañar energía.

Efecto	Coste	GN
Barrera de daño 40	5	0
Barrera de daño 60	10	0
Barrera de daño 80	15	5
Barrera de daño 100	20	5
Barrera de daño 120	25	10
Barrera de daño 140	30	10
Barrera de daño 160	40	10

Prohibiciones

Ninguna

- **Barrera de daño X:** Es la cantidad de daño base que precisan causar las armas para perjudicar al ser.

ARMADURAS

ARMADURA FÍSICA

El ser posee una armadura natural de algún tipo, como escamas o láminas, que le protegen contra los impactos físicos. Se aplica contra todos los tipos de ataque menos los que se efectúan sobre la TA de ENERGÍA. Protege por igual todo el cuerpo. Esta clase de armadura puede utilizarse en combinación con otras capas de armaduras construidas, pero no produce ningún penalizador añadido al turno.

Efecto	Coste	GN
TA 1	10	0
TA 2	20	0
TA 3	30	0
TA 4	40	5
TA 5	50	10
TA 6	60	15
TA 7	80	20
TA 8	100	25
TA 9	120	30
TA 10	140	35
TA 12	180	40

Penalizadores

Limitada	-10	0
Abierta	-10	0

Prohibiciones

En elementales no se tiene protección contra el elemento opuesto.

- **TA X:** Es el tipo de armadura natural que posee el ser contra ataques de FLo, CONtundente, PENetrante, CALor, ELEctricidad y FRío.

- **Limitada (penalizador):** No protege contra un tipo de ataque determinado. Si, por ejemplo, es limitada contra ataques CONTundentes, la TA no podrá aplicarse contra ellos. Este penalizador puede elegirse en más de una ocasión.

- **Abierta (penalizador):** La armadura tiene una zona desprotegida. Por tanto, los ataques apuntados a ese lugar no gozan de sus beneficios.

ARMADURA MÍSTICA

Igual que la anterior, salvo que en este caso el ser posee un aura sobrenatural que le protege especialmente contra la magia y los efectos místicos.

Efecto	Coste	GN
TA 1	10	5
TA 2	20	10
TA 3	30	15
TA 4	40	20
TA 5	50	25
TA 6	60	30
TA 7	70	35
TA 8	80	40

Prohibiciones

En elementales no se tiene protección contra conjuros del elemento opuesto.

- **TA X:** Es el tipo de armadura que posee el ser contra ataques de ENERGÍA.

ÁNIMAS

HABILIDADES ESPIRITUALES

La siguiente lista recoge una serie de poderes que sólo pueden adquirirse por espíritus.

Efecto	Coste	GN
Interacción con el mundo	30	30
Manifestación	20	20
Encarnación	60	30

Prohibiciones
Ninguna

- **Interacción con el mundo:** A pesar de ser inmaterial, si lo desea puede tocar las cosas del mundo físico. Es capaz incluso de atacar, utilizando sus armas naturales o empleado objetos materiales.

- **Manifestación:** Puede manifestarse libremente cuando lo desee, siendo visto y oído por cualquier tipo de persona, no sólo por aquellos que tengan la capacidad de ver espíritus.

- **Encarnación:** El espíritu puede materializarse en el mundo a voluntad, tomando cuando lo desee forma corpórea e interactuando como un ser físico. Incluso si se manifiesta, sigue siendo invulnerable a cualquier ataque que no sea capaz de dañar energía.



Algunos espíritus pueden manifestarse a voluntad

HABILIDADES SOBRENATURALES INNATAS

FORMA ELEMENTAL O INMATERIAL

El ser ostenta ciertas condiciones físicas sobrenaturales innatas. En el caso de poseer una forma elemental, la criatura emplea las habilidades descritas en los conjuros de transformación física que aparecen en el nivel de magia 52 de cada vía lanzado en grado intermedio. Muchos de estos sortilegios provocan que los daños recibidos por el elemento opuesto se doblen, pero si el ser es ya un elemental que sufre un daño agravado contra estos ataques, no incrementa la cantidad de puntos de vida que pierde por segunda vez. Ten en cuenta que la forma elemental no se trata propiamente de un hechizo, por lo que no se la puede detectar como magia, ni afectarla con las habilidades que influyen a los conjuros.

Efecto	Coste	GN
Forma inmaterial	80	20
Forma elemental	100	20
Forma espectral	100	20
Forma física a voluntad	10	20
Forma mayor	20	30

Penalizadores

Condicionado	-20	20
--------------	-----	----

Prohibiciones

Sólo los no muertos pueden entrar en forma espectral. En el caso de seres elementales, deben siempre elegir una forma acorde a su naturaleza.

- **Forma inmaterial:** Es naturalmente intangible y, por tanto, no puede tocar o ser tocado por cuerpos físicos que no se encuentren basados en energía o sean capaces de dañarla. Naturalmente, es inmune a cualquier ataque incapaz de alcanzarle.
- **Forma elemental:** El ser tiene las habilidades descritas en los conjuros de formas elementales de las vías de magia grado intermedio.
- **Forma espectral:** El ser tiene las habilidades descritas en el conjuro de nigromancia de nivel 52 en grado intermedio.
- **Forma mayor:** Este poder ha de cogerse en combinación con los de cualquier otra forma descrita en este apartado. Al hacerlo, el ser obtiene los poderes equivalentes al conjuro correspondiente lanzado en grado avanzado, en lugar de intermedio.
- **Forma física a voluntad:** A pesar de que el estado natural de la criatura es el descrito, si lo desea puede asumir una forma física.
- **Condicionado (Penalizador):** Solo funciona en una determinada situación o si se cumplen ciertos requisitos.

MAGIA INNATA

El ser tiene la capacidad de lanzar innatamente un conjuro sin la necesidad de pagar su valor zeónico ni tener el Don. Estos hechizos están atados a su esencia, por lo que no necesita recitar ensalmos ni hacer gestos para utilizarlos. En este caso, el coste en PD varía dependiendo del valor zeónico que quieras que posea el sortilegio. Para calcularlo, suma 20 puntos al coste zeónico del conjuro y al mantenimiento que quieras que posea, y la cifra resultante serán los PD que cuesta adquirir la habilidad. Su lanzamiento puede ser una acción activa o pasiva, dependiendo de la propia naturaleza del sortilegio. El Gnosis necesario también es variable, y se calcula dividiendo entre dos el nivel de magia del hechizo, y redondeando en grupos de cinco hacia arriba. Por ejemplo, un conjuro de nivel 70 requeriría un Gnosis de 35 para poder ser lanzado como innato. Cada hechizo se adquiere por separado y sólo puede utilizarse una vez al día.

Queremos que un ser pueda lanzar innatamente el conjuro Destruir Sentimientos Negativos. Aunque el coste base del hechizo es sólo de 80, vamos a hacer que sea lanzado con un valor zeónico de 120, con lo que sumado a los 20 puntos que cuesta esta habilidad como base, es necesario invertir 140 PD. Dado que el conjuro es de nivel 40, necesitas tener Gnosis 20 para poder usarlo.

Efecto	Coste	GN
Conjuro innato	20+	Variable
Un uso adicional	5	10
Sin límite	100	30

Penalizadores

Condicionado	-30	10
Requiere un turno entero de preparatoria	-10	10
Requiere 2 turnos enteros de preparatoria	-20	10
Requiere 3 turnos enteros de preparatoria	-30	10
Requiere 5 turnos enteros de preparatoria	-40	10
Requiere 10 turnos enteros de preparatoria	-50	10

Prohibiciones

En el caso de seres elementales, el conjuro deberá ser de la vía que corresponda a su elemento, o por defecto, uno de libre acceso que no se encuentre cerrado a ella. Si esta capacidad se elige mediante un sortilegio de Adquirir poder o de Creación de seres, sólo es posible elegir hechizos que el brujo sea capaz de utilizar, y este deberá además pagar su coste zeónico como valor añadido al conjuro que ha lanzado.

Si un brujo quiere elaborar un elemental de agua con el hechizo Crear Ondina de nivel 82, que sea capaz de lanzar un conjuro innato de Burbuja protectora, además del valor de su hechizo deberá pagar los 40 puntos de Zeon que cuesta la Burbuja.

• **Conjuro innato:** Para calcular su coste, suma 20 puntos al valor zeónico del conjuro y el mantenimiento que quieras que posea. En el caso de que quiera elegirse más veces este poder para lanzar conjuros innatos adicionales de la misma vía, se toma el conjuro más caro como valor base, y se reduce el coste del resto a la mitad.

• **Un uso adicional:** El conjuro es lanzado en una ocasión adicional al día. Esta ventaja puede ser adquirida tantas veces como se requiera para aumentar el número de usos del hechizo.

• **Sin límite:** El conjuro puede lanzarse tantas veces como se requiera.

• **Condicionado (Penalizador):** El ser no es libre de usar el conjuro cuando lo desee, sino que necesita ciertas condiciones para poder utilizarlo. Es posible, por ejemplo, que sólo pueda lanzarlo por la noche, o que necesite saber el nombre de la persona sobre quien va a usarlo.

• **Requiere X turnos de preparatoria (Penalizador):** El ser no puede utilizar el conjuro de manera instantánea, sino que necesita prepararlo durante varios turnos. La preparación es una acción pasiva, por lo que pueden realizarse mientras tanto otras acciones.

HABILIDADES PSÍQUICAS INNATAS

El ser posee un poder psíquico innato que no utiliza las reglas generales de las habilidades mentales. El poder elegido actúa directamente con un potencial determinado, por lo que no lanza los dados ni se puede gastar CV para aumentar su valor. Como en la Magia innata, el coste en PD varía dependiendo del potencial con el que se pretenda utilizar el poder. Para calcularlo, también debes sumar 20 a la mitad del valor final del potencial que quieras que posea el poder psíquico innato, y su resultado será la cantidad de PD que se necesita invertir. El Gnosis requerido varía según el nivel del poder psíquico. Los de primer nivel requieren una presencia de 5, 15 los de segundo y 25 los de tercero. Su uso como acción activa o pasiva depende de su propia naturaleza. Cada poder se adquiere por separado y sólo puede emplearse en una ocasión al día, salvo si se compran usos adicionales. En el caso de que el poder tenga mantenimiento, su duración natural es de cinco asaltos, tras lo cual requiere un uso adicional para prolongarse otros cinco más.

Efecto	Coste	GN
Poder innato	20+	Variable
Un uso adicional	5	10
Sin límite	80	25

Penalizadores

Condicionado	-30	10
Requiere un turno entero de preparatoria	-10	10
Requiere 2 turnos enteros de preparatoria	-20	10
Requiere 3 turnos enteros de preparatoria	-30	10
Requiere 5 turnos enteros de preparatoria	-40	10
Requiere 10 turnos enteros de preparatoria	-50	10

Prohibiciones

Los seres elementales de agua no podrán usar poderes de piroquinesis, al igual que los de fuego no tendrán acceso a los crioquínéticos.



Forma etérea

- **Poder innato:** Para calcular su coste, suma 20 puntos a la mitad del potencial que quieres que posea.
- **Un uso adicional:** El poder puede ser usado en una ocasión adicional al día, o mantenido durante cinco asaltos adicionales. Esta ventaja puede ser adquirida tantas veces como se requiera para aumentar el número de veces que se puede usar.
- **Sin límite:** El poder puede emplearse tantas veces como se requiera.
- **Condicionado (Penalizador):** Igual que en los conjuros innatos.
- **Requiere X turnos de preparatoria (Penalizador):** Igual que en los conjuros innatos.

METAMORFISMO

La criatura posee la capacidad de cambiar su aspecto libremente.

Efecto	Coste	GN
Metamorfismo básico	40	15
Metamorfismo	60	20
Metamorfismo avanzado	100	25

Penalizadores

Condicionado	-20	20
--------------	-----	----

Prohibiciones

Ninguna

- **Metamorfismo básico:** Permite modificar rasgos muy limitados del cuerpo, como las facciones de la cara o el color de la piel.
- **Metamorfismo:** Otorga la capacidad de modificar libremente la forma física hasta el doble o la mitad de su tamaño original. No obstante, la transformación no podrá ignorar completamente la naturaleza originaria del ser. Así pues, nadie que necesite respirar podría convertirse en una mesa, ya que carecería de la capacidad de vivir bajo esa forma, pero podría convertirse perfectamente en un perro. No otorga ninguna de las cualidades de la forma imitada.
- **Metamorfismo avanzado:** Confiere la capacidad de tomar cualquier forma que la criatura imagine, siempre que no sea diez veces superior o inferior a su tamaño original. Aunque no obtiene las habilidades de la forma imitada, la criatura sí adquiere las ventajas que su tamaño le acarrea, del modo indicado en la **Tabla 82**.
- **Condicionada (Penalizador):** Sólo funciona en una determinada situación o si se cumplen ciertos requisitos, como haber visto anteriormente aquello en lo que va a transformarse.

INVISIBILIDAD E INDETECCIONES

Son los poderes que permiten a la criatura evitar ser detectada por los demás, ya sea mediante medios naturales o místicos.

Efecto	Coste	GN
Indetección mística		
+50 a las Resistencia	10	10
+100 a las Resistencia	20	20
+150 a las Resistencia	40	20
+200 a las Resistencia	80	25
Camuflaje camaleónico	50	10
Invisibilidad espiritual	80	20
Invisibilidad	100	25
Invisibilidad completa	150	30
Indetección ante un sentido	50	10

Penalizadores

Sólo funciona en una determinada situación	-30	20
--	-----	----

Prohibiciones

Ninguna

- **Indetección mística:** Permite sumar la cantidad indicada a los controles de Resistencia contra cualquier tipo de detección, ya sea de carácter mágico o psíquico.
- **Camuflaje camaleónico:** Ver a la criatura, si esta se encuentra completamente quieta, requiere un control de Absurdo en Buscar y de Casi Imposible en Advertir. Si se mueve, la dificultad baja a Muy Difícil en Buscar y a Absurdo en Advertir.
- **Invisibilidad espiritual:** Es completamente invisible, salvo para aquellos sujetos que posean la capacidad de ver seres espirituales o que alcancen una dificultad de Inhumano en un control de Buscar, o Zen en Advertir.
- **Invisibilidad:** Para ver a la criatura es necesario alcanzar una dificultad de Inhumano en un control de Advertir o Buscar.
- **Invisibilidad completa:** El ser no puede ser visto de ningún modo.
- **Indetección ante un sentido:** No es posible detectar al ser por un sentido distinto de la vista, es decir, por el oído, el olfato, el gusto o el tacto. Podría significar perfectamente que no produce ningún ruido o que no desprende olor alguno. Cualquier control de percepción empleado para detectar a la criatura

usando exclusivamente ese sentido, sufrirá un penalizador de -140 y requerirá la capacidad de hacer controles de Dificultad Inhumana.

Condicionada (Penalizador): Sólo funciona en una determinada situación, o si se cumplen ciertos requisitos.

AURA

La criatura irradia una potente aura mágica, que influye automáticamente a cualquiera que se le acerque. Esta capacidad es similar a los **Efectos místicos añadidos** recogidos en las Habilidades ofensivas, salvo que en este caso no es necesario impactar y causar daño para afectar a quienes se encuentren en su radio de acción. A efectos de juego, este poder funciona igual que un conjuro automático cuya condición consiste en encontrarse en el interior del área. Si se supera la Resistencia, no es preciso volver a realizar un control hasta que no se salga del área y se vuelva a entrar.

Efecto	Coste	GN
Área		
Radio de un metro	40	20
Radio de 5 metros	60	20
Radio de 10 metros	80	25
Radio de 25 metros	100	25
Radio de 50 metros	120	30
Radio de 100 metros	140	35
Resistencia		
RM o RF contra 40	20	20
RM o RF contra 60	30	20
RM o RF contra 80	40	25
RM o RF contra 100	50	25
RM o RF contra 120	60	30
RM o RF contra 140	80	35
Efecto		
Miedo	60	20
Terror	80	30
Dolor	60	20
Dolor extremo	80	25
Debilidad	100	20
Paralización parcial	80	20
Paralización completa	120	30
Ira	60	20
Ceguera	80	20
Sordera	40	20
Mudez	40	20
Fascinación	40	20
Daño simple	60	20
Doble daño	100	30
Inconsciencia	120	20
Dominio	140	30
Muerte	160	35
Locura	40	20
Vejez	80	25
Petrificación	140	30
Penalización a toda acción	100	20
Ata un efecto adicional a la misma Resistencia	10	20
Penalizador		
Condición adicional	-30	20

Prohibiciones

Ninguna

- **Área:** Indica el radio de acción de la habilidad, tomando como centro a la criatura.
- **Resistencia:** Fija la Resistencia que se debe superar para evitar el efecto del aura. Debes elegir si el ser obliga a realizar una RM o una RF.
- **Efectos:** Es el estado al que se someten quienes no logren superar la Resistencia del aura. Sus consecuencias son las mismas que las descritas en el **Capítulo 14** o en el poder **Efectos místicos añadidos**.
- **Efecto adicional:** Igual que en los **Efectos místicos añadidos**, permite atar nuevos efectos a una misma Resistencia haciendo posible que el aura produzca diversos estados a la vez. Los efectos adicionales tienen una Resistencia 20 puntos por debajo de su valor inicial, aunque el defensor sólo debe realizar un único control contra ellos, lo que permite aguantar ciertos efectos y otros no. El orden de los efectos debe hacerse dependiendo de su valor en PD, situando primero los que posean un coste menor.

• **Condición adicional (Penalizador):** No basta con el mero hecho de estar en el interior del área para verse obligado a realizar la Resistencia, sino que se requiere cumplir alguna otra condición. Quizá podría ser necesario mirar directamente a la criatura, o incluso atacarla, para tener que superar la Resistencia.

PERCEPCIONES ESPECIALES

MEDIOS DE VISIÓN ESPECIALES

Estas habilidades otorgan a las criaturas ventajas a la hora de utilizar su sentido de la vista.

Efecto	Coste	GN
Visión nocturna	10	0
Visión nocturna completa	20	10
Visión extrasensorial	30	10
Ver magia	10	10
Ver matrices	10	10
Ver espíritus	10	10
Ver lo sobrenatural	30	20

Prohibiciones

Ninguna

- **Visión nocturna:** Permite disminuir a la mitad cualquier penalizador que se aplique a causa de la oscuridad natural.
- **Visión nocturna completa:** Anula completamente cualquier penalizador que provoque la oscuridad natural. A todos los efectos, ve igual en completa oscuridad como con luz.
- **Visión extrasensorial:** El ser no necesita ojos para percibir lo que se encuentra a su alrededor. A todos los efectos, "siente" su entorno como si pudiera ver naturalmente, por lo que no aplica penalizadores a sus controles utilizando la vista por condiciones como oscuridad o ángulo de visión. No obstante, sigue sin poder ver a través de paredes u objetos físicos similares.
- **Ver magia:** Posee la capacidad de ver la magia.
- **Ver matrices:** Otorga la capacidad de ver las matrices psíquicas.
- **Ver espíritus:** Permite ver seres espirituales.
- **Ver lo sobrenatural:** Esta habilidad funciona igual que la ventaja de creación con el mismo nombre.

DETECCIONES SOBRENATURALES

Significa que el ser tiene la capacidad sobrenatural de localizar cosas o personas que se encuentren a su alrededor, si cumplen ciertas condiciones determinadas. Esta habilidad es equivalente a los conjuros de Detección. Es necesario adquirir el área de la detección, la Resistencia y las características de aquello que se detecta.

Efecto	Coste	GN
Área		
5 metros	10	10
10 metros	20	10
25 metros	30	15
50 metros	40	15
100 metros	50	20
500 metros	60	20
Un kilómetro	80	25
Resistencia		
RM contra 100	10	10
RM contra 140	20	10
RM contra 180	40	15
RM contra 220	80	20
RM contra 260	120	25
Detección de vida	20	10
Detección de algo determinado	30	20

Prohibiciones

Ninguna

- **Área:** Indica el radio de acción de la habilidad, tomando como centro a la criatura.
- **Resistencia:** Fija la RM que se necesita superar para evitar ser detectado.
- **Detección de vida:** Detecta cualquier fuente de vida que se encuentre dentro del área.
- **Detección de algo determinado:** Permite localizar una característica determinada de algo. Por poner algunos ejemplos, el ser podría localizar objetos genéricos, como piedras preciosas, o cualidades concretas de cosas o personas, como miembros de familias reales. Esta habilidad puede volverse a adquirir aprovechando la misma área y Resistencia que ya se posee.



