

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



DOMINUS EXXET
LOS DOMINIOS DEL KI

DOMINUS EXXET

CRÉDITOS

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DISEÑO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

CORRECCIÓN DE TEXTOS

SOFIÁN SABE EL LEIL MARTÍNEZ
GUILLERMO HERAS
BEA MACÍAS

COMPOSICIÓN

CARLOS B. GARCÍA APARICIO
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

WEN YU LI

TÉCNICAS DE DOMINIO ADICIONALES

RUFINO AYUSO
J. L. PINEDO

ILUSTRACIONES INTERIORES

WEN YU LI
SALVADOR ESPÍN
LUIS NCT
SERGIO MELERO

EDICIÓN

JOSÉ M. REY

AGRADECIMIENTOS

A todos los fans, que han demostrado tener una increíble paciencia con nosotros, a Sofían, por su eterno apoyo a todo lo que hemos hecho, a Darío Aguilar y Jose Luis Andana, por su dedicación y ayuda, y a José M. Rey, por hacer una y otra vez un sueño realidad.

edge

WWW.EDGEENT.COM

ANIMA, BEYOND FANTASY ES © DE ANIMA PROJECT STUDIO.
LA EDICIÓN EN CASTELLANO ES © DE EDGE ENTERTAINMENT.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PÁGINA O FRAGMENTO DE ESTE LIBRO PUEDE
SER REPRODUCIDO SIN PERMISO DEL EDITOR EXCEPTO LAS PÁGINAS 139, 140, 141 Y 142,
QUE SE PUEDEN REPRODUCIR PARA EXCLUSIVO USO PERSONAL.
WWW.ANIMARPG.COM



LOS DOMINIOS DEL KI

ÍNDICE

Capítulo 1: El Origen del Ki	4		
<i>El Ki en Gaia</i>	4		
El Origen del Ki	4		
<i>El Ki en seres sin alma</i>	4		
<i>El Némesis</i>	5		
<i>El Conocimiento Marcial</i>	5		
<i>Los puntos de Ki y la Acumulación</i>	6		
<i>Reglas de Ki opcionales: Unificación de puntos de Ki</i>	6		
<i>Acumulación de Ki: Usos y Aclaraciones</i>	6		
<i>Consecuencias de la Acumulación</i>	6		
<i>Recuperación de Ki</i>	7		
<i>Grados muy bajos de Ki</i>	7		
Capítulo 2: Reglas de Combate Avanzadas	8		
<i>Desequilibrio excesivo en los atributos</i>	9		
<i>Ceguera y Ataques en Área</i>	9		
<i>Detecciones especiales en combate</i>	9		
<i>Combinación de modificadores de situación</i>	9		
<i>Los efectos de los impactos</i>	10		
<i>Terremotos y efectos similares</i>	10		
<i>El entorno y los combates de alto nivel</i>	11		
<i>Ataques capaces de penetrar armaduras y escudos sobrenaturales</i>	11		
<i>Percepción expandida</i>	11		
Maniobras de Combate	12		
<i>Acumulación de proyectiles</i>	12		
<i>Pantalla de proyectiles</i>	12		
<i>Prever sorpresa</i>	12		
<i>Maniobras maestras</i>	13		
El Aprendizaje	14		
<i>Grados de aprendizaje y dificultades</i>	14		
<i>Insuficiente Conocimiento Marcial</i>	14		
<i>Aprendizaje de Artes Marciales</i>	14		
<i>¿Qué se considera un Maestro?</i>	14		
Capítulo 3: Nuevas Habilidades y Ventajas	16		
Nuevas Ventajas	16		
Nuevas Habilidades de Ki	16		
Las Habilidades del Némesis	21		
Tablas de Estilo	26		
Límites	27		
Capítulo 4: Las Artes Marciales	28		
Las Artes Marciales	29		
<i>Grados de Artes Marciales</i>	29		
<i>El coste de las Artes Marciales</i>	29		
<i>Combinación de estilos</i>	29		
<i>El Daño en las Artes Marciales</i>	29		
<i>Límites de Artes Marciales</i>	29		
<i>Coderas, rodilleras, brazales y guanteletes</i>	30		
Artes Marciales Básicas	30		
<i>Aikido</i>	30		
<i>Kung Fu</i>	30		
<i>Pankration</i>	31		
<i>Shotokan</i>	31		
<i>Boxeo</i>	32		
<i>Moai Thai</i>	32		
<i>Capoeira</i>	32		
<i>Malla-Yuddha</i>	33		
<i>Sambo</i>	33		
<i>Kempo</i>	33		
<i>Tae Kwow Do</i>	34		
<i>Lama</i>	34		
<i>Grappling</i>	35		
<i>Tai Chi</i>	35		
<i>Kardak</i>	35		
<i>Xing Quan</i>	36		
<i>Kuan</i>	36		
<i>Soo Bahk</i>	36		
Artes Marciales Avanzadas	37		
<i>Emp</i>	37		
<i>Selene</i>	37		
<i>Suyanta</i>	38		
<i>Velez</i>	38		
<i>Asakusen</i>	38		
<i>Lama Tsu</i>	39		
<i>Seraphite</i>	39		
<i>Melkaiah</i>	39		
<i>Dumah</i>	40		
<i>Mushin</i>	40		
<i>Hakyokulken</i>	41		
<i>Shephon</i>	41		
<i>Enuth</i>	41		
<i>Hanja</i>	41		
<i>Godhand</i>	42		
<i>Rex Frame</i>	42		
<i>Exellon</i>	42		
Armas en las artes Marciales	43		
Capítulo 5: Creación de Técnicas de Ki	44		
Las Técnicas de Ki	44		
<i>Niveles y árboles de Técnicas</i>	44		
<i>¿Como se crea una Técnica?</i>	45		
<i>Alterar el coste en Ki y en CM de las Técnicas</i>	46		
<i>Tipos de Efectos</i>	46		
<i>Clases de Efectos</i>	46		
<i>Mantener las Técnicas</i>	46		
<i>Las Técnicas Sostenidas</i>	47		
<i>Opciones</i>	47		
<i>Técnicas Improvisadas</i>	47		
<i>Efectos Combinables</i>	47		
Efectos	48		
<i>Efectos ofensivos</i>	49		
<i>Efectos defensivos</i>	50		
<i>Efectos destructivos</i>	52		
<i>Efectos de acción</i>	53		
<i>Efectos de reacción</i>	55		
<i>Efectos espaciales</i>	56		
<i>Efectos de entereza</i>	58		
<i>Efectos de incremento</i>	59		
<i>Efectos variados</i>	61		
Desventajas	69		