Los ojos de los Duk'zarist son capaces de ver mucho más que los humanos

COMPENDIO DE SERES

*No hace falta conocer el peligro
para tener miedo;
de hecho, los peligros desconocidos
son los que inspiran más temor.*

-Alejandro Dumas-

El mundo de Gaia está poblado por centenares de criaturas sobrenaturales de los más diversos tipos, como elementales, bestias míticas o entidades espirituales. Tras haber analizado los métodos para crearlos, en este capítulo se describen algunos de estos seres. Naturalmente, no son más que una minúscula parte de cuantos existen, pero de momento bastarán para que te hagas una idea aproximada de cómo son sus moradores más inusuales.

La descripción de las entidades se estructura siempre del mismo modo, recogiendo primero sus estadísticas y a continuación realizando una explicación de su apariencia, pautas de conducta y habilidades especiales. Ten en cuenta que lo que se refleja en las fichas representa sólo versiones arquetípicas de cada criatura. Si lo deseas puedes incrementar, disminuir o alterar sus habilidades, según consideres necesario.



Ilustrado por © MusiciNasca 2000

TÉRMINOS DE JUEGO

A continuación se detallan los términos que aparecen en cada una de las fichas. Todas las debilidades o desventajas de los seres aparecen reflejadas en cursiva, diferenciándolas así de sus otros poderes. Si uno de ellos no tiene ninguna habilidad o característica especial en un campo concreto, esa línea no aparece en su descripción.

- **Nivel:** Define el nivel de la criatura.
- **Clase:** Indica de qué tipo es y, según el caso, si se trata de un elemental o un no muerto. Junto a esta anotación, aparece una cifra que dice cuánto Gnosis posee.
- **Puntos de vida:** Son sus PV. Si usa acumulación de daño, también se indica aquí.
- **Categoría:** Concreta a qué categoría pertenece.
- **Características:** Marca el valor habitual de las características físicas y anímicas de la criatura.
- **Resistencias:** Es el valor de las Resistencias que posee (RF, RM, RP, RV y RE).
- **Turno:** Se utiliza para calcular su iniciativa. Todos los seres tienen indicado cuál es su turno natural, aunque pueden poseer otros valores, dependiendo de la clase de ataque que empleen.
- **Habilidad de ataque:** Indica la habilidad ofensiva del ser, haciendo uso de sus diferentes tipos de ataque. En algunas ocasiones, ciertas criaturas tienen la capacidad de realizar más de un ataque por asalto. En tales casos, la habilidad con la que los realizan aparece reflejada con un símbolo de + tras el principal.
- **Habilidad de defensa:** Refleja el valor con el que para o esquiva. Si aparece la palabra Acumulación, representa que el ser se defiende acumulando daño.
- **Daño:** Es el daño base que producen sus ataques. Tras cada uno de ellos, se indica el crítico primario y secundario que emplean.
- **TA:** La armadura con la que se protege. Si aparece la palabra Natural seguida de un valor numérico, utiliza la misma contra todos los tipos de ataque, incluyendo Energía.
- **ACT:** La acumulación mágica de la criatura.
- **Zeon:** El valor máximo que pueden tener sus puntos de magia.
- **Proyección Mágica:** La habilidad con la que dirige los conjuros. En algunas ocasiones, puede diferenciarse entre su capacidad ofensiva y defensiva.
- **Nivel de magia:** Las vías que habitualmente conoce, y su nivel.
- **Potencial Psíquico:** El potencial que suma a sus controles psíquicos.
- **CV Libres:** El número de CV libres que posee.
- **Disciplinas:** Indica sus Disciplinas y Poderes Psíquicos. Si alguno de ellos está potenciado, su valor se encuentra reflejado junto a él.
- **Innatos:** El número de poderes psíquicos innatos que puede mantener la criatura.
- **Proyección Psíquica:** Su habilidad ofensiva y defensiva empleando mentalismo.
- **Habilidades esenciales:** Indica las Habilidades Esenciales que posee cada criatura. En la gran mayoría de los casos, aparecen ya reflejadas en los atributos y estadísticas de la ficha, otorgando las habilidades tal y como se describen en el **Capítulo 26**. Si alguna de ellas requiere algún tipo de aclaración, como invulnerabilidades o debilidades, se detalla junto a la explicación de sus poderes.
- **Poderes:** Es el listado de sus poderes y cualidades especiales, que en su mayoría se explican con detenimiento tras la descripción del Modus operandi. Ten en cuenta que no todos los poderes necesitan ser detallados. Si, por ejemplo, un ser tiene la capacidad especial Ver lo sobrenatural, significa que posee el don de distinguir espíritus, magia y matrices psíquicas, de la manera que se explica en el **Capítulo 26**.
- **Especial:** Indica las maniobras de combate o tablas de armas que posee.
- **Tamaño:** Refleja las dimensiones físicas del ser.
- **Regeneración:** Su nivel de Regeneración.
- **Tipo de movimiento:** Su velocidad de desplazamiento.
- **Cansancio:** Sus puntos de cansancio. Si aparece la palabra Incansable, la criatura no se fatiga nunca, pero tampoco puede invertir puntos para mejorar sus habilidades físicas.
- **Habilidades Secundarias:** Las pericias más comunes que posee. Si en algún caso aparece alguna de ellas en cursiva, significa que tiene algún tipo de modificador especial debido a su naturaleza o condición.

LUMINARIA

ELEMENTAL MENOR DE LUZ

Nivel: 3 **Clase:** Entre mundos, elemental 15
Puntos de Vida: 140
Categoría: Guerrero acróbata
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 50 RM 50 RP 50 RV 50 RE 50

Turno: 90 Natural
Habilidad de ataque: 130 Garras de luz (60 en tierra)
Habilidad de defensa: 120 Esquiva (50 en tierra)
Daño: 50 Garras de luz FIL
TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención física, Tamaño innatural.
Poderes: Arma natural: Garras de luz (Daña energía, Ataque elemental: Luz, Ataque sobrenatural), Abrasión espiritual (Efectos: Daño 120 RF), Forma elemental, Vuelo místico (tipo 10), Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 11 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 4 / 10 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 105, Rastrear 55, Estilo 45.

Llamadas frecuentemente "Aves de C'iel", las Luminarias son los elementales lumínicos más comunes. Tienen la apariencia de enormes águilas cuyos cuerpos están compuestos por una masa de crepitante energía luminosa. Con las alas extendidas, su envergadura es superior a los tres metros. Son siempre de tonalidades claras, blancas o azules.

Pacíficas por naturaleza, su mayor pasatiempo es surcar libremente los cielos en completa calma. En una confrontación, toman una actitud amenazante, tratando de intimidar a sus adversarios y hacerles huir. Sólo si son provocadas suficientemente, responderán de un modo agresivo y no se detendrán hasta destruir completamente a sus adversarios.

Solitarias y taciturnas, sólo se relacionan abiertamente con criaturas afines a la luz. Aun así, a veces desarrollan devoción hacia algunos humanos u otras criaturas inteligentes. Aunque entienden decenas de idiomas, son incapaces de expresarse en ellos. De hecho, emplean un lenguaje propio que únicamente otros seres luminosos comprenden. Tienen un fuerte sentido de la responsabilidad y el deber, lo que las convierte en excelentes guardianas. Muchas veces, es fácil encontrarlas en ruinas o lugares aislados, tratando de apartarse de la vista del hombre y de sus problemas. Aparecen tanto a solas como en grupos numerosos.

MODUS OPERANDI

El estilo de combate de las Luminarias se basa en su capacidad para maniobrar en el aire, y lanzarse sobre sus enemigos a gran velocidad. Por tanto, siempre buscan lugares abiertos o cámaras amplias, donde puedan volar libremente y sacar el máximo partido a su movilidad. Si, por alguna razón, se ven obligadas a luchar en el suelo o en espacios cerrados cuyas paredes no pueden atravesar, su habilidad de ataque y defensa se reduce considerablemente.

En una batalla, actúan de modo distinto dependiendo de la corporeidad de su antagonista. Por su naturaleza, no tienen ningún punto vulnerable.

Forma elemental: El estado natural de las Luminarias es completamente inmaterial, por lo que sólo pueden tocar o ser dañadas por objetos y ataques que afecten a energía. Por otro lado, su esencia luminosa les ofrece bonos a sus habilidades perceptivas, que ya se encuentran reflejadas en su ficha.

Garras de luz: Al lanzarse en picado en un combate, las Luminarias siempre acometen con sus garras. Se trata de armas naturales que atacan en Filo con rotura 0, y son capaces de dañar energía. Al ser inmatriciales, las defensas convencionales no pueden pararlas, salvo si detienen ataques sobrenaturales. Como en el caso de las Sombras, las garras únicamente producen daño a criaturas etéreas o inmatriciales. Cuando pasan a través de un ser vivo orgánico, causan el efecto de Abrasión espiritual.

Abrasión espiritual: Las garras de luz provocan consecuencias diferentes en seres corpóreos. Su mero contacto es capaz de desgarrar el espíritu, lo que repercute en el cuerpo, creando profundas yagas y ulceraciones. Cuando una Luminaria logra un ataque con éxito contra un ser vivo orgánico, no le produce la pérdida de Puntos de Vida de un modo convencional, pero le obliga a realizar un control de RF contra 120 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso.

Vuelo místico: Las Luminarias pueden volar sobrenaturalmente con tipo 10. Los bonos que esto les otorga en combate se encuentran ya reflejados en sus estadísticas, puesto que siempre lo emplean al luchar.

LAGOR

ABAÑA PSÍQUICA

Nivel: 4 **Clase:** Natural 5
Puntos de Vida: 125
Categoría: Guerrero Mentalista
Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 6 **Vol:** 13 **Per:** 6
RF 50 RM 45 RP 70 RV 50 RE 50

Turno: 80 Natural
Habilidad de ataque: 100 Mordisco
Habilidad de defensa: 120 Esquiva
Daño: 40 Mordisco PEN
TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características anímicas sobrehumanas, Acceso a disciplinas psíquicas, Inmune a venenos naturales, Concentración extrema, Carencia de un sentido.

Poderes: Arma natural: Mordisco, Veneno índigo (Nv 60), Movimiento de araña.

Potencial Psíquico: +80

CV Libres: 4

Disciplinas

Telequinesis: Detección de movimiento, Impacto telequinético

Telepatía: Comunicación mental, Lectura mental +10, Escaneo de zona, Asalto psíquico +20, Control mental

Innatos: 2

Proyección Psíquica: 115

Tamaño: 11 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Advertir 60, Buscar 60, Escondarse 80, Preparar 80, Sigilo 75.

Los Lagor son conocidos como arañas psíquicas por su similitud con gigantescas tarántulas aunque, en realidad, no se trata de verdaderos arácnidos.

Es una raza de criaturas sobrenaturales dotada de grandes habilidades mentales, que casi llegó a extinguirse a lo largo de los últimos siete siglos. Poseen una inteligencia relativamente elevada, que les ha permitido adaptarse a sus nuevas condiciones de vida y ocultarse de los hombres.

Parecen enormes arañas grisáceas del tamaño de un gran mastín, con tres grandes ojos cristalinos y fauces repletas de afilados dientes. Además, en su abdomen hinchado puede verse parte de su cerebelo y su columna vertebral, que sobresalen ligeramente sobre él. Viven en pequeñas comunidades entre los seis y los treinta miembros, en proporción de una hembra por cada cinco machos. Tienen como hábitat zonas boscosas o montañosas, y eligen como madrigueras profundas cuevas subterráneas. Son depredadores feroces que cazan todo tipo de animales, incluso los más grandes y peligrosos. También atacan a los humanos si se introducen en su territorio, ya sea para alimentarse o evitar ser descubiertas. Normalmente salen en grupo en busca de presas, permaneciendo como mínimo la mitad en el cubil con las hembras. Se comunican las unas con las



Luminaria

otras gracias a sus habilidades psíquicas. Suelen vivir entre los cinco y los veinte años, pero no alcanzan la madurez hasta pasados los primeros doce meses.

En raras ocasiones, pueden dominar a un ser humano para utilizarlo como agente, obligarle a realizar distintos servicios que les interesen.

MODUS OPERANDI

Por lo general, cuando salen de cacería siempre mantienen activos los mismos poderes psíquicos innatos: un *Escaneo de Zona* y una *Detección de movimiento* a nivel Medio y Difícil respectivamente. De este modo, cualquier individuo que se acerque a menos de 10 metros de ellas debe realizar automáticamente un control de RP contra 100, para evitar que su mente sea detectada y una RF contra 120, o la araña descubrirá que algo se mueve a su alrededor.

Una vez que han encontrado un blanco, permanecen ocultas y comienzan a concentrarse para intentar controlar a su víctima psíquicamente. Ya dominada, la conducen hasta un lugar alejado y emplean su veneno para paralizarlas. Si son descubiertas y deben entablar combate, usan su capacidad para leer mentes tratando de adelantarse a las tácticas de sus enemigos. A pesar de su apariencia arácnida, son grandes luchadoras: su técnica consiste en saltar velozmente de un lado a otro evitando cualquier ataque, para después lanzarse vertiginosamente sobre sus adversarios y morderlos.

Son muy competentes actuando en grupo, ya que coordinan con gran habilidad sus estrategias. Cuando varias de ellas entran en combate, algunas atacarán físicamente intentando distraer la atención de sus enemigos, y dar tiempo a un segundo grupo para debilitar sus resistencias psíquicas y controlarlos. El abdomen, donde reside su masa cerebral, es su único punto vulnerable.

Las características descritas en esta ficha representan un Lagor adulto y en plenitud de facultades. Las crías de menos de un año poseen unos atributos muy inferiores.

Veneno indigo: Los Lagor segregan en las glándulas de sus fauces una potente toxina, que introducen automáticamente en sus víctimas si consiguen producirles daño con su mordisco. Se trata de un veneno natural de nivel 60 con efecto inmediato, que causa una parálisis completa si no se supera una RV contra 100.

Movimiento de araña: A pesar de su tamaño, los Lagor pueden desplazarse por las paredes con la facilidad de cualquier arácnido, como describe el poder *Movimiento libre*.

Carencia de un sentido: Las Lagor carecen del sentido del oído.



Lagor

Los Nezuacuatis son asesinos macabros de origen desconocido, creaciones sobrenaturales cuya única motivación es alimentarse del miedo y la desesperación que producen en sus

víctimas durante sus últimos momentos de vida. Su cuerpo está compuesto por una enorme masa de millones de cucarachas, capaz de adoptar una forma remotamente humanoide. Cada una de ellas es parte de la mente colectiva del monstruo, quien las controla a todas como si fueran una sola. Llegan a medir más de tres metros y pueden pesar alrededor de una tonelada.

Los Nezuacuatis son criaturas excepcionalmente raras, cuyo número es muy reducido. Su hábitat más común son zonas selváticas de lugares escasamente civilizados, aunque siempre se encuentran cerca de pequeñas poblaciones entre las que escogen a sus presas.

Generalmente, permanecen aletargados varios años, hasta que despiertan hambrientos y deben "comer" durante algunas semanas para reunir suficiente energía y proseguir su sueño. Mediante algunos rituales, un individuo es capaz de contactar con un Nezuacuatil y realizar un pacto de sangre con él a cambio de un sacrificio. En tales circunstancias, se convierte en un asesino implacable que acabará con la vida de aquellos que desee su patrono.

NEZUACUATIL

ENJAMBRE DE CUCARACHAS

Nivel: 5 **Clase:** Entre mundos 20

Puntos de Vida: 960 Acumulación

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 7 **Agi:** 8 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 6

Vol: 8 **Per:** 8

RF 70 **RM** 60 **RP** 60 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 160 Aplastamiento o Presa (Fue 12)

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Aplastamiento CON

TA: Natural 4

Habilidades esenciales: Características físicas sobrehumanas, Inhumanidad, Inmune a enfermedades naturales, *Vulnerable*.

Poderes: Visión extrasensorial, Cuerpo de enjambre (Metamorfismo básico, Movimiento sin peso), Arma natural: Aplastamiento, Beso de vida (Presa 12, Efecto: *Asfixia condicionada*), Daña energía.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 6

Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 12

Habilidades Secundarias: Advertir 170, Buscar 130, Sigilo 240, Esconderse 150, Rastrear 200.

MODUS OPERANDI

El método de actuación más habitual de la criatura es introducirse sigilosamente en los dormitorios por la noche, y ahogar a sus víctimas empleando su beso.

El Nezuacuatil confía mucho en sus elevadas habilidades de subterfugio, que le permiten pasar habitualmente desapercibido.

Cuando es descubierto por más de una persona, por regla general intentará huir hasta encontrar un momento más adecuado para matar. Si se ve obligado a entablar combate, la criatura utiliza su

enorme fuerza y su masa para aplastar a sus oponentes con facilidad, haciendo gala de una habilidad sorprendente. En el caso de que vea que las cosas se ponen difíciles para él, intentará apresar al miembro más débil de sus antagonistas y besarlo. Si consigue acabar con todos, siempre tratará de usar su beso sobre el último y alimentarse de él.

El daño recibido representa cuántas de las cucarachas que forman su cuerpo son destruidas. El tiempo que tarda en regenerarse constituye el periodo durante el cual atrae hacia él nuevos insectos y los incorpora completamente. Por propia naturaleza, un Nezuacuatil no tiene ningún punto vulnerable.

Visión extrasensorial: Aunque su conciencia es limitada, los millones de seres que forman el cuerpo del Nezuacuatil le permiten sentir todo lo que se encuentra a su alrededor sobrenaturalmente, sin aplicar penalizadores por oscuridad o ángulo de visión. En cierto modo, siempre está mirando hacia todos los lados.



Nezuacuatil

Cuerpo de enjambre: La masa de cucarachas del Nezuacuatil no tiene por qué permanecer siempre en la misma forma, pudiendo alterar su estructura para adaptarse a sus necesidades en cada momento. Es capaz, incluso, de colarse por pequeñas rendijas o espacios similares. Además, extendiendo su masa lo suficiente, puede moverse libremente por superficies por las que subiría fácilmente una cucaracha, como paredes o techos.

Presas: En lugar de su ataque de aplastamiento convencional, el Nezuacuatil puede optar por engullir a su víctima con el cuerpo y apresarla dentro. Este ataque no produce daños, pero si lo consigue, el adversario debe realizar un control enfrenteado contra una Fuerza 12 o verse paralizado, según las reglas generales. Por lo general, a continuación empleará en ese mismo asalto su Beso, pero nada le impide atacar con normalidad al individuo en el siguiente. Esta habilidad sólo funciona contra seres cuyo tamaño no sea superior al de la criatura.

Beso de vida: Si el Nezuacuatil consigue apresar a su víctima, intentará besarla, tratando de llenar su garganta y pulmones de cucarachas para asfixiarla. Una vez sujeta, el defensor deberá superar una RF contra 120 o los insectos empezarán a entrar por sus oídos, boca y orificios nasales, sometiéndole automáticamente a las reglas de falta de aire. Si tiene la cabeza cubierta de algún modo, puede aplicar un bono de +20 a dicha tirada. Cada turno que la víctima permanezca presada por el Nezuacuatil, podrá tratar de repetir su beso en lugar de realizar su ataque convencional, hasta que esta comience a ahogarse. La asfixia perdura mientras la criatura siga con vida o el afectado no se aleje a más de 50 metros de ella, momento en el que esta perderá el control sobre las cucarachas.

Vulnerable: Dada su naturaleza, el conjunto de criaturas que forman al Nezuacuatil es excepcionalmente vulnerable a los efectos del fuego, por lo que recibe doble daño contra dicho elemento.

SOMBRA

ELEMENTAL MENOR DE OSCURIDAD

Nivel: 3

Clase: Entre mundos, elemental 15

Puntos de Vida: 125

Categoría: Sombra

Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 8

RF 50 **RM** 50 **RP** 50 **RV** 50 **RE** 50

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 120 Garras de sombra

Habilidad de defensa: 110 Esquiva

Daño: 50 Garras de sombra FRI

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Extención física, Miedo racial.

Poderes: Arma natural: Garras de sombra (Daña energía, Ataque elemental: Frío, Ataque sobrenatural), Toque helado (Efectos: Negativo y muerte Condicionados), Forma elemental, Visión nocturna completa, Vulnerable a la luz.

Tamaño: 16 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 85, Buscar 75, Sigilo 165, Ocultarse 135.

Una Sombra es una entidad tenebrosa formada por pura oscuridad, una criatura maliciosa sustentada por emociones negativas. Sienten aversión hacia los seres vivos que no sean afines a su elemento y, siempre que les es posible, tratan de destruir a cualquiera que se cruce en su camino. Sin embargo, también es cierto que tienen un impulso natural a seguir órdenes de entidades o individuos con poder, sin importar su alineamiento. Una vez que están al servicio de alguien, son extremadamente fieles y llevan a cabo sus cometidos intachablemente. Como su propio nombre indica, parecen verdaderas sombras, manchas oscuras que sólo pueden verse al ser iluminadas. De aspecto vagamente humanoide, cada una de ellas tiene una forma diferente, aunque todas poseen desproporcionadas extremidades acabadas en algo parecido a garras. Completamente planas, se mueven normalmente a través de suelos o paredes, pero son capaces de despegarse de ellas: cuando lo hacen, parecen un fragmento de pura oscuridad que se arrastra.

No envejecen nunca ni tienen necesidades. Imperceptibles para los hombres comunes, las Sombras habitan en cualquier parte, pero lo más normal es que se reúnan alrededor de lugares donde las energías oscuras son más poderosas. Pueden actuar tanto solas como en grupos muy numerosos. Cuando varias están reunidas en un mismo lugar, la temperatura ambiental disminuye drásticamente a causa de sus cuerpos.



Sombras

MODUS OPERANDI

Generalmente las Sombras actúan sólo de noche, rehuendo el día por temor a la luz que les resulta tan perjudicial. Evitan los combates directos y los lugares abiertos, prefiriendo acechar en las tinieblas y sorprender a sus enemigos desde allí. Disfrutan produciendo terror por lo que, si saben que sus adversarios no pueden causarles daño, juegan con ellos antes de matarlos.

Al luchar, actúan de un modo distinto dependiendo de si sus enemigos son seres físicos o espirituales, ya que sus garras dañan de un modo diferente a cada uno de estos. Por su naturaleza, no tienen ningún punto vulnerable.

Forma elemental: Las Sombras son completamente inmateriales y sólo pueden ser dañadas por ataques de energía o fuego. De igual modo, no son capaces de tocar nada material que no se encuentre también basado en energía. Adicionalmente, su naturaleza les ofrece bonos a las habilidades secundarias de subterfugio, que ya se encuentran reflejadas en su ficha.

Garras de sombra: Las Sombras emplean sus gélidas garras cuando entablan combate. Atacan en Frío como un arma capaz de dañar lo sobrenatural y con rotura 0. No obstante, dado que son completamente inmateriales, ningún arma convencional puede parar sus arremetidas si no es capaz de detener energía (son esquivables con normalidad). Al no ser físicas, las garras sólo son capaces de hacer daño a criaturas sobrenaturales que, como las Sombras, sean también etéreas o inmateriales. Cuando pasan a través de un ser vivo orgánico, causan el efecto de Toque helado.

Toque helado: Al atacar a personas físicas, las garras de las Sombras no producen el mismo efecto que cuando sesgan seres etéreos. Si arremeten contra un ser vivo material, su contacto no produce ningún daño, pero el frío espiritual que generan en el interior de los cuerpos debilita la esencia de sus víctimas, e incluso llega a matarlas, provocándoles una parada cardíaca. Cuando una Sombra realiza un ataque con éxito contra un ser vivo orgánico, no disminuye los puntos de vida de su enemigo, pero le obliga a realizar un control de RF contra 120, o recibirá un penalizador acumulable de -10 a sus Resistencias y a toda acción. En el caso de que la víctima no llegue a superar ni siquiera una dificultad contra 60, morirá inmediatamente sufriendo terribles convulsiones. De este modo, las Sombras atacan continuamente a sus adversarios físicos hasta debilitarlos lo suficiente como para que su contacto resulte mortal.

Visión nocturna completa: La oscuridad no afecta en absoluto a su capacidad de visión, ni siquiera la de origen sobrenatural.

Miedo racial: Por algún motivo desconocido, temen contemplar su propio reflejo en un espejo o en una superficie similar. Ante dicha condición, se ven sometidas al efecto de Miedo.

Vulnerable a la luz: Por su propia esencia, las Sombras son extremadamente vulnerables a los efectos de la luz de gran potencia. Si una de ellas se encuentra en un lugar completamente iluminado y sin sombras, cada cinco asaltos debe realizar un control de RF contra 180 o sufrirá un daño equivalente al nivel de fracaso. También se ven afectadas por el contacto con luz de gran pureza o de origen sobrenatural, aunque en dicho caso la RF es únicamente contra 120. La luz de escasa potencia, como la que proyectan antorchas o lámparas, no produce ningún efecto en las Sombras, aunque sigue sin gustarles.

DONCELLA DE LA LUZ

ELEMENTAL MAYOR

Nivel: 10 **Clase:** Entre mundos, elemental 30
Puntos de Vida: 210
Categoría: Warlock
Fue: 9 **Des:** 13 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 14 **Int:** 13 **Vol:** 12 **Per:** 13
RF 85 RM 120 RP 95 RV 85 RE 85

Turno: 130 Natural, 105 Alabarda, 120 Espada larga
Habilidad de ataque: 230 con Espada o Alabarda +10
Habilidad de defensa: 250 con Espada o Alabarda +10
Daño: 100 Alabarda FIL / CON, 70 Espada larga FIL
TA: Ninguna

ACT: 80 Conjuros de Luz, 60 Otras
Zeon: 1.150
Proyección Mágica: 180 Ofensiva, 200 Defensiva
Nivel de magia: 90 Luz

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad, Inhumanidad, Don, Inutilidad somática, Tamaño innatural, Características anímicas sobrenaturales, Características físicas sobrehumanas.

Poderes: Filo de luz (Daña energía, Ataque elemental), Alas luminosas (tipo 12), RM incrementada +20, Forma elemental condicionada, Forma física a voluntad, Ver lo sobrenatural.

Especial: Proyección Mágica como ataque y defensa.

Tamaño: 11 Medio
Regeneración: 2
Tipo de movimiento: 10/12
Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 130 (180), Buscar 70 (120), *Historia* 100, Ciencia 55, *Ocultismo* 190, Memorizar 80, Valoración mágica 190, Arte 120, Baile 120, Música 120, *Persuasión* 90, *Estilo* 150, Baile 100.

Las Doncellas o Elhaim son los elementales luminosos de mayor poder que existen. Nacieron de la luz más pura antes de la misma Guerra de los Cielos, cuando los propios elementos tomaron vida. Tienen la apariencia de mujeres de excepcional belleza dotadas de alas blancas. Este angelical aspecto ha estimulado a muchas culturas a creer en los ángeles, y es muy posible que el propio Vaticano se inspirase en ellas. También llaman la atención sus ojos, dorados y brillantes, y su pelo, que se mueve solo como si estuviera vivo. Irradian una fuerte aura de armonía, que influye en las personas que se les acercan o con quienes hablan, haciéndoles sentir que se encuentran ante una entidad casi divina.

Todas ellas siguen devotamente las doctrinas de C'iel y de las Beryls, y en muchos casos actúan directamente como agentes de alguna de las hijas de la luz. Su personalidad varía dependiendo de cuál sea la Beryl a la que sirven más estrechamente pero, por lo general, se rigen por los mismos cánones de conducta. A pesar de sentir devoción por las artes y la música, también son extremadamente beligerantes y pierden el temple con mucha facilidad, actuando entonces de modo violento.

Las Doncellas son inmortales y sólo pueden perecer a causa de un masivo daño espiritual. Algunas de ellas están vivas desde los albores de la historia, aunque la mayoría apenas tiene unos cuantos siglos de edad. En la actualidad su número es muy limitado. Normalmente evitan mezclarse con los mortales, puesto que no desean establecer relaciones afectivas, temiendo verles morir con el tiempo. Aun así, nos observan desde lejos, e incluso a veces intervienen para ayudarnos o castigarnos. Se sabe que varias han hallado su hogar en los lugares más paradisíacos de la Vigilia, mientras otras se encuentran en viejos templos de C'iel que aún no han sido descubiertos. Generalmente actúan solas, pero también es posible que junto a ellas se encuentre un gran número de Luminarias dispuestas a seguir sus indicaciones.

MODUS OPEBANDI

Las Doncellas de la Luz están dotadas de grandes habilidades mágicas. Habitualmente, los ensalmos de sus conjuros son canciones que embriagan a quienes las escuchan recitarlos. Por lo general evitan las confrontaciones físicas empleando sus poderes, pero si se ven obligadas a luchar, son combatientes sobrenaturales capaces de acabar por sí mismas con pequeños ejércitos. En el campo de batalla, emplean armas en combinación con sus capacidades místicas de un modo terriblemente efectivo, ya que pueden luchar y lanzar conjuros sin reducir su Acumulación. No tienen puntos vulnerables, salvo su corazón, donde reside el núcleo de su esencia.

Algunas de ellas pueden obtener Elan de la Beryl a la que sirven.

Filo de luz: En el mismo momento en el que nacen, de su propia esencia surge un arma que las Doncellas empuñan siempre cuando se ven obligadas a entrar en combate. Este artefacto, llamado filo de luz, es una parte de su dueña, quien puede materializarlo o fundirlo con su cuerpo libremente. Habitualmente, toma la

forma de una espada larga o una alabarda con una calidad comprendida entre +10 y +15, capaz de dañar energía y que ataca como un arma elemental de luz. Este bono también se añade a la Proyección Mágica de la Doncella cuando usa sus conjuros. Los filos de luz sólo pueden ser empuñados por su señora, o aquellas personas a las que esta otorgue su permiso.

Forma elemental (condicionada): El estado natural de las Doncellas es el de seres formados por Luz, incapaces de ser dañadas por ataques que no afecten a energía. Aunque son físicas y pueden tocar o ser tocadas por cualquiera, a voluntad pueden tornarse inmateriales y atravesar cualquier tipo de objeto físico. Incluso bajo la forma elemental, su apariencia no se altera lo más mínimo, salvo por el hecho de que emiten una ligera aura luminiscente, sólo perceptible en ambientes cerrados y con poca visibilidad. Mientras se encuentran en esta forma, obtienen elevados bonos a su capacidad perceptiva, reflejados en sus habilidades secundarias entre paréntesis. Las Doncellas sólo pueden mantenerse en forma elemental mientras se encuentren en lugares donde llegue hasta ellas la luz. En ubicaciones completamente oscuras, se vuelven materiales.

Alas luminosas: Las Doncellas están dotadas de dos grandes alas de luz, que pueden manifestar a voluntad y que les permiten surcar los cielos con un Tipo de vuelo 12. En realidad no las utilizan en el sentido físico, pero deben materializarlas para ser capaces de volar. Los bonos que les otorga el vuelo en el combate no se encuentran reflejados en sus estadísticas.

Inmunidad: Los ataques basados en luz producen la mitad de daño en las Elhaim.



Elhaim

ELEMENTALES

LOS CUATRO PRINCIPIOS

SILFO, ELEMENTAL DE AIRE

Nivel: 6 **Clase:** Entre mundos, elemental 20

Puntos de Vida: 130

Categoría: Warlock

Fue: 5 **Des:** 13 **Agi:** 13 **Con:** 5 **Pod:** 11 **Int:** 8 **Vol:** 6 **Per:** 10

RF 55 **RM** 85 **RP** 60 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 120 Natural

Habilidad de ataque: 175 Golpe de viento

Habilidad de defensa: 180 Esquiva

Daño: 40 Golpe de viento CON

TA: Ninguna

ACT: 60 Aire, 40 Otras

Zeon: 685

Proyección Mágica: 130 Ofensiva

Nivel de magia: Entre 60 y 80 de Aire

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad, Inhumanidad, Don, Características anímicas sobrehumanas, Características físicas sobrehumanas, Conocimiento natural de una vía 80, Inutilidad somática, *Magia condicionada*.

Poderes: Arma natural: Golpe de viento (Ataque elemental), RM +10, Forma elemental (física a voluntad), Ver lo sobrenatural.

Especial: Proyección Mágica como ataque.

Tamaño: 10 Medio

Tipo de movimiento: 13 / 13

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 60, Tregar 60, Saltar 55, Advertir 70, Buscar 50, Baile 105, Valoración mágica 160, Sigilo 105, Trucos de manos 80.

EFREET, ELEMENTAL DE FUEGO

Nivel: 6 **Clase:** Entre mundos, elemental 20

Puntos de Vida: 210

Categoría: Warlock

Fue: 12 **Des:** 10 **Agi:** 7 **Con:** 11 **Pod:** 11 **Int:** 8 **Vol:** 11 **Per:** 8

RF 75 **RM** 75 **RP** 75 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 75 Natural, 30 Hacha de guerra +5

Habilidad de ataque: 170 Garras de fuego, 175 Hacha de guerra +5

Habilidad de defensa: 155 Garras de fuego, 160 Hacha de guerra +5

Daño: 80 Garras CAL, 100 Hacha de guerra +5 FIL

TA: Ninguna

ACT: 50 Conjuros de Fuego, 30 Otras

Zeon: 610

Proyección Mágica: 140 Ofensiva

Nivel de magia: Entre 60 y 80 de Fuego

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad, Inhumanidad, Don, Acceso a una disciplina psíquica, Características anímicas sobrehumanas, Características físicas sobrehumanas, Conocimiento natural de una vía 80, Inutilidad somática.

Poderes: Arma natural: Garras (Ataque elemental), Daña energía, Forma elemental, Ver lo sobrenatural.

Especial: Proyección Mágica como ataque, Uso de un arma (habitualmente hacha de guerra)

Potencial Psíquico: +70

CV Libres: 1

Disciplinas

Piroquinesis: Crear fuego

Innatos: Ninguno

Proyección Psíquica: 10

Tamaño: 23 Grande

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 5

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Intimidar 105, Advertir 120, Buscar 65, Proezas de fuerza 110, Resistir el dolor 75, Valoración mágica 70, Forja 110.

TITÁN, ELEMENTAL DE TIERRA

Nivel: 6 **Clase:** Entre mundos, elemental 20

Puntos de Vida: 2.025 Acumulación

Categoría: Warlock

Fue: 13 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 13 **Pod:** 11 **Int:** 8 **Vol:** 10 **Per:** 8

RF 100 **RM** 75 **RP** 90 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 50 Natural

Habilidad de ataque: 160 Aplastamiento

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 130 Aplastamiento CON

TA: Cuerpo de piedra + natural; Fil 9 Con 9 Pen 9 Cal 9 Ele 9 Fri 9 Ene 6

ACT: 50 Conjuros de Piedra, 30 Otras.

Zeon: 710

Proyección Mágica: 20 Ofensiva

Nivel de magia: Entre 60 y 80 de Piedra

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad, Inhumanidad, Don, Características anímicas sobrehumanas, Características físicas sobrehumanas, Conocimiento natural de una vía 80, Inutilidad somática.

Poderes: Arma natural: Puños de piedra (Ataque elemental), Movimiento subterráneo superior, Resistencias incrementadas +20, Forma elemental, Barrera de daño 140 / 70, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 26 Enorme

Tipo de movimiento: 4

Regeneración: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Intimidar 30, Advertir 60, Buscar 65, Historia 65, Memorizar 55, *Ciencia* 120 (*geología*), Proezas de fuerza 65, Resisitir el dolor 70, Valoración mágica 45, Forja 95.

ONDINA, ELEMENTAL DE AGUA

Nivel: 6 **Clase:** Entre mundos, elemental 20

Puntos de Vida: 170

Categoría: Warlock

Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 11 **Int:** 10 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 65 **RM** 75 **RP** 65 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 110 Natural

Habilidad de ataque: 170 Cuchillas de agua

Habilidad de defensa: 170 Esquiva

Daño: 60 Cuchillas de agua FIL

TA: Ninguna

ACT: 60 Conjuros de Agua, 40 Otras

Zeon: 685

Proyección Mágica: 140 Ofensiva

Nivel de magia: Entre 60 y 80 de Agua, (a veces, de 10 a 40 en Ilusión)

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad, Inhumanidad, Don, Características anímicas sobrehumanas, Características físicas sobrehumanas, Tamaño innatural, Conocimiento natural de una vía 80, Inutilidad somática.

Poderes: Daña energía, Movimiento acuático, Forma elemental (física a voluntad), Ver lo sobrenatural, *Vulnerable*.

Especial: Proyección Mágica como ataque.

Tamaño: 13 Medio (Var.)

Tipo de movimiento: 8 / 11

Regeneración: 2

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 45, Venenos 40, Animales 40, Historia 40, Advertir 45, Buscar 45, Persuasión 75, *Navegación* 100, Valoración mágica 70, Baile 145, Trucos de manos 65.

Los elementales puros son seres sentientes nacidos de las cuatro fuerzas primarias de la naturaleza. Al contrario que las entidades dependientes de la luz y las tinieblas, no tienen inclinaciones hacia las filosofías de Ciel o Gaira, y actúan únicamente en pos de sus propios intereses. Por cada elemento existen centenares de especies distintas, al igual que de sus diferentes derivados y compuestos. Las criaturas que se describen a continuación son los elementales mayores más ordinarios de cada clase, aunque desde luego no los únicos. Generalmente, cada uno de ellos obra a solas, puesto que no existen grandes asociaciones de estas criaturas. Aun así, a veces pueden reunirse pequeños grupos en lugares especialmente atados a su elemento, o para obtener fines comunes. Aunque no es forzosamente necesario, suelen sentir animosidad hacia los miembros del elemento opuesto, por lo que son comunes sus enfrentamientos.

SILFO

Los Silfos son los espíritus del aire y muy probablemente los más joviales y despreocupados de todos los elementales. Tienen esencia femenina y se comportan de manera muy voluble: tan pronto están contentas y brindan a las personas buen tiempo, como pierden los nervios, provocando vendavales y tormentas. Dado que están compuestas de viento, los individuos normales no pueden verlas, aunque si lo hicieran, distinguirían la silueta de una hermosa jovencita con caóticos cabellos.

Se divierten observando el mundo y viajando de un lado a otro. Aunque no lo hacen a menudo, pueden hablar a través de susurros y murmullos que propaga el viento.

MODUS OPERANDI

Al ser poco violentas, es raro ver a un Silfo entrando en combate. Dado que son capaces de moverse y volar a una velocidad 13, les resulta fácil rehuir cualquier enfrentamiento indeseado. Cuando quieren atacar a alguien, lo más normal es que se mantengan a distancia y lancen conjuros. De cualquier forma, para luchar cuerpo a cuerpo, pueden generar innatamente potentes impactos de viento, con los que golpean a sus adversarios como si se tratase de un arma natural. Dado que no necesitan realizar gestos para lanzar sus hechizos, pueden luchar y concentrar magia sin reducir su acumulación. Curiosamente, sus ensalmos parecen silbidos que el viento arrastra. No tienen puntos vulnerables.

Forma elemental: Los Silfos son criaturas de aire y, por tanto, inmunes a todos los ataques que no dañen energía. Sólo los individuos capaces de ver magia o aquellos que superen un control de Advertir contra Casi Imposible o de Buscar contra Muy Difícil, pueden verlas. Además, son capaces de moverse libremente por el suelo o el aire. Los bonos que les proporciona su vuelo ya están reflejados en sus habilidades de combate. A voluntad, un Silfo puede solidificarse, con lo que se vuelve visible y corpórea, aunque sigue siendo invulnerable a los ataques que no afecten a seres intangibles.

Inmunidad: Los ataques sobrenaturales basados en aire o electricidad producen la mitad de daño en los Silfos.

Magia condicionada: Los Silfos sólo pueden realizar conjuros si se encuentran en lugares donde hay aire corriente. En caso contrario, su ACT se reduce a la mitad.

EFREET

Los elementales mayores de fuego o Efreeti son criaturas muy violentas. Por su aspecto, no son pocos quienes los confunden con demonios flamígeros: grandes y grotescos humanoides oscuros envueltos en llamas, de anchas espaldas, y con la cabeza adornada por dos retorcidos cuernos. Sienten aversión hacia muchas razas, entre ellas los hombres. A veces, esclavizan a criaturas y las ponen a su servicio como soldados o criados. Al contrario que otros elementales, les gustan las armas, especialmente las de filo, por lo que no es de extrañar que enarbolen alguna de gran tamaño. Valoran mucho su palabra, y no suelen romper sus tratos con facilidad. Viven en volcanes, grutas y desiertos muy apartados.

MODUS OPERANDI

Los Efreeti disfrutan del combate más que cualquier elemental. Les apasiona medir su habilidad con adversarios que estén a su altura y detestan aquellos que no dan la talla. Dotados de poderosas garras, pueden utilizarlas con mortal eficacia, pero prefieren emplear armas para luchar. Su pasión por ellas les impulsa a buscar las de mejor calidad, especialmente porque las normales se funden a los pocos minutos con su contacto. Preferentemente usan grandes hachas, pero pueden enarbolar otras distintas. Si se enfrentan a enemigos débiles pero numerosos, emplean conjuros destructivos de gran amplitud.