Capítulo 6: Legados de Sangre

Legados de Sangre	74
Sangre de Aeón: Lazo Elemental	74
Ojos de la Muerte	76
Ojos del Alma	77
Legado de la Luna (Tsukiyomi)	77
La Sangre de Uraboros	77
Sangre de las Grandes Bestias	78
Ojos del Destino	78
Sangre Eterna	79
La Sangre de Orochi	79
Devorador de Existencia	79
Esencia Venenosa	80
Armas Naturales	80
Sangre de los Muertos	80
Sangre de Kami	81
Sangre de El Dragón	81
Sangre Latente	81

Capítulo 7: Ars Magnus

Ars Magnus Menores	82
Berserker	82
Yuuse Batajutsu	82
Kiai	84
Guardián	84
Ataque Final	84
Maniobra Especial	84
Ars Magnus Mayores	84
Ashuriam: Asalto Dimensional	84
Agnitum: Ojo Absoluto	85
Caos Meister: Control del Caos	85
Etherial: Ataques Infinitos	86
Haima: Sombra de Sangre	86
Magnum: Liberación de Poder	87
Infinium: Fluctuación del Espacio	88
Matrix: División Existencial	88
Mundus: Control del Entorno	88
Raikou: Hoja Relámpago	90
Rem: Los Ojos del Destino	90
Samiel: Retribución Final	90
Shinkyou: La Posición Espejo	91
Summun: Acumulación de Energía	91
Transformación: El Despertar	91
Transformación: Poder Físico	92
Transformación: Eliodon	92
Transformación: Ruptura del Destino	92
Transformación: Los Sellos del Dragón	93
Umbrá: Ataque de Sombras	94
Compendio de Armas Imposibles	95
Aries, Masificación de Armas y Cadenas	95
Taurus, Enormes Armas Dobles	96
Gémini, Marionetas	96
Cáncer, Monofilos	98
Cáncer Magister, Monofilos	99
Leo, Armas-Pistola	99
Virgo, Instrumentos musicales	99

Libra, Arma variable	100
Scorpio, Espada-látigo	101
Sagittarius, Objetos arrojados	102
Sagittarius Magister, Objetos arrojados	103
Capricornius, Agujas	103
Aquarius, Capas y Prendas de vestir	103
Piscis, Yayó	104
Ophiucos, Señor de las Espadas Infinitas	105

Capítulo 8: Sellos de Invocación

Invocación por Ki	106
Los Sellos de Invocación	106
Sellos Menores y Mayores	106
Aprendizaje de los sellos	106
Invocación de las Criaturas	107
Control de la Invocación	107
Fracaso al Invocar	107
Mantenimiento de las criaturas en el mundo	108
Invocación inicial: pactos de sangre	108
Pactos Mayores	108
Clases de criaturas invocables	108
Criaturas y Sellos	109
¿Cómo se determinan los Sellos de Invocación de una criatura?	109

Capítulo 9: Compendio de Técnicas

Ormus	110
Hyosetsu Jigoku	111
Hypnos Requiem	112
Le Rose Du Sang	113
Arashido, El Camino de las Tormentas	114
Di Quiu	116
Obscuritas	117
Cosmos	118
Kagami	119
Magus Abstergo	119
Gunhell	120
Satyagraha	121
A'arab Zaraq	123
Wushu	124
La Vía de Meizo	125
Maestro de Catástrofes	126
Thanathos	127
Legado de Sólomon	128
Frostkoiler	130
Anima, La Canción de los Ángeles Caídos	130

Apéndice I: Nuevas Armas y Armaduras

Espadas	132
Dagas	132
Lanzas y Alabardas	133
Hachas y Contundentes	134
Arrojadizas y Proyectiles	135
Armaduras	135

Apéndice II: Glosario

136

CAPÍTULO 1

EL ORIGEN DEL KI

Y entonces, al mirarle a los ojos, lo comprendí.