Como Ondinas y Silfos, pueden luchar y acumular magia plenamente mientras puedan hablar. Tienen puntos vulnerables en la cabeza y en el corazón.

Forma elemental: El cuerpo de un Efreet está completamente rodeado de llamas y, por tanto, posee los poderes e inmunidades que otorga el conjuro Cuerpo a Fuego. Por tanto, cualquiera que entre en contacto físico con ellos debe realizar un control de RF contra 110, o sufrir un daño equivalente a la mitad del nivel de fracaso. Esta capacidad también se aplica a aquellos sobre los que el Efreet realice un ataque físico con éxito.

Armas de fuego: Tras emplear durante un tiempo prolongado una misma arma, los Efreeti son capaces de extender su aura de fuego a ella. Por tanto, los ataques que realice con éstas obligan a superar la misma Resistencia que producen sus garras.

Inmunidad: Los ataques basados en fuego producen la mitad de daño en los Efreeti.

Vulnerable: Sus cuerpos ígneos son terriblemente vulnerables al agua y al frío. Si entran en contacto con grandes cantidades de cualquiera de ellos, deben superar un control de RF contra 140, o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. La Resistencia puede graduarse dependiendo de esas cantidades.

TITÁN

Los elementales de tierra son conocidos como Titanes. Tienen el aspecto de enormes colosos de piedra o metal, con una altura que ronda entre los cuatro y los seis metros. Se trata de entidades hoscas, que evitan el contacto con el resto de seres inteligentes. Habitualmente, se encuentran en elevadas montañas o en profundas grutas del subsuelo, donde raramente son molestados. Si se les irrita, las consecuencias pueden ser realmente devastadoras, ya que son capaces de crear grietas o terremotos con los que arrasaron grandes cantidades de terreno. Lo único que realmente les gusta de los hombres y sus semejantes es su capacidad para crear construcciones, cosa que despierta en ellos cierto interés. Existe el mito de que saben comunicarse en cualquier lengua, pero si es cierto, nunca se ha comprobado.

MODUS OPERANDI

Indiferentes y apáticos, es difícil provocar la ira de un Titán. Habitualmente, cuando se les molesta, se limitan a avanzar hacia su antagonista para hacerle huir. Si este no escapa, deberá enfrentarse a una mole de piedra muy difícil de parar. En la lucha, hacen gala de una resistencia y un aguante sin igual, lo que les convierte en unos adversarios terroríficos. Por regla habitual, no utilizan demasiado la magia, pero pueden hacerlo si sus antagonistas son rivales peligrosos. No tienen puntos vulnerables, ni siquiera la cabeza, ya que son capaces de sobrevivir sin ella.

A pesar de su tamaño, son muy lentos desplazándose (por su cuerpo de piedra, a velocidad 4), pero emplean varias estrategias para sorprender a sus enemigos cuando quieren. En primer lugar, su pétreo apariencia es un camuflaje perfecto: si se quedan completamente quietos junto a una pared rocosa, es realmente complicado percibir su presencia (Advertir a dificultad Muy Difícil). Otra de sus tácticas consiste en fundirse con el suelo y agarrar por los tobillos a quien se ponga a su alcance. Después, salen lentamente a la superficie para el horror de su presa.

Forma elemental: El cuerpo de piedra de los Titanes les otorga las ventajas descritas en el conjuro Cuerpo Sólido. Esta armadura se suma a la que tienen naturalmente como capa adicional.

Barrera de daño: A causa de su cuerpo de piedra, los Titanes tienen una barrera de daño de 140 contra ataques de Filo y Penetrantes. Por el contrario, las armas Contundentes tienen más facilidad para saltarse esa protección, así que contra ellas la barrera es sólo de 70.



Movimiento subterráneo superior: El Titán es capaz de pasar a través del subsuelo, tanto por tierra blanda como por roca de escasa consistencia. Sólo las paredes más sólidas o los metales más duros pueden representar un impedimento para él.

Inmunidad: Los ataques basados en tierra producen la mitad de daño en los Titanes.

ONDINA

Las Ondinas son las señoras del agua, quienes, como los Silfos, poseen una esencia marcadamente femenina. Mientras se encuentran en entornos líquidos no tienen una forma determinada, pero cuando salen a tierra toman siempre el aspecto de voluptuosas mujeres de gran belleza, con la piel ligeramente azulada y húmeda. No se trata de entidades especialmente malignas, pero son muy vengativas, y aquellos que las contrarían o incurrían en su ira pueden sufrir terribles consecuencias.

Curiosamente, ningún elemental se relaciona tanto con otras razas como ellas. Sienten una especial atracción hacia hombres que despierten su deseo (a veces, incluso mujeres). Por esa causa, tienen interés en aprender conjuros ilusorios con los que camuflar sus identidades. Trágicamente, a veces son tan apasionadas que pueden llegar a ahogar a sus parejas durante las relaciones amorosas. Si esto ocurre, quedan completamente destrozadas, y durante años se vuelven melancólicas y retraídas.

MODUS OPEBANDI

A las Ondinas no les importa luchar por aquello que quieren, y son tan inteligentes que siempre tratan de retorcer las cosas para que todo se ponga a su favor. Si es posible, intentarán llevar a sus adversarios a un entorno acuático, donde son prácticamente invencibles: mientras estos se mueven aplicando un penalizador de paralización parcial, ellas pueden combatir con toda su habilidad. Su estilo de combate consiste en transformar sus brazos en afiladas cuchillas o látigos, que utilizan como armas naturales muy eficazmente. Como otros elementales, también combinan sus habilidades marciales con un efectivo uso de los sortilegios, pues concentran su magia sin reducir su ACT mientras pueden entonar ensalmos. Aunque es poco común para un elemental, su cabeza es un punto vulnerable.

Forma elemental: Las Ondinas son completamente de agua, por lo que poseen las habilidades que otorga el conjuro Cuerpo Líquido. Por tanto, pueden cambiar limitadamente de forma, y son inmunes a todos los ataques no basados en fuego o Energía. Los ataques Contundentes sí les afectan, pero les producen sólo la mitad de daño.

Movimiento acuático: Las Ondinas se mueven por el agua sin ningún penalizador. Por el contrario, no son tan veloces en tierra, por lo que su desplazamiento se reduce a 8.

Inmunidad: Los ataques basados en agua les producen la mitad de daño. El frío tampoco les afecta, pero puede enlentecerlas o incluso congelarlas, volviéndolas sólidas y, por tanto, vulnerables a ataques convencionales.

Vulnerable: El contacto con el fuego resulta muy perjudicial para las Ondinas, ya que les produce daño e incluso es capaz de matarlas. Si el cuerpo de una Ondina se pone en contacto con fuego de gran intensidad (grandes hogueras, pequeños incendios...), debe superar un control de RF contra 140, o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. La Resistencia puede graduarse dependiendo de la potencia del fuego.

HECATONDIES

GOLEM SUPERIOR DE COMBATE

Nivel: 9

Clase: Entre mundos 25

Puntos de Vida: 295

Categoría: Guerrero

Fue: 12 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 12 **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 90 **RM** 85 **RP** 80 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 105 Natural

Habilidad de ataque: 230 Garras de dragón + 210 Presa con la cola; o 230 Cúpula destructora

Habilidad de defensa: 220 Garras de dragón

Daño: 80 Garras de dragón FIL

TA: Caparazón de metal Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Ele 6 Fri 6 Ene 3

Ki: Fue 14 Des 10 Agi 10 Con 14 Pod 10 Vol 8

Acumulación de Ki: Fue 2 Des 1 Agi 1 Con 2 Pod 1 Vol 1

Habilidades: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición.

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Exención física, Ambidestro, Características físicas inhumanas, Inmunidad psicológica, Inmunidad elemental, Necesidad extrema, Vulnerabilidad.

Poderes: Arma natural: Garras de dragón, Cola prensil (Ataque adicional, Presa 14), Daña energía, Cúpula destructora (Conjuro innato *Condicionado*), Vuelo místico 12, Armadura física 6 y mística 3, Barrera de daño 100, Ver lo sobrenatural, Regeneración.

Tamaño: 24 Grande

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 60, Liderazgo 60, Advertir 80, Buscar 70, Rastrear 50, Ocultarse 60, Sigilo 60, Proezas de fuerza 105, Ciencia 150, Memorizar 130, Estilo 60, Detección del Ki 150.



Hecatondies

Hace milenios, durante los años de esplendor del imperio de Sólomon, Andromalius y el Senado aplicaron sus conocimientos tecnomágicos para desarrollar un ejército de golems de combate que emplear en las guerras. Aunque sus creaciones serían numerosas, las más sorprendentes de sus producciones en serie fueron los Hecatondies, la culminación de todas sus investigaciones bélicas. Se fabricaron muy pocos, ya que los requerimientos necesarios para su elaboración eran exagerados, incluso para una potencia como Sólomon.

Un Hecatondies es un golem de titanio y reluciente acero blanco, de dos metros y medio de estatura. Visualmente, parece un estilizado y atlético hombre-dragón cubierto de extraños ornamentos decorativos. Tiene garras en lugar de pies y manos, y una serpenteante cola en la espalda. Normalmente no necesita andar, ya que flota a escasos centímetros del suelo con gran elegancia. A pesar de ser creaciones artificiales, están prácticamente vivos, y son capaces de pensar y actuar independientemente. Aunque originariamente no tenían sentimientos, tras miles de años han desarrollado algunas emociones humanas y muy distintas personalidades.

Tras la destrucción de Sólomon, un considerable número de Hecatondies sobrevivieron en la confusión y se desperdigan por el mundo. Su supervivencia no les resulta nada fácil, ya que todas sus habilidades y poderes dependen de un generador situado en su pecho, que los nutre de energía mágica. Para seguir en funcionamiento requieren recargarlo continuamente, por lo que buscan diversos objetos sobrenaturales que introducir en su interior como batería. Dependiendo del poder de cada artefacto, el golem puede mantenerse activo desde unos meros meses hasta siglos enteros.

Su mayor debilidad es la existencia de un código verbal de control, que permite a quien lo conozca convertirse en su dueño. Cada uno tiene una clave distinta, y naturalmente guardan el secreto con diligencia.

MODUS OPEBANDI

Aunque cada Hecatondies tiene unas motivaciones distintas, todos comparten en común su instinto de supervivencia y metodología militar. Puesto que es muy difícil para ellos recuperarse del daño, tienden a evitar los combates inútiles que puedan suponer una amenaza, por pequeña que sea. Aun así, cuando luchan, su poder bélico es simplemente incommensurable. Trabados en combate, siempre realizan dos ataques por asalto: uno con sus garras y otro con su cola prensil. Emplean tácticas complejas, usando todo tipo de maniobras que puedan serles útiles, como ataques adicionales o en área. Si todo se pone en su contra, se apartan volando para lanzar descargas de energía a distancia. También son capaces de desarrollar habilidades de Ki y, en muchos casos, pueden incluso utilizar una o dos Técnicas de combate.

Su punto vulnerable se encuentra en el pecho, donde está el generador. Un crítico localizado en ese lugar de valor final superior a 50 lo desconecta automáticamente, al dejarlo sin energía.

Cola prensil: Su larga y poderosa cola está especialmente preparada para enrollarse alrededor de sus adversarios e inmovilizarlos. A voluntad, puede usarla para tratar de sujetar a un individuo cuyo Tamaño no sea superior al suyo propio. Esta acción cuenta como un ataque adicional natural, por lo que puede ejecutarlo mientras arremete con las garras, sin sufrir ningún penalizador a su habilidad. Si logra un impacto con éxito, su antagonista debe realizar un control enfrentado contra Fuerza 14 o verse paralizado, según las reglas generales de la maniobra de Presa. Una vez su víctima está sujeta con **parálisis parcial o completa**, el golem puede empezar a estrujarla, obligando a realizar un control enfrentado de Fuerza contra su cola por turno. Cada punto por el que el individuo apresado pierda el control le produce 10 de daño, aunque puede sumar un +1 a su tirada por cada 2 de TA dura que tenga contra ataques contundentes. Incluso mientras mantiene a alguien aprisionado, un Hecantodíes es capaz de seguir luchando normalmente.

A la hora de recibir ataques, la cola cuenta como un punto vulnerable del golem (-30 a la habilidad de quienes traten de realizar golpes apuntados en su contra). En el caso de que se produzca sobre ella un crítico superior a 20, el Hecantodíes no sufre ningún tipo de penalizador a la acción o desventaja adicional, pero esta queda completamente inservible.

Cúpula destructora: Un Hecantodíes está dotado de sistemas de combate místicos que le permiten proyectar potentes descargas de energía mágica por sus garras. Al impactar sobre un blanco, estos rayos estallan, destruyendo todo lo que se encuentre en un radio de diez metros. Tienen un daño base de 80 y atacan en Energía. A efectos de juego, son equivalentes a un conjuro de Cúpula de Destrucción, lanzado con un valor zeónico de 80. Para emplear este poder, el golem debe de concentrar energía en sus extremidades durante tres asaltos completos, por lo que mientras se prepara, no puede realizar ningún ataque con las garras. Igual que muchos otros de sus poderes, esta capacidad depende de las reservas de magia que le queden en su generador. Únicamente es capaz de ejecutarla nueve veces al día, antes de agotar la energía que tiene dedicada a esta función. Naturalmente, emplear como batería un objeto excepcionalmente poderoso puede incrementar en gran medida el número de usos diarios.

Vuelo: El generador sobrenatural del Hecantodíes le permite desplazarse místicamente por el aire con un Tipo de vuelo 12. Si su nivel de energía es demasiado bajo, no es capaz de mantenerse suspendido.

Inmunidades: La naturaleza mecánica del Hecantodíes le permite recibir la mitad de daño contra ataques basados en fuego y frío.

Inmunidad psicológica: Dependiendo de cuánto haya desarrollado su personalidad, cada golem puede ser inmune a distintos estados psicológicos.

Regeneración: Dado que sus cuerpos son creaciones de metal y magia, no son capaces de recuperarse de ninguna clase de daño sufrido. La única forma que tienen para recobrar puntos de vida perdidos es encontrar, o fabricar, piezas de repuesto con las que reconstruirse.

Vulnerabilidad: La electricidad produce un 50% de daño adicional.

GRENDL

CAZADOR OSCURO

Nivel: 3

Clase: Natural 10

Puntos de Vida: 150

Categoría: Explorador

Fue: 9 **Des:** 8 **Agí:** 8 **Con:** 9 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 50 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 80 **RE** 50

Turno: 75 Natural, 55 Espada larga; o como arma

Habilidad de ataque: 120 Espada larga, Garras o Armas de cazador

Habilidad de defensa: 100 Espada larga, Garras o Armas de cazador

Daño: 50 Garras FIL, 60 Espada larga FIL, o como arma

TA: Armadura quitinosa Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Ele 4 Fri 4 Ene 0

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmune a los fenómenos climáticos.

Poderes: Arma natural: Garras, Armadura física 4 *Abierta*, RV incrementada +30, Camuflaje camaleónico *Limitado*, Visión nocturna.

Especial: Tabla de armas de Cazador

Tamaño: 18 Medio

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 3

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Advertir 90, Buscar 90, Rastrear 90, Esconderse 40, Trampería 60, Tregar 50, Sigilo 60, Atletismo 50, Nadar 50.

Los cazadores oscuros son creaciones sobrenaturales, construidas por Rah gracias a la combinación de biología y magia. Su objetivo era desarrollar un numeroso ejército con el que reforzar sus ya considerables tropas, por lo que introdujo genes de diversas bestias místicas en el interior de seres humanos. Tras varios intentos fallidos, finalmente produjo a los primeros Grendels, los cuales, aun lejos de ser la criatura deseada, sirvieron convenientemente a sus propósitos.

Físicamente, un Grendel parece un desproporcionado hombre de piel carmesí, con todo el cuerpo recubierto de una armadura quitinosa. Poseen una mandíbula cuadrada repleta de afilados dientes y unas efectivas garras. No tienen pelo, pero su cabeza está adornada por dos protuberancias que salen de su cráneo. Para alterar su estructura corporal y dotarlos de más resistencia, sus creadores desarrollaron un apéndice que conecta directamente su corazón con la columna vertebral, el cual se extiende por el exterior de su cuerpo de un modo perfectamente visible.

La gran mayoría de los cazadores fueron exterminados en la guerra, pero aún existen algunas comunidades nómadas en los territorios más alejados y salvajes. Principalmente, viven ocultándose en bosques o páramos. A veces son contratados como mercenarios por otras entidades sobrenaturales, a cambio de elevados salarios.

MODUS OPERANDI

Creados como fueron para la guerra, su comportamiento es violento y belicoso. Les encanta luchar y saquear, pero saben que deben ocultar su existencia si desean sobrevivir. Por tanto, cuando atacan alguna pequeña población, siempre se aseguran de que nunca queden supervivientes. Una de sus tácticas favoritas es aprovechar su capacidad para camuflarse por las noches, que les permite tomar por sorpresa a la gran mayoría de adversarios.

Por base, todos los Grendels utilizan como arma espadas largas o sables, pero su duro entrenamiento les otorga también pericia en el uso de las siguientes: jabalina, arco, espada corta, lanza y boleadoras. Su habilidad marcial es considerable, aunque su verdadero poder reside en su número. La cabeza y el tentáculo que une el corazón a la columna, son sus puntos vulnerables.

Armadura natural (abierto): Las placas quitinosas que recubren sus cuerpos les proporcionan un tipo de armadura natural completa, salvo en el apéndice que conecta el corazón con la columna.

Camuflaje camaleónico: Cuando un Grendel se queda completamente quieto en un lugar oscuro, su cuerpo comienza lentamente a mimetizarse con el entorno. Si puede permanecer sin moverse durante más de diez asaltos, percibirle requiere un control de Absurdo en Buscar o de Casi Imposible en Advertir.



Grendel



DRAGÓN

LA SIMIENTE DEL MUNDO

MENOR

Nivel: 7 **Clase:** Natural 20
Puntos de Vida: 3.005 Acumulación
Categoría: Guerrero
Fue: 14 **Des:** 9 **Agi:** 6 **Con:** 14 **Pod:** 12 **Int:** 8 **Vol:** 10 **Per:** 10
RF 95 **RM** 110 **RP** 75 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 70 Natural
Habilidad de ataque: 190 Garras + 170 Mordisco; o 190 Aliento; o 140 Coletazo
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 130 Garras FIL, 150 Mordisco PEN, 100 Coletazo CON, 120 Aliento (Variable)
TA: Natural + escamas: Fil 7 Con 7 Pen 7 Cal 7 Ele 7 Fri 7 Ene 6

Habilidades esenciales: Características físicas sobrenaturales, Características anímicas sobrehumanas, Sentido agudizado, Zen, Inmunidad, *Vulnerabilidad*.
Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño incrementado +20, Armadura -1) y Cola, Aliento, Daña energía, Armadura natural, Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +10, RM incrementada +30, Barrera de daño 80, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 28 Enorme **Regeneración:** 8
Tipo de movimiento: 7 / 12 **Cansancio:** 14

Habilidades Secundarias: Intimidar 70, Advertir 100 (*Escuchar* 130), Buscar 100, *Historia* 70, Tasación 65, Proezas de fuerza 110, Resistir el dolor 85.

MAYOR

Nivel: 9 **Clase:** Natural 25
Puntos de Vida: 5.000 Acumulación
Categoría: Guerrero
Fue: 15 **Des:** 9 **Agi:** 6 **Con:** 15 **Pod:** 12 **Int:** 10 **Vol:** 11 **Per:** 11
RF 110 **RM** 120 **RP** 90 **RV** 110 **RE** 110

Turno: 70 Natural
Habilidad de ataque: 220 Garras + 200 Mordisco; o 220 Aliento; o 170 Coletazo
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 150 Garras FIL, 170 Mordisco PEN, 120 Coletazo CON, 150 Aliento (Variable)
TA: Natural + escamas: Fil 9 Con 9 Pen 9 Cal 9 Ele 9 Fri 9 Ene 8

Habilidades esenciales: Características físicas sobrenaturales, Características anímicas sobrehumanas, Sentido agudizado, Zen, Inmunidad, *Vulnerabilidad*.
Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño incrementado +20, Armadura -2) y Cola, Aliento, Daña energía, Armadura natural, Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +10, RM incrementada +30, Barrera de daño 120, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 30 Gigantesco **Regeneración:** 9
Tipo de movimiento: 8 / 12 **Cansancio:** 15

Habilidades Secundarias: Intimidar 115, Advertir 130 (*160 Escuchar*), Buscar 120, *Historia* 80, Tasación 100, *Memorizar* 75, *Ocultismo* 115, Proezas de fuerza 155, Resistir el dolor 160.

ANTIGUO

Nivel: 11

Clase: Entre mundos 30

Puntos de Vida: 7.015 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 17 **Des:** 9 **Ag:** 6 **Con:** 17 **Pod:** 13 **Int:** 12 **Vol:** 12 **Per:** 11

RF 125 **RM** 135 **RP** 100 **RV** 125 **RE** 25

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 240 Garras + 220 Mordisco; o 240 Aliento; o 190 Coletazo

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 170 Garras FIL, 190 Mordisco PEN, 140 Coletazo CON, 250 Aliento (Variable)

TA: Natural + escamas: Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Ele 12 Fri 12 Ene 12

Habilidades esenciales: Características físicas divinas, Características anímicas sobrehumanas, Sentido agudizado, Zen, Inmunidad natural, *Vulnerabilidad*.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño incrementado +20, Armadura -3) y Cola, Aliento, Daño energía, Armadura natural, Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +10, RM incrementada +30, Barrera de daño 160, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 34 Colosal

Regeneración: 11

Tipo de movimiento: 9 / 12

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Intimidar 130, Persuasión 95, Advertir 160 (190 Escuchar), Buscar 150, Rastrear 75, Historia 130, Tasación 130, Memorizar 120, Ocultismo 120, Proezas de fuerza 180, Resistir el dolor 120.

Desde que el hombre tiene memoria, los dragones han existido. A medio camino entre el mito y la realidad, esta ancestral raza de reptiles es una de las fuerzas elementales de la creación. Según cuentan las leyendas, son un fragmento del mismo espíritu de Gaia, puro poder encarnado que nadie puede contener.

La visión de un dragón en toda su magnificencia es a la vez tan fascinante como aterradora. Aunque cada uno tiene una apariencia distinta, todos comparten los atributos comunes de su raza, que se han vuelto ya tan míticas como sus increíbles poderes: descomunales lagartos alados dotados de fauces y garras sin par.

Su característica más prodigiosa reside en su crecimiento. Al contrario que otras razas, los dragones no envejecen, sino que ganan poder espiritual con los años. De hecho, su Gnosis evoluciona con su edad, aumentando geométricamente las habilidades y poderes que poseen. Llegado cierto momento, tras varios milenios de vida, trascienden, dejando de ser criaturas Naturales para convertirse en seres Entre mundos.

Existen distintas subespecies de dragón. Incluso sin ser propiamente elementales, cada uno de ellos está fuertemente atado a una de las cuatro fuerzas primarias, lo que influye en su apariencia y habilidades. Los más conocidos son aquellos que se basan en el fuego y la tierra, cuyas escamas son rojas o verdes, aunque también los hay de otras clases, como los dragones de hielo o los de la tormenta.

Las metas y finalidades de los dragones son tan variadas e insondables como ellos mismos. Tan posible es que un dragón pretenda permanecer aislado pacíficamente, como que otro decida arrasarlo todo lo que encuentre a su paso. Aun siendo muy inteligentes, por lo general no son capaces de comunicarse con seres ajenos a su raza. A pesar de ello, algunos han aprendido a hablar diversos idiomas manteniendo relaciones con criaturas.

Actualmente, la gran mayoría de estos poderosos reptiles permanecen aletargados a causa de la activación de la máquina de Rah. Al afectar de un modo tan directo la magia del mundo, los dragones tuvieron problemas para subsistir y se sumieron voluntariamente en un profundo sueño. Ciudades perdidas, profundas grutas subterráneas o volcanes son sólo algunos de los lugares que eligieron para ocultarse, hasta que el tiempo les devuelva la plenitud de su poder. De todos modos, existen muchos dragones jóvenes que despertaron hace escasos siglos, al eclosionar sus huevos. Con sus progenitores aún dormidos en la mayoría de los casos, tratan de devolverles la conciencia reuniendo en sus guaridas una considerable cantidad de objetos místicos.

CLASES DE DRAGÓN

Dado que es completamente imposible recoger las características de todos los dragones en sus distintas etapas, se reúnen en tres fichas separadas. Los menores son los más jóvenes y débiles, cuyas edades están comprendidas entre cincuenta y quinientos años. En su mayoría miden de ocho a diez metros, aunque con la cola y las alas extendidas pueden llegar a doblar esa longitud. Los llamados dragones mayores son ya ancianos cuyas edades oscilan entre quinientos y dos mil años. Sus descomunales cuerpos abarcan entre cuarenta y setenta metros, pero a veces son todavía más grandes. Finalmente, los antiguos son aquellos dragones que han trascendido, hasta llegar a convertirse en entidades que no pertenecen al mundo

real ni al espiritual. Criaturas de descomunal poder y con milenios a sus espaldas, sólo su cuerpo es del tamaño de una pequeña montaña.

Legendariamente, se dice que algunos dragones ancestrales son tan excepcionalmente viejos que han alcanzado un nivel de poder superior. Si eso fuera cierto, llevarían vivos desde la mismísima Guerra de los cielos. Aunque se desconoce si realmente existen seres así, sus habilidades sobrenaturales serían muy superiores a las que se reflejan en las fichas de los antiguos.

MODUS OPERANDI

Motivados por muy diversos fines, los dragones son criaturas complejas difíciles de comprender. Habitualmente no suelen entrar en combate, ya que sus antagonistas huyen ante su mera visión. Aun así, tienen amplísimas opciones a su disposición en cualquier tipo de conflicto. Por lo general, luchan desde el suelo, realizando dos ataques por asalto: uno con sus garras y otro con las fauces. Si se sienten en peligro, o sencillamente no les apetece combatir, utilizan su potente aliento para arrasarlo cualquier cosa que se encuentre frente a ellos. También son capaces de luchar desde el aire, donde de nuevo el aliento es su arma preferente. Su punto vulnerable es la cabeza.

Mordisco: Por la potencia de sus fauces y dientes, el mordisco de un dragón disminuye la TA de sus adversarios. Los más jóvenes la bajan un punto, mientras que los mayores y los antiguos la reducen dos y tres, respectivamente. A su vez, la rotura de este ataque es de 16, 22 y 26, dependiendo de su categoría. El mordisco cuenta como un ataque adicional natural, por lo que puede ejecutarlo mientras arremete con sus garras, sin sufrir ningún penalizador a su habilidad.

Coletazo: Cuando se enfrenta a un gran número de adversarios, un dragón puede utilizar su cola para realizar un Ataque en área de gran magnitud. Los jóvenes barren una zona de 5 metros de longitud, 25 los mayores y los antiguos abarcan hasta 100 metros de un coletazo. Si realiza este ataque, el dragón no puede usar sus garras o fauces durante ese asalto.

Aliento: Sin duda alguna, el ataque más temido de los dragones es su aliento. En la gran mayoría de los casos, se trata de un poderoso chorro de fuego y magma, capaz de fundir todo aquello con lo que se ponga en contacto. No obstante, las especies menos comunes pueden lanzar en su lugar hielo o relámpagos. Por tanto, dependiendo de la clase de aliento que posea el dragón, puede atacar en la TA de Calor, Frío o Electricidad. El ataque tiene forma de cono; parte de la boca y se ensancha conforme avanza. El alcance y extensión dependen del dragón. Los menores llegan hasta 250 metros y abarcan un área de 5 de radio. Los mayores alcanzan hasta 500, con 10 de radio. Finalmente, el aliento de los antiguos llega hasta un kilómetro y posee 25 metros de radio.

Para usar su aliento, el dragón necesita prepararse tres asaltos enteros, durante los cuales no puede atacar con sus fauces (aunque sí con las garras). No hay límite en el número de ocasiones que pueden emplearlo al día, pero si lo usan más de tres veces en una hora, pierden un punto de Cansancio por cada descarga adicional.

Vuelo natural: Las enormes alas de los dragones les permiten volar con un tipo 12. Desgraciadamente, su gran tamaño hace excepcionalmente costoso mantenerse en el aire, por lo que pierden un punto de Cansancio cada media hora.

Batir de alas: El dragón puede batir sus alas con gran potencia para levantar un poderoso vendaval. Cualquiera que se encuentre en su interior, deberá defenderse contra un ataque de aire de dificultad automática Casi Imposible, o recibirá un impacto equivalente a la mitad de la Fuerza del dragón, redondeada hacia arriba. El Batir de alas tiene la misma área de acción que el Coletazo.

Inmunidad: Dependiendo de su especie, el dragón posee diversas inmunidades. Los de fuego ignoran automáticamente cualquier daño basado en calor, de igual modo que los de hielo y los de la tormenta hacen lo mismo con el frío y la electricidad, respectivamente.

Vulnerabilidad: Cualquier ataque basado en el elemento opuesto al que son afines, les produce doble daño.

ZOMBI

CADÁVER ANIMADO

Nivel: 0

Clase: Entre mundos, no muerto 10

Puntos de Vida: 345 Acumulación

Categoría: Novel

Fue: 8 **Des:** 5 **Ag:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 1 **Int:** 2 **Vol:** 1 **Per:** 5

RF 45 **RM** 0 **RP** 0 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 40 Natural; o como arma

Habilidad de ataque: 50 Mordisco, Golpes o Arma

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 20 Mordiscos y Golpes CON / PEN, o como Arma

TA: Natural 3

Habilidades esenciales: Exención física, Sentido agudizado: Olfato, Visión nocturna completa, Inmunidad psicológica, Tamaño innatural.

Poderes: RF Incrementada +20.

Tamaño: 15 Medio

Tipo de movimiento: 5

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 30 (*Olfato 60*), Buscar 20, Sigilo 20.

Los zombis son cadáveres animados por medios sobrenaturales, los más básicos y simples de todos los muertos vivientes. No tienen capacidad de raciocinio ni alma, aunque a veces pueden conservar vagos recuerdos de su vida. Muchos de los experimentos básicos de Sol Negro con el Libro de los Muertos han creado a multitud de estas criaturas, quienes aún no son capaces de dominarlas plenamente. Si no están controlados, los zombis deambulan con el único deseo de satisfacer su ansia de carne viva, especialmente la de otros seres humanos.

MODUS OPERANDI

Los zombis no tienen pautas de conducta; simplemente vagan erráticamente hasta que encuentran un ser vivo del que alimentarse. Luchan de un modo caótico a golpes y mordiscos, pero también pueden enarbolar armas muy simples. Sus cuerpos muertos no se curan de las heridas, y van demacrándose con el tiempo hasta que son incapaces incluso de moverse. Su único punto vulnerable es la cabeza, ya que un daño masivo en ella o la decapitación los destruye automáticamente. Las características descritas en esta ficha representan el cadáver animado de un hombre adulto y de corpulencia media. Mujeres, ancianos y niños pueden tener capacidades físicas ligeramente inferiores.

DEGOLLADOR

QUIMERA NO MUERTA

Nivel: 5

Clase: Entre mundos, no muerto 20

Puntos de Vida: 380

Categoría: Maestro en armas

Fue: 13 **Des:** 6 **Agi:** 8 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 7

RF 70 RM 60 RP 55 RV 70 RE 70

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 160 Garras y huesos

Habilidad de defensa: 140 Garras y huesos

Daño: 100 Garras y huesos FIL / CON

TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Ele 6 Fri 6 Ene 0

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Exención física, Características físicas inhumanas, Inmunidad psicológica, Tamaño innatural.

Poderes: Arma natural: Garras y huesos (Daño incrementado), Daño energía, Resistencia incrementada +20, Armadura física 6 *Abierta*, Barrera de daño 60, Regeneración 16 *Limitada*, Visión extrasensorial.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 0 / 16

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Trepas 65, Advertir 100, Buscar 85, Rastreas 60, Proezas de fuerza 135, Saltar 40.

Esta criatura, apodada Degollador por su necesidad de descuartizar seres vivos, es una de las creaciones artificiales descritas en el Libro de los Muertos. Se trata de un terrorífico experimento que tiene como objetivo la construcción de un poderoso tipo de muerto viviente, dotado de enormes capacidades destructivas. Un Degollador es una pesadilla humanoide de más de tres metros de altura. Todo su cuerpo está lleno de llagas y huesos; la columna vertebral le parte en dos la espalda y, como rostro, tiene una macabra calavera. Posee brazos desproporcionados como los de un gorila gigante, y las piernas extrañamente invertidas a partir de la cadera, por lo que anda de un modo muy raro.

Su creación requiere bastos conocimientos médicos y sobrenaturales. Primero, se forja como base un esqueleto metálico con un cráneo humano reforzado, añadiendo después encima distintas capas de musculatura, tanto humana como animal. Finalmente, se emplean rituales, alquimia y sacrificios para animarlo. Tras años de investigación, la organización Sol Negro ha desarrollado a varias de dichas criaturas, cuyo número en la actualidad es desconocido. Las utilizan como armas de destrucción o guardianes de sus bases, a pesar de que su violencia natural a veces los descontrola, comenzando a matar todo lo que encuentran.

MODUS OPERANDI

Un Degollador es un verdadero prodigio en lo que se refiere a matar. Incluso empleando sólo su mera fuerza bruta, está dotado de un instinto sobrenatural para la muerte, que incrementa enormemente su habilidad en la lucha. Cuando golpea a sus oponentes, es capaz de partirlos en pedazos con un mero roce de sus garras o puños. Una vez que ha encontrado una posible víctima, la persigue inexorablemente y sin descanso hasta acabar con ella. Lo único que puede retrasar su persecución es la presencia de una presa cercana, de la que pueda alimentarse para sanar.

Armadura (abierto): Todos los músculos de los Degolladores están reforzados con estrechos filamentos de acero negro templado. Por tanto, gozan naturalmente de una eficaz armadura contra todo tipo de ataque no basado en energía. No obstante, su esquelética cabeza no está protegida como el resto, por lo que los golpes apuntados al cráneo no obtienen esta protección.

Visión extrasensorial: Incluso sin tener ojos, los Degolladores pueden sentir su entorno gracias a los poderes sobrenaturales que se han utilizado para crearlos. No obstante, no son capaces de percibir habilidades mágicas, psíquicas o a seres espirituales.

Regeneración (limitada): Aunque su organismo muerto no es capaz de sanarse por sí solo, un Degollador puede alimentarse de carne viva (o que haya muerto hace menos de cinco minutos) para sanar cualquier clase de daño. Mientras se encuentra comiendo, su nivel de Regeneración aumenta temporalmente hasta 16. Como referencia, devorando un cuerpo humano completamente, son capaces de regenerarse durante 15 asaltos a un ritmo de 10 PV cada uno.



Zombis y Degolladores

ASAGIRI

ESPIRITU DE LA CAZA

Nivel: 4 **Clase:** *Ánima* 20
Puntos de Vida: 105 Bestia / 130 Espíritu
Categoría: Asesino
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 6 **Pod:** 8 **Int:** 6
Vol: 8 **Per:** 9
RF 55 **RM** 55 **RP** 55 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 120 Bestia / 100 Espíritu
Habilidad de ataque: 140 Garras y fauces
Habilidad de defensa: 110 Esquiva
Daño: 60 Garras y fauces
TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Ele 6 Fri 6 Ene 3

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Exención física, Características físicas inhumanas especiales, Sentidos agudizados: olfato y oído, Afinidad.
Poderes: Posesión *Condicionada*, Forma de bestia (Metamorfismo básico *Condicionado*, Arma natural: Garras y fauces, Reacción incrementada +20), La senda de las bestias (Movimiento +2, Movimiento libre por la naturaleza), Inmunidad física 80 *Condicionada*, Debilidad.

Tamaño: 12 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 10 / 8
Cansancio: 8 / Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 90 (*Olfato y oído* 120), Buscar 110, Ocultarse 140, Rastrear 120 (*Olfato* 150), Atletismo 50, Sigilo 130.

Las Asagiri son iracundos espíritus femeninos de la naturaleza, dominadas por un fuerte instinto depredador. Dado que no tienen cuerpo, son incapaces de intervenir en el mundo físico, por lo que necesitan poseer a otros para sentir la emoción de la caza y el sabor de la sangre.

Como ánimas, únicamente pueden tomar posesión de mujeres que aún sigan siendo doncellas. Una vez encuentran un huésped apropiado, anidan en su alma aletargadas hasta que llega la primera noche de luna llena. En ese instante, obtienen el control del cuerpo, transformándolo en una bestia sanguinaria. Irónicamente, el espíritu conserva vagos recuerdos de su anfitriona y siente deseos de matar a quienes esta más ame u odie. Aun así, no desprecia a ninguna presa, especialmente las humanas. Cuando vuelve a ser de día, la mujer recupera el control y su apariencia, siendo incapaz de recordar nada de lo que ocurrió la noche anterior, hasta que la historia se repite en la siguiente luna llena.

Las personas dotadas con la capacidad de ver a una Asagiri mientras se encuentra en forma espiritual, la percibirán como una sombra turbulenta y en continuo movimiento, con algunos rasgos animales y otros de mujer. Bajo su apariencia física bestial conservan características femeninas, pero sus cuerpos se recubren de un denso pelaje negro, con las extremidades acabadas en afiladas garras y el rostro deformado como el de cualquier depredador: panteras, lobos u otros tipos de animal.

El espíritu puede abandonar a su anfitriona en cualquier momento, salvo mientras está convertido en bestia. Cuando muere su huésped, queda atrapado en el interior del cadáver hasta que llega la siguiente luna llena; entonces puede liberarse y buscar otro cuerpo. Si durante ese tiempo alguien deposita flores en la boca de la difunta, la Asagiri permanece atada a ella y desaparece completamente al llegar la noche. Algunos rituales místicos extremadamente complejos son también capaces de exorcizarlas.

MODUS OPERANDI

La cacería es lo único que da sentido a la existencia de las Asagiri. En las noches de luna llena, se arrastran sigilosas en pos de víctimas que puedan saciar sus instintos. Desde las sombras, saltan sobre sus desprotegidas presas y acaban con ellas sin darles la oportunidad de reaccionar.

Mientras están en forma espiritual rehuyen completamente cualquier enfrentamiento, al no ser capaces de contraatacar. Por el contrario, como bestias no temen combatir, aunque generalmente prefieren usar el subterfugio.

El cuerpo físico y el alma de la Asagiri reciben daño independiente si son atacados por medios que no sean capaces de dañar a espíritus. De hecho, es posible



Asagiri

matar a la bestia sin afectar al espíritu, empleando armas de plata o impactos de gran potencia. No obstante, los ataques capaces de dañar energía con presencia suficiente les afectan por igual a ambas. En forma bestial, tiene los mismos puntos vulnerables que el animal imitado.

Posesión (*condicionada*): La habilidad para tomar posesión de un cuerpo sólo tiene efecto sobre mujeres que aún sean vírgenes. Para colarse en el interior de su alma, la Asagiri ha de realizar un ataque con éxito sobre su víctima, y esta debe fallar una RM contra 100. Si supera la Resistencia o el espíritu abandona el cuerpo posteriormente, esa mujer jamás puede volver a ser poseída por una de ellas. Mantener relaciones sexuales posteriormente, no afecta en absoluto a la posesión.

Forma de bestia: Una vez se ha introducido en un cuerpo, el espíritu puede alterarlo durante las noches de luna llena dándole la apariencia de una bestia. En ese estado, incrementa las características físicas de su huésped considerablemente (dos puntos su Destreza y Agilidad, y uno su Fuerza y Constitución), al igual que su velocidad de reacción. Además, obtiene afiladas garras y fauces que puede usar como armas. Las estadísticas reflejadas en la ficha representan la posesión de una mujer normal; por tanto, las características en cursiva pueden alterarse, dependiendo de su anfitrión.

Afinidad: Mientras estén transformadas, las Asagiri tienen afinidad con lobos, panteras y otros grandes depredadores.

La senda de las bestias: En forma de bestia, su comunión con la naturaleza les permite avanzar a través de zonas boscosas o selváticas sin ningún penalizador a su velocidad. Además, su movimiento aumenta dos puntos cuando se trasladan en semejantes entornos.

Inmunidad física (*condicionada*): Durante las noches de luna llena, las Asagiri son completamente inmunes a cualquier ataque incapaz de dañar energía con una presencia inferior a 80. Esta habilidad no funciona contra armas de plata, que producirán daños en sus cuerpos con normalidad.

Debilidad: Si se colocan flores en la boca de un cadáver poseído por una Asagiri, el espíritu perecerá de manera inmediata al llegar la noche.

FILISNOGOS

LA VENGANZA DE LA ANTIGÜEDAD

Nivel: 15 **Clase:** Entre mundos 40
Puntos de Vida: 8.565
Categoría: Paladín oscuro
Fue: 18 **Des:** 12 **Agi:** 8 **Con:** 18 **Pod:** 15 **Int:** 10 **Vol:** 15 **Per:** 12
RF 140 **RM** 180 **RP** 180 **RV** 140 **RE** 140

Turno: 105 Natural
Habilidad de ataque: 300 Pilar de almas + 260 Apéndices (6 ataques); 300 Destrucción gravitacional
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 200 Pilar de almas FIL, 180 Apéndices CON
TA: Natural 10

Habilidades esenciales: Características físicas divinas, Características anímicas sobrenaturales, Exención física, Zen, Inmunidad, Inmunidad psicológica, Vulnerabilidad, Necesidad física.

Poderes: Arma natural: Pilar de almas (Daño incrementado +20) y apéndices (Seis ataques adicionales), Daña energía, Destrucción gravitacional (Conjuro innato), Desplazamiento subterráneo superior, Resistencia magia y psíquica incrementadas +50, Regeneración 17 *Condicionada*, Inmunidad física 80, Ver lo sobrenatural, Vulnerable.

Tamaño: 36 Colosal **Regeneración:** 17 / 10
Tipo de movimiento: 8 / 4 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 280, Buscar 240, Proezas de fuerza 260, Memorizar 190.

Contemplar al Filisnogos es presenciar el verdadero significado del terror. Se trata de una criatura única con un poder casi divino, nutrida durante su gestación por millones de almas. Es el ser que la antigüedad dejó tras de sí para vengarse del hombre y hacerlo pagar por sus pecados. No por nada, su nombre significa "Hijo de la muerte".

El Filisnogos es una criatura de tamaño colosal, casi tan grande como una pequeña ciudad. Compuesto de mármoles oscuros y metales, a la distancia tiene la apariencia de una inmensa montaña de cadáveres que se arrastra lentamente. Su cuerpo es una gran cúpula en cuyo centro se encuentra una réplica de su propio creador, que actúa como corazón de la bestia. Esa hermosa figura está coronada por cuatro descomunales alas, dos de aspecto angelical pero negras como el ébano, y un segundo par hechas de hueso. Del domo surgen decenas de inmensos tentáculos, rematados en cabezas de diversas bestias. Para la gente común, toda su superficie parece completamente lisa, pero aquellos que pueden ver los espíritus se darán cuenta de que está repleto de miles de rostros muertos desenchajados de dolor y desesperación.

El origen de esta pesadilla se remonta a la Guerra de Dios, durante la cual miles de seres morían cada día en continua agonía y sufrimiento. Entre toda aquella destrucción, Gaudemus, llamado por sus hermanos elfos el Creador de Maravillas, fraguó un plan para vengarse de quienes se lo habían arrebatado todo. Solo, en la penumbra, rodeado únicamente de los cadáveres de aquellos a quienes amó, compuso un descomunal golem utilizando como materia prima los restos de su propia ciudad. Para darle vida, trató de canalizar en él las almas de sus habitantes, pero ajeno a su conocimiento, creó un faro para miles de espíritus desgarrados por el odio. Y esa criatura, aún adormecida, se alimentó de todo aquel descomunal poder hasta convertirse en una entidad como nunca otra había pisado el mundo. Tan sólo despertó parcialmente y por unas escasas horas, pero aun así, la muerte y la devastación le siguieron. Era como un recién nacido que da sus primeros pasos, pero incluso con sólo una pequeña fracción de su poder activado, arrasó toda forma de vida que se encontraba a más de cien kilómetros a la redonda. Fue entonces cuando Gaudemus comprendió el horror que había creado e, incapaz de destruirlo, ocultó su ubicación creando cuatro llaves que evitaban su completo despertar. Actualmente, se desconoce tanto su lugar de reposo como el lugar donde se hallan los artefactos necesarios para despertarlo. Si en algún momento es reanimado, lo cubrirá todo de un océano de sangre como no se ha visto desde muchos siglos atrás.

MODUS OPERANDI

Impulsado por el dolor y la ira de las almas que le hicieron nacer, el único afán del Filisnogos es vengarse de la humanidad. Desea bañarse en la sangre del hombre, aplastar sus civilizaciones y borrarlas de la faz de Gaia para siempre. Desgraciadamente, su odio es tan inconmensurable que es muy posible que no se pare ahí, y avance descontrolado hasta destruir toda la vida del planeta.

Una vez despierto y en plenitud de facultades, se deslizará por el subsuelo buscando grandes ciudades. Utiliza sus apéndices para explorar, pues puede desplegarlos hasta a tres kilómetros de su cuerpo. Si en el camino encuentra pequeñas poblaciones, ni siquiera se para: le basta con exteriorizar a distancia uno o dos de sus tentáculos para arrasarlas. Sólo en una ciudad importante se manifestará en toda su terrorífica gloria, ante el horror y la desesperación de sus futuras víctimas. Lo único que lo detiene son los ríos caudalosos, pues siente una fuerte repulsión hacia el agua.

El poder del Filisnogos es inconmensurable. Puede arrasar ejércitos y ciudades enteras con aterradora facilidad. En combate, realiza hasta siete ataques por asalto: uno con el Pilar de almas y seis empleando sus apéndices. Además, genera cada dos turnos un campo de destrucción gravitacional, que emplea generalmente contra adversarios molestos o artillería. No tiene ningún punto vulnerable.

Pilar de almas: El ataque principal del Filisnogos es el Pilar de almas. Se trata de una descomunal cuchilla negra que el destructor puede manifestar o deshacer a su antojo. Habitualmente, surge del suelo destrozando cualquier cosa que alcance, aunque también puede exteriorizarla desde su cuerpo. Este ataque tiene una rotura 26.

Apéndices: Los seis enormes apéndices del Filisnogos aplastan o engullen cualquier cosa que se ponga a su alcance. Cada uno de ellos le permite realizar un ataque adicional natural, por lo que no sufre ningún penalizador a su habilidad. Pueden luchar incluso mientras su cuerpo se encuentra bajo tierra. Si un apéndice es atacado, aguanta 500 puntos de daño (que no se descuentan del total de puntos de la criatura) antes de ser destruido. Una vez cercenados, surgen de nuevo del cuerpo central en cinco asaltos. Dado su gran tamaño, sólo puede utilizar tres apéndices sobre blancos de Tamaño medio o grande, aunque nada le impide hacerlo en combinación con su Pilar de almas. Estos ataques tienen una rotura 24.

Inmunidad física: Por potente que sea, ningún arma incapaz de dañar energía produce efecto alguno sobre el Filisnogos. Sólo los ataques sobrenaturales con presencia superior a 80 pueden dañarle.



Filisnogos

Destrucción gravitacional: Su increíble poder sobrenatural le otorga un limitado control sobre los campos gravitatorios del planeta, pudiendo ejecutar de manera innata el conjuro de piedra Destrucción Gravitacional. El hechizo es lanzado con su valor base, es decir, 180 puntos de Zeon. Necesita dos turnos enteros de preparatoria para ejecutarlo, durante los cuales el cuerpo de Gaudemus comienza a gesticular. Puede lanzarlo ilimitadamente, manteniéndolo hasta que todo lo que hay en el interior de la cúpula sea destruido.

Movimiento subterráneo superior: El Filisnogos tiene la capacidad de enterrarse bajo el subsuelo con enorme facilidad, cosa que emplea usualmente para protegerse de la lluvia o para evitar ser divisado a distancia. Necesita cinco asaltos completos para soterrarse sobre tierra blanda, y veinte bajo roca sólida. También es capaz de moverse a través del subsuelo, pero su Tipo de movimiento se reduce a la mitad. Mientras está enterrado, usa sus apéndices secundarios con un penalizador de -40 a su habilidad.

Regeneración (condicionada): El cuerpo del Filisnogos absorbe inmediatamente toda la materia física inorgánica que se encuentra a su alrededor, para curarse casi inmediatamente de cualquier daño. Por tanto, tiene una Regeneración 17 y recupera 100 puntos de daño por asalto. Esta capacidad no funciona contra los ataques basados en agua.

Inmunidad psíquica: Excepto rabia o ira, es incapaz de sentir ninguna otra emoción y, por tanto, ignora el resto de los estados psicológicos.

Inmunidad: El Filisnogos es virtualmente inmune a los efectos de todos los elementos, salvo el frío y el agua. Por tanto, los ataques basados en aire, electricidad, tierra, fuego, luz y oscuridad le producen sólo la mitad de daño.

Vulnerable: La forma física del Filisnogos es vulnerable al agua y al frío, por lo que cualquier ataque elemental basado en ellos le produce doble daño. Además, el contacto en grandes cantidades con el agua que tanto le perjudica, actúa como un potente ácido sobre él. Si moja como mínimo una cuarta parte de su cuerpo, debe superar una RF contra 200 o perder una cantidad de vida equivalente a su nivel de fracaso por diez. Esto ocurre habitualmente cuando pasa a través de ríos o sale a la superficie mientras llueve. Debe repetir el control cada cinco asaltos si no se resguarda.

Necesidad física: Una vez despierto, las almas vengativas impulsan al Filisnogos a matar todo lo que halle a su paso y a alimentarse de la muerte que provoca. Por tanto, necesita acabar con la vida de un elevado número de personas cada día, o de lo contrario empezará a debilitarse. Si transcurre una semana sin haber matado a nadie, se enterrará y quedará aletargado de nuevo.



70, Proezas de fuerza 80.

Nadie conoce con exactitud cuál es el origen de semejantes pesadillas, por lo que, a falta de un nombre mejor, no son pocos quienes las han apodado Aberraciones. Estas criaturas son revoltijos de carne sanguinolenta y pus, con enormes fauces y garras afiladas. Su apariencia es muy caótica: a veces se asemejan a inmensas bestias lupinas, de tamaño superior al de un león adulto, y otras son más parecidas a grotescas parodias de musculosos seres humanos. En su conjunto, resultan una visión realmente espantosa.

Las Aberraciones no son originarias del mundo real, sino de la Vigilia, donde se encuentran la mayoría de las veces. Desgraciadamente, poseen una enorme facilidad para manifestarse a través de las puertas, siendo atraídas por grandes cantidades de dolor y tormento. Se dice que cuando una persona penetra en la Vigilia por un lugar cargado de sufrimiento, puede dejar tras de sí a muchas de ellas. Tienen una insaciable ansia de carne, y allí donde se manifiestan, siempre dejan a su paso destrucción y muerte. No respetan a ningún ser vivo salvo a sus semejantes. En muchos sentidos, son los engendros del dolor.

MODUS OPERANDI

El único interés que mueve a las Aberraciones es la muerte. Nunca elaboran planes ni parecen necesitarlos. Simplemente, se limitan a cargar contra cualquier ser vivo que encuentren a su paso para destruirlo a garrazos y mordiscos. Pueden actuar solas o en grupos numerosos, pero ni aun así se comportan organizadamente. En combate son terroríficos adversarios, ya que sus cuerpos, carentes de órganos vitales, pueden recibir enormes cantidades de daño sin sufrir heridas mortales. De todas formas, oculto tras las costillas se encuentra su corazón, un punto vulnerable. Realizar un ataque apuntado a él tiene un penalizador de -60.

Garras y fauces serradas: Las armas naturales de la Aberración están preparadas para destruir a sus adversarios desde dentro con gran facilidad, por lo que aplican un bono de +20 a las tiradas para calcular su Nivel de Crítico. La rotura del ataque es 5.

Lazo de sufrimiento: Cuando una Aberración recibe algún tipo de daño en combate, crea al instante un lazo espiritual con la persona que se lo ha producido, devolviéndole de modo incrementado su dolor. Por tanto, aquel que cause la pérdida de puntos de vida a uno de estos engendros debe de superar automáticamente una RM contra 100, o se verá sometido de inmediato al estado de Dolor. Un individuo sólo debe superar una Resistencia por asalto, incluso si ha realizado varios ataques con éxito sobre el ser. Esta habilidad únicamente funciona mientras el sujeto se encuentre a menos de cinco metros de la criatura ya que, más lejos, la resonancia espiritual es tan débil que no produce ningún efecto. Se puede repetir el control cada cinco asaltos.

Regeneración: El metabolismo de estas criaturas les permite curarse a una velocidad prodigiosa, por lo que recuperan 20 puntos de vida por minuto. Esta capacidad sólo funciona ante ataques producidos por medios físicos, como aplastamientos o espadazos. Los daños que sufra mediante ataques de carácter elemental (frío, calor, electricidad, luz, oscuridad u otros similares), se regeneran con sólo nivel 3.

Visión nocturna completa: La oscuridad natural no afecta la capacidad de visión de las Aberraciones, pero sí la de origen sobrenatural.

ABERRACIÓN

ENGENDRO DEL DOLOR

Nivel: 4 **Clase:** Entre mundos 20
Puntos de Vida: 900 Acumulación
Categoría: Maestro en armas
Fue: 11 **Des:** 6 **Agi:** 6 **Con:** 9 **Pod:** 8 **Int:** 3 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 55 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 70 Natural
Habilidad de ataque: 140 Garras y fauces
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 70 Garras y fauces FIL
TA: Natural 3

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Resistencia al cansancio, Características físicas inhumanas, Sin Inconsciencia.

Poderes: Arma natural: Garras y fauces serradas (Crítico incrementado, Daño incrementado +10), Regeneración 12 *condicionada*, Lazo de sufrimiento (Aura: Dolor *condicionado*), Visión nocturna completa.

Tamaño: 20 Medio **Regeneración:** 12 / 3
Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 13

Habilidades Secundarias: Advertir 65, Buscar 85, Trepar 65, Esconderse

SEÑOR DE LAS TINIEBLAS

ELEMENTAL MAYOR

Nivel: 10 **Clase:** Entre mundos, elemental 30
Puntos de Vida: 275
Categoría: Warlock
Fue: 12 **Des:** 13 **Agi:** 8 **Con:** 13 **Pod:** 13 **Int:** 12 **Vol:** 12 **Per:** 11
RF 100 **RM** 120 **RP** 95 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 115 Natural, 125 En forma humana
Habilidad de ataque: 250 Garras de sombra
Habilidad de defensa: 230 Garras de sombra
Daño: 120 Garras de sombra FIL / FRI
TA: Ninguna

ACT: 80 Conjuros de Oscuridad, 60 Otras
Zeon: 1.150

Proyección Mágica: 200 Ofensiva

Nivel de magia: 90 Oscuridad

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad elemental: Oscuridad (mitad de daño), Inhumanidad, Don, Inutilidad somática, Características anímicas sobrenaturales, Características físicas sobrehumanas.

Poderes: Arma natural: Garras oscuras (Armadura -1, Daño energía, Daño incrementado +40, Ataque elemental), Metamorfismo *condicionado*, RM incrementada +20, Forma elemental *condicionada*, Forma física a voluntad, Ojos de sombra (Ver lo sobrenatural, visión nocturna completa).

Especial: Proyección Mágica como ataque.

Tamaño: 24 Grande (Var.)

Tipo de movimiento: 8

Habilidades Secundarias: Intimidar 105, Advertir 120, Buscar 85, Esconderse 90 (130), *Historia* 150, Memorizar 90, *Ocultismo* 200, *Estilo* 105, *Intimidar* 140, Valoración mágica 140, Sigilo 85 (135), Ocultarse 85, Arte 100, Música 30.

Regeneración: 7

Cansancio: Incansable

Los Señores de las Tinieblas son los gemelos sombríos de las Doncellas de Luz, los más poderosos de todos los elementales oscuros. Pueden tomar muchas formas, pero su verdadero aspecto es el de un colosal humanoide de tres metros de altura formado por pura oscuridad. Sus manos son garras grotescas y su cabeza está coronada por dos enormes cuernos. No tienen rostro, pero sus ojos brillan como ascuas escarlatas que dejan tras de sí una leve estela. Por su aterrador aspecto, no es de extrañar que varios de ellos hayan inspirado a multitud de demonios antiguos de la religión cristiana. Cuando alguien se encuentra en presencia de uno bajo su verdadera forma, habitualmente siente una punzada de miedo recorriéndole la columna. Al igual que sus gemelas, no comen, beben, ni tienen ninguna necesidad. De hecho, resultan prácticamente inmortales: únicamente perecen por causas violentas.

Los Señores de las Tinieblas son en sí mismos una contradicción. Les atrae la violencia y la destrucción, pero al mismo tiempo aman el arte y las cosas hermosas. Como sus hermanas, habitualmente siguen las doctrinas de uno de los Shajads, y en ocasiones los sirven personalmente. Por regla general actúan de un modo frío y calculador, por lo que resulta muy poco común que pierdan los nervios o se enfaden. No obstante, cuando entran en cólera, siempre dejan a su paso un verdadero mar de cadáveres.

Si pueden evitarlo, no intervienen en sus propios asuntos personalmente, prefiriendo emplear a subordinados que trabajen para ellos mediante el engaño o la intimidación. También tienen a multitud de Sombras a su servicio, que utilizan para los cometidos más simples.

Dado que pueden tomar otra apariencia durante la noche, en ocasiones se mezclan con los humanos e incluso adoptan una identidad estable. Aun así, lo más habitual es que se encuentren en las zonas más lóbregas de la Vigilia o en áreas inexploradas de Gaia, desde donde ejercen su influencia.

MODUS OPEBANDI

Como las Doncellas de Luz, poseen gigantescas habilidades mágicas que les dan una gran superioridad sobre otras criaturas. Mientras acumulan poder, en el interior de su cuerpo se forman runas y símbolos que les permiten usar conjuros sin gesticular, incluso mientras luchan. Aunque confían mucho en sus hechizos, disfrutan combatiendo físicamente contra todo tipo de adversarios. Normalmente, se sobran y se bastan utilizando tan sólo su habilidad marcial pero, en el extraño caso de que se vean amenazados, emplean sus sortilegios muy efectivamente. Al igual que muchos elementales, no tienen ningún punto vulnerable salvo su corazón, el foco de su esencia. En algunas ocasiones, obtienen Elan del Shajad al que sirven.

Garras oscuras: Los Señores de las Tinieblas emplean sus enormes garras en combate con una precisión aterradora. Atacan en Filo como un arma de oscuridad capaz de dañar energía (rotura 8) y, gracias a su potencia, restan un punto la TA del defensor. En el caso de que tomen forma humana, su daño base se reduce a 100.

Metamorfismo (condicionado): Durante la noche, los Señores de las Tinieblas son capaces de alterar su apariencia y adoptar una forma humana masculina (también la de razas similares, como Sylvain o Duk'zarist). Sólo ejecutan el cambio una vez por velada, aunque pueden recuperar su verdadero aspecto cuando lo deseen. En algunas ocasiones, han aparecido algunos elementales especialmente viejos que pueden transformarse en más de una ocasión, así como tomar la apariencia de enormes bestias o animales. Los templos de los Shajads y los lugares donde la oscuridad natural es especialmente poderosa, permiten a los Señores de las Tinieblas mantener su metamorfismo incluso de día.

Ojos de sombra: La oscuridad no afecta en absoluto a su capacidad de visión, ni siquiera la de origen sobrenatural. Igualmente, son capaces de ver espíritus, magia y poderes psíquicos.

Forma elemental (condicionada): En su forma real, los Señores de las Tinieblas son seres de oscuridad pura que sólo son dañados por ataques que afecten a energía. Tienen la capacidad de tocar objetos físicos incluso mientras permanecen intangibles. Esta oscuridad natural les otorga bonos a su capacidad de ofuscación, lo que se refleja entre paréntesis en sus habilidades secundarias. Durante el tiempo en el que se encuentren bajo otra apariencia no pueden mantener esta habilidad, y se vuelven completamente materiales.

Inmunidad: Los ataques basados en oscuridad producen la mitad de daño en los Señores de las Tinieblas.



Señor de las Tinieblas

APÉNDICE I

LAS OTRAS ÁNIMAS

*No importa hasta dónde alcance nuestra vista,
por delante aún quedan muchos horizontes...*

-Bárnabas-

Niveles de poder

Muchas veces, lo más simple resulta hacer una conversión directa de niveles de poder. Para lograrlo, ten muy en cuenta que en *Ánima* el avance de los personajes es considerablemente elevado, y que incluso un individuo de primer nivel es por norma general muy superior a la gente normal. Normalmente, una ficha de nivel uno es equivalente a otras de tres o cuatro en otros juegos. Dependiendo de la progresión de niveles de cada sistema, lo más recomendable es dividir entre dos y cinco para hallar la equivalencia en *Ánima*.

Conversión de sistemas porcentuales

En muchos sistemas de rol que no usan niveles de poder, las habilidades se calculan utilizando cifras porcentuales. En estos casos, la conversión de personajes se realiza adaptando directamente estas cantidades. Tomando el 100% como la maestría, o lo que es lo mismo, una habilidad final de 200 en *Ánima*, basta con doblar el porcentual para saber cuánto tendría el personaje en esa pericia concreta. Es decir, una capacidad de ataque del 65% es equivalente a un 130. Para calcular su nivel, se contabilizan cuántos PD ha gastado teóricamente.

El sistema de rol de *Ánima* introduce al jugador en el intrincado mundo de Gaia, pero esta no es la única ambientación en la que permite jugar. Tomando como base las reglas de juego, cualquier Director puede trasladar su partida al universo que prefiera, adaptando fácilmente los elementos que necesite. En estos apéndices intentaremos hacer un poco más fácil esa tarea, dando algunas recomendaciones y consejos.

CONVERSIÓN DE SISTEMAS

Puede darse el caso de que algún jugador o DJ tengan ya creados personajes o criaturas en otros sistemas de rol, y deseen hacer una conversión para jugar con ellos en *Ánima* o viceversa. Aunque lo más recomendable es tratar de adaptarlos plasmando directamente el concepto de cada personaje sobre el papel, a veces resulta difícil acomodar las diferentes reglas o niveles de poder de un sistema a otro. A continuación os mostramos una serie de consejos y pautas que esperamos que simplifiquen dichas conversiones.

Adaptación de características y categorías

Convertir la categoría de un personaje de un sistema a otro no debería ser problemático; basta simplemente con elegir la que cada cual considere más apropiada. En el caso de juegos en los que no se diferencien entre distintas profesiones o en el de los monstruos, lo más recomendable es elegir directamente el *Novel* como arquetipo. Tampoco resultará problemático deducir qué características son equivalentes en cada uno. Sólo la *Destreza* y la *Agilidad* son problemáticas, ya que muchas veces aparecen unificadas como reflejos o simplemente *destreza*. En estos casos, puedes optar por darles el mismo valor, o alterar el de cada una un punto por encima y el otro por debajo. De cualquier modo ten en cuenta que, a partir de 10, el nivel de las características aumenta geoméricamente: a un ser le basta tener una *Fuerza* 15 para levantar hasta 100 toneladas. Si quieres, puedes emplear como referencia la **Tabla 87**, en la que aparece una correspondencia de diversas cantidades.

TABLA 87: ADAPTACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Característica	3 a 18	1 a 100
1	3	5
2	4	15
3	5	25
4	7	35
5	9	45
6	10	55
7	12	65
8	14	75
9	16	85
10	18	95
11	20	100
12	22	110
13	25	125
14	30	150
15	40	180

REGLAS ADICIONALES

Aunque prácticamente todas las reglas de este sistema se aplican perfectamente en cualquier tipo de ambientación, también es cierto que pueden existir algunos pequeños problemas que es posible solucionar utilizando las siguientes recomendaciones y reglas opcionales.

Ánima en la actualidad

Ánima no tiene por qué ser usado únicamente en ambientaciones de fantasía medieval. Con un poco de imaginación, resulta muy fácil adaptarlo para universos actuales o futuristas, introduciendo simplemente algunas pequeñas alteraciones.

Una de las primeras reglas que deberían aplicarse concierne al uso de las armas de fuego. Salvo si se admite el empleo de habilidades sobrenaturales, resulta completamente imposible para una persona parar o esquivar un disparo de un arma moderna. Por tanto, el atacante sigue empleando su habilidad ofensiva de manera convencional (aplicando naturalmente los penalizadores pertinentes de las **Tablas 47 y 48**), pero el defensor no puede utilizar su habilidad de parada ni esquivar, teniendo sólo su tirada de defensa natural. Únicamente los personajes que puedan alcanzar la dificultad de *Inhumano* en sus controles físicos son capaces de usar con normalidad sus habilidades de defensa, del mismo modo que las emplean en contra de flechas y otros proyectiles. Los escudos mágicos y psíquicos sí detienen balas con completa normalidad. Otro aspecto del equipo donde se deberían introducir modificaciones es en las armaduras y protecciones. Aunque por norma general las corazas actualmente proporcionan una *TA* inferior a las medievales, la gran mayoría tiene también una barrera de daño que reduce o anula el impacto de balas y proyectiles. Por tanto, es posible anular el impacto de una bala, incluso habiéndolo recibido de lleno.

En lo referente a los arquetipos, no parece necesario introducir ninguna variación. La gran mayoría de personas serían consideradas *noveles*, mientras que a las categorías más especializadas, como *guerreros* o *maestros* en armas, bastaría con cambiarles el nombre a *mercenarios*. Lo mismo se puede decir de las habilidades secundarias, aunque en este caso sí sería conveniente introducir unas cuantas pericias relacionadas con la ambientación, como *informática* o *armamentística*. Por ejemplo, sería una buena idea incluir la habilidad de conducir como dos aptitudes diferentes; una para motocicletas, basada en *Agilidad*, y otra para vehículos de cuatro ruedas, dependiente de la *Destreza*. Todo depende de las ganas que le pongáis.

La magia y otras habilidades sobrenaturales

En muchas ambientaciones, la magia y los poderes sobrenaturales son algo que se encuentra al alcance de cualquier persona. Lo único que se necesita para dominar sus fuerzas es recibir un entrenamiento apropiado, ya que todo el mundo nace con la capacidad de lanzar conjuros. En estos casos, es posible que algunos DJ piensen que todos los personajes deberían tener naturalmente el Don, sin la necesidad de invertir en ello Puntos de Creación. Aunque la idea puede resultar atractiva, esto supone una considerable desventaja para aquellos jugadores que no utilicen hechizos, ya que en este sistema la magia es extremadamente potente, y esos puntos podrían desequilibrar notablemente la partida. Si se da esta situación, lo mejor es considerar que el Don representa el aprendizaje invertido por el personaje para dominar el uso de la hechicería, por lo que sigue siendo necesario que gaste dos Puntos de Creación para tener acceso al uso de la magia.

Esto nos lleva a otro problema; es posible que un momento determinado un jugador se cruce con alguien que le enseñe hechicería, e incluso quiera declarar un cambio de categoría. Desgraciadamente, dado que durante la creación de su personaje no gastó los Puntos de Creación apropiados para usar magia, ahora se encuentra con el hecho de que es incapaz de aprenderla. Para solucionar esta dificultad, si el DJ se lo permite, el personaje debería ser capaz de adquirir el Don utilizando los puntos de aumento de características que recibe al subir a cada nivel par. Uno de estos bonos puede emplearse de manera equivalente a un Punto de Creación, por lo que si el personaje quiere tener el Don, durante sus próximos cuatro niveles no podrá aumentar sus características en pago a los dos puntos que cuesta acceder a la magia.

Todas las reglas que se acaban de explicar son perfectamente aplicables en el uso de las habilidades psíquicas, permitiendo a los personajes despertar tardíamente sus capacidades mentales. Muchas veces, estos poderes tienen un origen distinto en cada mundo, pudiendo representar diversas fuerzas que poco tienen que ver con el mentalismo, aunque a efectos de juego empleen las mismas reglas.

Juego con entidades sobrenaturales

No es nada complicado jugar una partida encarnando a un ser sobrenatural. Basta con utilizar las reglas del **Capítulo 26** para crear cualquier clase de criatura mística, como vampiros, demonios u otros seres legendarios. Las habilidades esenciales que posea no se alteran nunca, aunque sí es posible que lo hagan sus poderes. El valor de los PD que cuesten sus ventajas cuenta como un modificador de nivel. No se deben mezclar las habilidades esenciales que se adquieren usando Puntos de Creación con las que se consiguen gastando PD, como por ejemplo el Don o acceso a habilidades psíquicas.

Si deseas crear un vampiro cuyas habilidades esenciales y poderes sumen 200 PD, el personaje recibirá un modificador de +2 a su nivel.

Juego con Superhéroes

De igual forma, adoptar el sistema de Anima para jugar con superhéroes es algo extremadamente simple. Obviamente, encarnar a magos, psíquicos o artistas marciales excepcionales es algo muy fácil, pues basta con obtener el Don, Acceso a Poderes Psíquicos o Maestro Marcial usando los Puntos de Creación de los personajes. No obstante, en el caso de que el Director de Juego quiera dar también acceso a mutantes entre sus personajes, estos pueden optar por escoger la siguiente ventaja:

MUTACIONES

El personaje tiene poderes innatos a causa de una mutación.

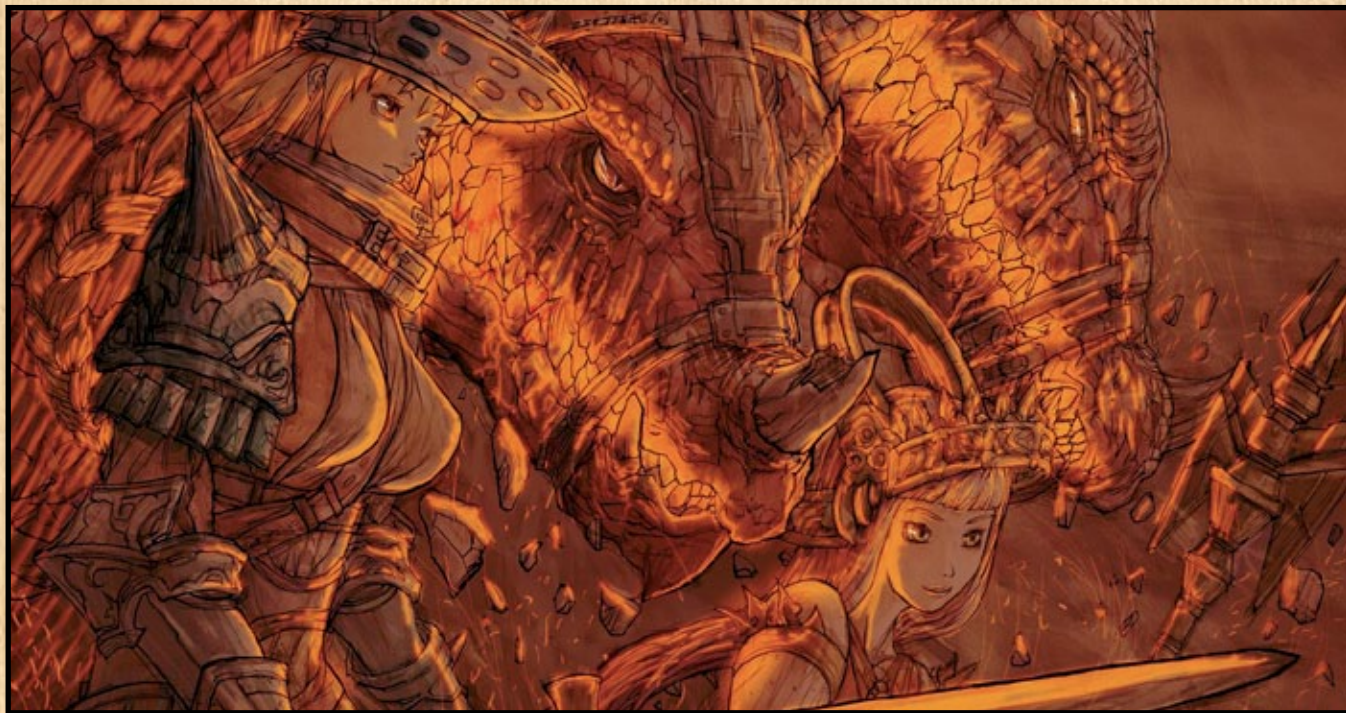
Efectos: Otorga 50 PD para obtener poderes de monstruo como si fuera un ser con Gnosis 20. La inversión de puntos adicionales aumenta los PD a 100 y 150 PD respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

Tabla de Combate

Si el Director de Juego lo prefiere, puede calcular los efectos de un enfrentamiento empleando la Tabla de Combate. Sus valores resultan mucho más mortales que un combate convencional, pero al mismo tiempo, también es más precisa. Cada una de las columnas muestra el tipo de armadura (TA) del defensor, cuyo valor oscila del 0 al 10. Por otro lado, las filas indican en intervalos de diez puntos el posible valor que ha alcanzado el Resultado del Asalto. En la parte superior se encuentran las cantidades negativas que se corresponden a los contraataques, y en la inferior las cifras positivas que representan que el atacante ha impactado. Ten en cuenta que, dependiendo del medio que el agresor utilice (Filo, Contundente, Penetrante...), la TA defensora puede ser distinta. Si queremos utilizar la tabla, primero debemos averiguar la TA a la que estamos atacando para situarnos en una columna, y después consultar en ella el Resultado del Asalto. La combinación de ambos elementos podrá derivar en tres posibles consecuencias:

- **El ataque impacta y causa daños:** Cuando encontremos en la casilla una cifra porcentual, significa que el ataque ha impactado y causado daños de manera convencional.
- **El ataque falla o impacta sin causar daños:** Si el Resultado del Asalto es positivo pero la casilla de la tabla de combate está en blanco, simboliza que el ataque, a pesar de superar la guardia del defensor, no consigue alcanzar su cuerpo, cortando únicamente ropa o rebotando contra una armadura. A efectos de juego, es como si el ataque hubiera sido anulado por la Absorción del defensor.
- **El ataque falla y es posible realizar un contraataque:** Cuando el Resultado del Asalto sea una cifra negativa, es decir, que en la casilla de la Tabla aparezca la letra C, el defensor puede realizar un contraataque. Adicionalmente, el valor positivo que aparece junto a la letra es el bono que el defensor puede aplicar a su contra.



LA TABLA DE COMBATE

RESULTADO	TA 0	TA 1	TA 2	TA 3	TA 4	TA 5	TA 6	TA 7	TA 8	TA 9	TA 10
-301	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C
-291 a -300	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C
-281 a -290	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C
-271 a -280	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C
-261 a -270	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C
-251 a -260	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C
-241 a -250	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C
-231 a -240	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C
-221 a -230	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C
-211 a -220	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C
-201 a -210	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C
-191 a -200	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C
-181 a -190	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C
-171 a -180	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C
-161 a -170	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C
-151 a -160	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C
-141 a -150	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C
-131 a -140	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C
-121 a -130	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C
-111 a -120	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C
-101 a -110	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C
-91 a -100	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C
-81 a -90	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C
-71 a -80	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C
-61 a -70	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C
-51 a -60	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C
-41 a -50	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C
-31 a -40	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C
-21 a -30	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C
-11 a -20	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C
-1 a -10	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1 a 9											
10 a 19											
20 a 29											
30 a 39	10%	10%	10%								
40 a 49	30%	20%	20%	10%							
50 a 59	50%	40%	30%	20%	10%						
60 a 69	60%	50%	40%	30%	20%	10%					
70 a 79	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%				
80 a 89	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%			
90 a 99	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%		
100 a 109	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	
110 a 119	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
120 a 129	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%
130 a 139	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%
140 a 149	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%
150 a 159	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%
160 a 169	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%
170 a 179	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%
180 a 189	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%
190 a 199	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%
200 a 209	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%
210 a 219	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%
220 a 229	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%
230 a 239	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%
240 a 249	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%
250 a 259	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%
260 a 269	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%
270 a 279	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%
280 a 289	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%
290 a 299	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%
300 a 309	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%
310 a 319	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%
320 a 329	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%
330 a 339	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%
340 a 349	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%
350 a 359	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%
360 a 369	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%
370 a 379	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%
380 a 389	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%
390 a 399	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%
+400	400%	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%

ÍNDICE

A

A bocajarro 93, **94**
Abbadon Shajad 291
Abel 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 259, 260, 261, 262, 269
Absorción 6, 81, **86**, 87, 97, 230, 334
Absurdo (ABS) 48
Accidentes 230
Acción 6, 48, 84, **85**, 86, 87, 88, 96, 123
Acciones activas 6, **85**, 86, 87, 88, 96, 123, 143
Acciones pasivas 6, **85**, 86, 87, 88, 96, 123, 143
Acechador **14**, 36, 40, 41, 42, 43
Acrobacias **13**, **49**
Acumulación de daño 6, 59, 90, 94, **97**, 111, 116, 303, 306
Acumulación de Ki 6, 13, 36, **100**
Acumulación mágica (ACT) 6, 13, 21, 36, 97, 98, **115**, 116, 117, 118, 119, 120, 199
Advertir 13, 19, 22, **50**, 53, 54, 83, 99, 101
Agilidad (AGI) 8, **10**, 11, 85
Agua 49, 123, **150**
Aikido **65**, 66
Aire 146
Alberia 250, **251**, 263
Alcance 77, **93**, 94
Alianza Azur **252**, 259, 260, 264
Alta magia **119**, 128, 133, 139, 144, 149, 153, 157, 161, 166, 170, 175
Amenazado **89**, 90, 98
Americh 257
Ángeles caídos 262
Animales 13, 18, **51**
Apariencia **12**, 31
Apartar 85, **91**
Apuntar 93, **94**, 97
Arabal 254
Arcanos invertidos 199, 200, 203, **205**
Arcanos puros 199, **200**, 203, 205
Argos **252**, 253, 259
Arkángel 246, 247, 248, 250, **255**, 256, 261,
Arlan **250**, 252, 254
Arma a dos manos 74
Arma a una o dos manos 74
Arma Distinta 62
Arma enorme 74
Arma gigante 74
Arma mixta 62
Arma similar 62
Armadura de energía 102
Armas 55, 56, 57, 58, 68, 71, 72, **73**, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80
Armas cortas 73
Arquetipo 6, **14**, 26, 36, 333
Arte 13, **55**
Artes marciales 13, 15, **64**, 65, 66, 67
Asakusen 66
Asesino 14, **42**
Asta **73**, 74
Ataque adicional **89**, 107, 307
Ataque apuntado **90**, 91, 96, 109, 313
Ataque en área 63, 65, 87, 89, **90**, 95, 96, **97**, **99**
Atar 13, 36, 194, **195**, 196, 197, 198
Atléticas 13, 47, **49**
Atletismo 13, **49**
Aumento de características 103
Azrael Beryl 290

B

Baho 253
Baile 13, **55**, 65
Barakiel Beryl 292
Barrera de daño 136, 140, 143, 159, 160, 216, **236**, 313
Bekent **255**, 272
Bellafonte **252**, 257
Beryl 20, 244, 245, 247, **280**, 281, 282, 284, 286, 288, 290, 292, 294, 321
Blanco grande 94
Bonificador natural 15, **16**, 19
Bonificador 6
Bono de característica **11**, 26
Buscar 13, 19, 22, **50**, 53, 54, 83, 85

C

Cadencia de fuego **77**, 95
Calor (CAL) **73**, 82, 234
Cansancio 6, 10, 12, 19, 20, 23, 49, 52, 53, 60, **61**, 102, 103, 107, 108, 224, 230, 304
Capoeira **65**, 66
Características 6, 8, **10**, 11, 12
Carga 74, 80, **89**
Casi Imposible (CIM) 48
Categoría 6, 13, 14, 15, 16, 25, 26, **35**, 36
Ceguera absoluta **88**, 231
Ceguera parcial **88**, 231
Celéritas 112
Cerrajería 13, **53**
Ciencia 13, **51**
Cobertura 94
Compleja 74
Conjurador 14, **44**, 45
Conocimiento marcial (CM) 7, 20, 36, 65, **100**, 101, 103
Constitución (CON) **10**, 11, 12, 16, 17, 36, 59, 61
Consumo de Voluntad (CV) 6, 13, 36, **211**, 212, 213
Control de características 6, **8**
Control de habilidad 6, 47
Control del ki 101
Control enfrentado 6, 8, **48**, 54, 61, 85, 90, 92, 103, 110, 122
Contundente (CON) 6, **73**
Convocar 13, 36, **194**, 195, 196, 197, 198, 199, 200
Convocatoria 6, 36, **194**
Corinia 254
Costa de comercio 251
Creación 123, **135**
Creativas 13, 47, **55**
Crioquinesis 220
Cristal psíquico **229**, 264
Crítico 6, 58, 73, 74, 90, **95**, 96
Crítico primario 74
Crítico secundario 74
Cuerda 73
Cuervos 264
Curación por Ki 102
CV innato 36
CV libre 211, **212**
Choque de conjuros 21, **117**

D

D'anjayni 31, 262, 266, **275**
Dafne 255
Daimah 33, 262, 263, **278**

Dalaborn **250**, 251
Daño base 6, **73**
Daño estructural 236
Defensa adicional **89**, 107
Defensa total 66, **91**
Derribado **88**, 89
Derribo 65, 66, 88, **90**
Desarmado 13, 16, 62, 64, 73, 75, **80**
Desarmar 63, 65, 66, **90**
Desconocar 13, 36, 194, **195**, 196, 198
Desenfundar 63, 85, **89**
Destreza (DES) **10**, 11
Destrucción 123, **140**
Destrucción por Ki 102
Desventajas 6, 7, **17**, 22, 23, 24
Detección del ki 40, **101**, 103
Difícil (DIF) 48
Dificultad de disparo 94
Dificultad 6, **8**, 48
Director de Juego (DJ) 5, **6**
Disciplinas psíquicas 6, 10, 18, **210**, 211, 213
Disfraz 13, **53**
Disponibilidad 57, **68**
Dominar 13, 36, **195**, 196, 198
Domine **14**, 36
Dominios 6, **100**
Duk'zarist 29, 31, 34, 66, 229, 242, 244, 245, 246, 247, 262, 263, 265, 268, 271, 273, 274, **279**, 280, 296
Dumah 66
Dwänhoff 251

E

Ebudan 32, **276**
Edad 234
Edamiel Beryl 294
Efecto primario 105
Efecto secundario 105
El dominio **252**, 255
El Don 19, 20, 52, **114**
El Dragón 113
El llamamiento **59**, 165, 166, 171, 174, 176, 282, 295
Elan 6, 20, 209, **281**
Elcia 254
Electricidad (ELE) 6, 7, **73**
Elementales **303**, 322
Elementalismo 198
Eliminación de necesidades 103
Eliminación de penalizadores 103
Eliminación de peso 101
Elisabetta Barbados **248**, 249, 250, 255
Emp 66
En llamas **234**, 235
Enemigo diminuto 89
Enemigo pequeño 89
Energía (ENE) 6, 7, 20, 66, **73**, 98, 99
Enfermedad 22, 51, 183, 185, 188, **234**
Engatillar 63, 74, **90**, 99
Entereza (ENT) 6, 73, **74**, **82**
Entre la vida y la muerte 58
Entre mundos 296, 297, 302, **303**
Enuth 66
Equipo 68
Equipo de calidad 53, 57, **73**
Equipo mediocre 73
Era del caos 245
Erebus Shajad 289

Eriol Shajad 293
Erudición 101
Escudo 77
Escudo de Cobre 68
Escudo de Oro 68
Escudo de Plata 68
Escudo mágico 98
Escudo psíquico 98
Esencia 123, **162**
Espacio reducido 89
Espada 62, **73**
Espalda **88**, 89
Especialización 48
Esferia 255
Espíritu 303
Estado 6, **230**, 231
Estados episcopales 252
Estados independientes 252
Estigia 253
Estilo 13, **50**
Experiencia 7, 25, 28, **237**, 238
Explorador 14, **40**
Extensión del aura al arma 102
Extrusión de presencia 99, **102**

F
Fácil (FAC) 48
Falsa Muerte 103
Familiar **198**, 199
Filo (FIL) 6, **73**
Flanco 88, 89, 92
Flujo de almas 32, 144, 194, 195, 197, **266**, 276
Forja 13, **53**, 54, 55
Frialdad 13, **52**
Frio (FRI) 6, 7, **73**, 98, 234
Fuego 123, **154**
Fuerza (FUE) **10**, 11
Fuerza requerida 74

G
Gabriel 251, **252**, 257, 263
Gabriel Beryl 286
Galgados **250**, 251
Gnosis 119, 197, 200, 209, **296**, 297
Goldar 249, 250, **251**, 264
Grandes bestias 209
Grappling **65**, 66
Grimorio 122
Guerra de dios 246
Guerra de la oscuridad 245
Guerra en los cielos 244
Guerrero 14, **37**
Guerrero Acróbata 14, **37**
Guerrero conjurador 14, **45**
Guerrero mentalista 14, **56**

H
Habilidad base 6, **13**
Habilidad de ataque (HA) 6, **13**
Habilidad de defensa (HD) 6, **13**
Habilidad de esquivar (HE) 6, **13**
Habilidad de parada (HP) 6, **13**
Habilidad final 6, **13**, 15
Habilidad 6
Habilidades de combate 6, **13**
Habilidades del Ki 13, 100, **101**
Habilidades enfrentadas **48**, 195
Habilidades esenciales 297, 302, 303, **304**
Habilidades pasivas 47
Habilidades primarias 6, 12, **13**
Habilidades psíquicas 6, **13**
Habilidades secundarias 6, **13**
Habilidades sobrenaturales 6, **13**

Hacha 56, **73**
Hakyokuken 67
Haufman 251
Hécate 250, **256**
Hechicero 14, **42**
Hechicero mentalista 14, **44**
Helenia **250**, 263
Hendell 251
Herbolaria 13, **51**
Historia 13, **51**

I
Iglesia 66, 246, 247, 248, 249, 250, 252, **259**, 260, 261, 262
Ignis 113
Ilmora 249, **250**
Ilusión 123, **167**
Ilusionista 14, **43**
Illuminati 247, 268, 269, **271**
Imperio de Abel 246, **247**, 249, 250, 269
Imperium 247, 268, **269**, 270, 271, 272
Imposible (IMP) 48
Inconsciencia 90
Incremento físico **222**, 223, 224
Índice de Peso 7, 52, **60**
Infierno 272
Inhumanidad **12**, 49, 52, 60, 103
Inhumano (INH) 48
Innato 212
Inquisición 247, 252, **260**
Intelectuales 10, 11, 13, 47, **51**
Inteligencia (INT) **10**, 11
Intensidades 7, 234, **235**
Intimidar 13, **50**
Inutilizar 90
Invocaciones 7, **199**, 200
Itzi 255

J
Jayán 30, 277
Jedah Shajad 285
Jürgand 268, 269, 270, **271**, 273

K
Kali 265
Kanon **250**, 251
Kashmir 253
Kempo **65**, 66
Khalis 273
Ki 7, 13, 20, 36, **100**, 101, 102, 103
Kung Fu **65**, 66
Kushistán 248, 249, 250, 252, **253**

L
La barrera 140, 266, 267, 270, **272**, 273
Ladrón 14, **41**
Lannet 68, 233, 247, 248, 249, 250, 252, **253**, 254, 257
Lanzable 62, **74**, 92, 93
Levitación 101
Levitando 89
Liderazgo 13, **50**
Lucrecio 248, 249, **254**, 257, 263, 264
Luchador **14**, 36
Lunaris 273
Luz 123, **124**
Llevar armadura 13, 36, 48, **81**, 82
Lluvia de proyectiles 95

M
Maestría 8, **15**
Maestro en armas 14, **39**
Magia 19, 97, **114**

Magia Divina **119**, 129, 134, 140, 145, 149, 154, 158, 162, 167, 171, 176
Magia innata 21, **117**, 314
Mandoble 62, **73**
Manterra **254**, 257
Mar interior 249, 250, 251, **254**, 261, 265
Materiales 55, **57**
Matrices 20, 99, 127, 142, **210**
Maza 73
Media (MED) 48
Medicina 13, **51**, 52
Mejora innata **15**, 25
Melkaiah 66
Memorizar 13, **52**
Mentalista 14, 45
Meseguis Shajad 295
Mikael Beryl 282
Místico **14**, 36
Mixta 62
Moai Thai **65**, 67
Montar 13, **49**, 92
Moth 251
Movimiento de objetos 101
Múltiplo de vida 36
Música 13, **56**
Muy difícil (MDF) 48

N
Nanwe 53
Navegación 13, **52**
Nephilim **28**, 29, 30, 31, 32, 33, 34
Nigromancia 21, 123, **171**
Nivel de fracaso **7**, 17, 95, 96, 116
Nivel de magia 7, 20, 21, **118**, 119, 123, 314
Nivel de personaje 7, **14**, 15, 16, 17, 25, 26
Nivel de Regeneración 7, 29, 33, 34, 58, **59**
No muerto 303
Noah Shajad 287
Novel 14, **46**

O
Ocultación del Ki 31, 41, **103**, 275
Ocultarse 13, **54**
Ocultismo 13, **52**
Orden del Cielo 248, 250, 256, **261**
Oscuridad 123, **130**

P
Paladín 14, **38**
Paladín oscuro 14, **38**
Parálisis completa **88**, 89, 90
Parálisis menor **88**, 89, 90
Parálisis parcial **88**, 89, 90
Penalizador natural 48, **73**, 81, 82
Penalizador 7, **230**
Penetrante (PEN) 6, **73**, 74, 82
Percepción (PER) **10**, 11
Perceptivas 10, 13, 47, **50**
Personaje Jugador (PJ) 7
Personaje no Jugador (PNJ) 7
Persuasión 13, **50**
Peso 12
Phaion 251, **252**
Pifia 7, **8**, 15, 47, 74, 96, 97, 116, 198, 211, 293
Piroquinesis 218
Poder (POD) **10**, 11
Poderes 306
Poderes matriciales 18, **228**
Posición superior 50, **88**, 89, 92
Potencial psíquico 7, 20, 21, 98, 99, 210, **211**, 212, 213, 229
Precio 52, **68**
Precisa 74

Presa 65, 66, 74, 88, **90**, 232, 310
 Presencia 7, 17, 25, 73, 74, 82, **235**, 236
 Presencia base. **7**, **17**
 Pristinia 254
 Proezas de fuerza **13**, **52**
 Proyección mágica 7, 13, 15, 25, 36, 61, 64, 97, 98, **116**, 117, 120, 121, 230, 317
 Proyección psíquica 7, 13, 15, 21, 36, 61, 64, 98, 210, 212, **213**
 Proyectoil 77, 92, **93**, 94, 95, 98, 120
 Psíquico **14**, 36
 Punto vulnerable 96
 Puntos de Creación (PC) 7, 11, **17**
 Puntos de Desarrollo (PD) 7, 13, **14**
 Puntos de experiencia (EX) 7, 23, 26, **237**
 Puntos de vida (PV) 7, **16**, 25, 26, 36, 52, 58, 86, 87, 95, 96, 97,

R

Rafael Beryl 288
 Rastrear **13**, **51**
 Raza 7, **12**, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279
 Recarga **77**, **95**
 Recuperación 103
 Regeneración 7, 19, 22, 29, 33, 34, 58, **59**
 Remo 248, **252**
 Resistencia contra Enfermedades (RE) 7, **17**, 18
 Resistencia contra Venenos (RV) 7, **17**, 18
 Resistencia Física (RF) 7, 10, **17**, 18, 95, 311
 Resistencia Mágica (RM) 7, **17**, 18
 Resistencia Mental (RP) 7, **17**, 18
 Resistencias 7, 8, **17**, 18
 Resistir el dolor **13**, **52**
 Resistir el golpe 91
 Resultado final 7
 Ritual mágico 122
 Robo **13**, **54**
 Rotura (ROT) 7, 73, 74, **91**
 Rutinario (RUT) 48

S

Salazar 253
 Saltar **13**, **49**, 60, 230
 Samael **262**, 263
 Sambo **65**, 66
 Selene 66, **265**
 Sentiente 226
 Ser Natural 296, 302, **303**
 Seraphite 66
 Shajad 20, 244, 245, 247, **280**, 281, 283, 285, 287, 289, 291, 293, 295
 Shephon 66
 Shivat 57, 247, 248, 249, 252, 253, **254**
 Shotokan **65**, 66
 Sigilo **13**, **54**, 99
 Sin categoría **14**, 23, 36
 Sincronización 281
 Sociales **13**, 47, **50**
 Sol Negro 260, 262, **263**, 265, 270
 Sombra **14**, **41**
 Sorpresa 7, 20, **85**, 88, 89, 90, 92, 97, 98, 99
 Subterfugio **13**, 14, 47, **53**, 99
 Sylvain 29, 66, 244, 245, 246, 263, 265, 268, 271, **274**, 275

T

Tablas de armas **13**, **62**, 117, 317
 Tae Kwon Do **65**, 66
 Tai Chi 66
 Tamaño **12**, 16, 20, 30, 33, 54, 74, 89, 97, 242, 277, 278, 303, 305, 306
 Tao **14**, **40**

Tasación **13**, **52**
 Tecnista **14**, **39**
 Tecocracia 247, 268, 269, **271**, 273
 Tecnomagia 268, 269, **270**, 271
 Telemetría 225
 Telepatía 214
 Telequinesis 216
 Tierra **123**, **158**
 Tierras oscuras **251**, 262
 Tipo de armadura (TA) 7, 20, **81**, 86, 306
 Tipo de movimiento 7, 12, 49, 54, **60**, 82, 85, 89, 94
 Tipo de vuelo 7, 32, **60**, 89, 101, 102, 147, 276, 311
 Tirada Abierta 7
 Togarini 249, **252**, 262
 Tol Rauko 246, 247, 248, 254, 256, **260**, 261, 262, 263, 270, 272
 Traba el arma 74
 Trampería **13**, **55**
 Transmisión del Ki 102
 Preparar **13**, **49**
 Trucos de manos **13**, **56**
 Turno 7, **16**, 19, 23, 25, 36, 73, 84, 85, 88

U

Uriel Beryl 284
 Uso de la energía necesaria 102
 Uso del ki 101
 Valoración mágica **13**, 52, **122**, 123
 Varja 253

V

Velez 66
 Venenos 7, 13, 17, 18, 22, **55**, 232, 233, 234
 Ventajas **7**, **17**
 Vía de magia 7, **118**
 Vigilia 196, 245, 248, **266**, 267, 269, 270, 272, 297
 Vigor **13**, 47, **52**
 Voluntad (VOL) **10**, **11**
 Vuelo 102

W

Warlock **14**, **43**
 Wissenschaft **263**, 264

Y

Yermos gélidos **251**, 262
 Ygdramar 254

Z

Zemial Shajad 283
 Zen **12**, **48**, 103
 Zeon 7, 13, 15, 21, 36, **115**, 116, 117, 119, 120, 121, 122, 123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Controles de Características	8
Tabla 2: Bonos de Características	11
Tabla 3: Tamaño y peso	12
Tabla 4: Puntos de vida base	16
Tabla 5: Presencia base	17
Tabla 6: Progresión por nivel	25
Tabla 7: Dificultades	48
Tabla 8: Atletismo	49
Tabla 9: Nadar	49
Tabla 10: Saltar	49
Tabla 11: Modificadores a la percepción	50
Tabla 12: Tratamiento de heridas	51
Tabla 13: Frialdad	52
Tabla 14: Proezas de Fuerza	52
Tabla 15: Resistir el dolor	53
Tabla 16: Disfraz	53
Tabla 17: Ocultarse	54
Tabla 18: Trampería	55
Tabla 19: Preparación de trampas	55
Tabla 20: Venenos	55
Tabla 21: Preparación para la forja	56
Tabla 22: Forja	56
Tabla 23: Índice de regeneración	59
Tabla 24: Índices de curación	59
Tabla 25: Tipo de movimiento	60
Tabla 26: Índice de peso	60
Tabla 27: Cansancio	61
Tabla 28: Necesidades físicas	61
Tabla 29: Modificadores a la habilidad	62
Tabla 30: Armas comunes	75
Tabla 31: Armas exóticas o de diseño	76
Tabla 32: Armas improvisadas	76
Tabla 33: Escudos	77
Tabla 34: Recarga y Cadencia de fuego	77
Tabla 35: Armas de proyectiles	78
Tabla 36: Armas de asedio	79
Tabla 37: Armaduras	82
Tabla 38: Tipos de Armaduras	82
Tabla 39: Yelmos	83
Tabla 40: Protección de los Yelmos	83
Tabla 41: Acciones	85
Tabla 42: La Tabla de daños calculados	87
Tabla 43: Situaciones de combate	89
Tabla 44: Defensas adicionales	89
Tabla 45: Ataques apuntados	91
Tabla 46: Alcance por Fuerza	93
Tabla 47: Modificadores a los proyectiles	94
Tabla 48: Dificultades de disparo	94
Tabla 49: Defensa contra proyectiles	94
Tabla 50: Críticos de combate	96
Tabla 51: Localización general	96
Tabla 52: La pifia en turno	97
Tabla 53: Acumulación de Ki	100
Tabla 54: Los niveles de las Técnicas	104
Tabla 55: Zeon Base	115
Tabla 56: ACT Base	115
Tabla 57: Choque de descargas	117
Tabla 58: Magia innata	117
Tabla 59: El nivel de magia	118
Tabla 60: Selección de conjuros	119
Tabla 61: Rituales mágicos	122
Tabla 62: Mod. a la Detección mágica	122
Tabla 63: Análisis mágico	123
Tabla 64: Las dificultades de convocación	194
Tabla 65: El tiempo de los rituales	196
Tabla 66: Modificadores de la convocatoria	197
Tabla 67: La rueda	202
Tabla 68: Potencial Psíquico base	211
Tabla 69: La concentración	211
Tabla 70: Incrementar el Potencial Psíquico	212
Tabla 71: Caídas	230
Tabla 72: Trampas	232
Tabla 73: Niveles de venenos	232
Tabla 74: Venenos	232
Tabla 75: Enfermedades	234
Tabla 76: En llamas	234
Tabla 77: Intensidades de fuego	235
Tabla 78: Intensidades de frío	235
Tabla 79: Intensidades de electricidad	235
Tabla 80: Presencia	236
Tabla 81: Barrera de daño y daño estructural	236
Tabla 82: La experiencia en combate	238
Tabla 83: Elan	281
Tabla 84: Características en seres mágicos	302
Tabla 85: La creación de seres	306
Tabla 86: Rotura y entereza de armas naturales	306
Tabla 87: Adaptación de características	333



Oscuridad

Los personajes alineados a la oscuridad son aquellos que, para bien o para mal, no repararán en nada con el fin de obtener sus objetivos. Desde los más malvados asesinos a los héroes más tenebrosos, los personajes oscuros son una fuerza a temer por sus enemigos, sean quiénes sean.

BIENVENIDOS A ANIMA TACTICS, EL PRIMER JUEGO DE ESCARAMUZAS DE MINIATURAS DE 28 MM AMBIENTADO EN EL UNIVERSO DE ANIMA BEYOND FANTASY

En Anima Tactics tendrás que formar un grupo de personajes especiales, dotados de las más increíbles y variadas habilidades sobrenaturales, y enfrentarte a tus contrincantes en combates tan épicos como emocionantes. Combinando un sistema de cartas, poderes y artefactos, descubre las mejores combinaciones y tácticas que te llevarán a la victoria en el campo de batalla. Escultores de la talla de Juan Navarro o Chazz Elliot dan vida a algunos de los personajes más relevantes del mundo de Gaia, presentando una increíble galería de miniaturas de la mejor calidad.

Luz

La Facción de la Luz recoge a todos aquellos individuos vinculados a estrictos códigos de conducta y a los principios de las Beryls. Son personas dotadas de poderes sagrados y una voluntad inquebrantable, que para lo mejor o lo peor, se mantendrán siempre fieles a sus ideales.



WWW.EDGEENT.COM

LA TRILOGÍA AL FÍN COMPLETA

El extraordinario universo de Anima se transforma en un Juego de cartas no coleccionable, permitiéndote vivir grandes aventuras en las que salvaguardar el destino de Gaia será tu cometido.

¡Escoge bien a tus héroes!

Anima Card Game te ofrece tres grandes títulos; Más allá del Bien y del Mal, La Sombra de Omega y El Ocaso de los Dioses. Se presentan como juegos independientes pero tienen la enorme ventaja de que son totalmente compatibles entre sí, con lo que su combinación te proporcionará muchísima más diversión, aventura y un sinfín de posibilidades para jugar auténticas campañas épicas.

En el universo de Anima Card Game tendrás que formar un grupo de héroes, visitar los lugares más peligrosos y cumplir una serie de misiones apasionantes. Controlarás sus poderes mágicos, sus habilidades y sus técnicas de Ki, y no sólo deberás enfrentarte a terribles amenazas, sino también a tus propios compañeros, que tratarán de evitar que consigas tus objetivos antes que ellos. Pero no te preocupes, a tu disposición tendrás numerosas cartas de poderes y habilidades que te permitirán sortear toda clase de peligros.



シャドウ・オフ・オメガ
ANIMA
CARD GAME

WWW.EDGEENT.COM