Allí dentro ya no había nada.

Ni dolor. Ni sufrimiento, ni esperanza.

Todas esas cosas habían quedado consumidas.

Sólo quedaba poder.

-Ein-

Bienvenidos a Dominus Exxet. El libro que en estos momentos tenéis entre manos es un suplemento para el juego de rol Anima Beyond Fantasy centrado en el mundo del Ki y sus increíbles poderes. Su objetivo no es otro que el de ampliar las posibilidades que tienen a su disposición todos los luchadores con acceso a los Dominios del Ki, incrementando también así la espectacularidad y el dramatismo de los combates en una partida. Cada una de las nuevas habilidades que se presentan en estas páginas están pensadas para que un jugador pueda personalizar a su personaje de la manera que quiera. Con ellas, tendrá a su alcance un enorme repertorio de capacidades únicas que le permitirán crear a quien desee con sólo un poco de ganas e imaginación.

La verdad es que, cuando empezamos a escribir este libro, nos fijamos un objetivo muy simple: crear unas reglas que sirvieran para adaptar con libertad cualquier clase de personaje sin importar su procedencia. Es decir, pese a que los poderes y habilidades de Dominus Exxet están situados argumentalmente en Gaïa, esa no es ni de lejos la única ambientación donde tienen cabida. Con estas reglas es posible emular cualquier mundo de fantasía, ya sean libros, videojuegos o series de animación. Míticos mangas como Dragon Ball, Bleach o Naruto, o juegos como Final Fantasy, Street Fighter o Devil May Cry son fácilmente adaptables con las Técnicas y habilidades que aquí se presentan.

Olvidad todo lo que creíais saber sobre el Ki hasta ahora. Con este libro en vuestro poder podréis crear las más increíbles Técnicas de combate, invocar prodigiosas criaturas o despertar poderes ancestrales que se encuentran latentes en la sangre.

Preparaos. Todo eso y mucho más está ahora en vuestras manos.

El Ki en Gaïa

El mundo de Gaïa es un lugar repleto de elementos sobrenaturales, de entre los cuales el Ki únicamente representa una pequeña parte. Para la mayoría de personas normales no existe diferencia entre los Dominios y la magia: ambas forman parte de las mismas fuerzas oscuras e inexplicables que tanto temen. No obstante también es cierto que, al menos de manera limitada, la gente está ligeramente más acostumbrada al uso del Ki que al de otros poderes especiales, por lo que tienden a verlo como algo menos negativo. No es tan difícil ver a individuos capaces de saltar un edificio, cortar balas en el aire o detener una lluvia de flechas levantando un vendaval con la espada.

Pese a todo, el uso del Ki dista de ser algo común. Sólo una minúscula parte de los luchadores del mundo saben realmente como usarlo y aún son menos los capaces de darle aplicación en combate. Es posible que haya soldados de elite en una escuadra que conozcan una o dos Técnicas, o que mercenarios de renombre o grandes artistas marciales hayan podido desarrollar las suyas propias gracias a un arduo entrenamiento, pero su número nunca es muy elevado.

Naturalmente, aquellos que realmente pueden ser considerados verdaderos maestros del Ki son incluso menos.

EL ORIGEN DEL KI

La fuerza llamada Ki es la energía que se encuentra presente en cualquier forma de vida, una especie de corriente vital que fluye a través de todo. A lo largo de la historia ha tenido multitud de nombres, como Aether, Ruah o Ka, al igual que existen decenas de teorías filosóficas y científicas que pretenden dar una explicación a su naturaleza. Pese a todo, lo único que puede afirmarse con absoluta seguridad es que el Ki nace de la unión entre un espíritu y un cuerpo físico; de la chispa que brota al mezclarse el mundo material y el flujo de almas a través de la vida. Porque, si bien todo lo que existe tiene un espíritu, el Ki sólo existe en los seres propiamente vivos, pues son los únicos que funden completamente su esencia en cuerpo y alma.

El Ki se origina en una persona desde el mismo instante en el que nace, pues cuando el alma se ata a una carcasa terrenal, se extiende por ella creando una poderosa energía física. A partir de entonces, recorre su cuerpo como una corriente espiritual, nutriéndolo de vitalidad hasta el día de su muerte. Cualquier ser vivo, y no solamente las criaturas orgánicas materiales, es capaz de contener Ki. Tanto elementales como otras entidades de naturaleza etérea lo poseen, puesto que tienen un alma atada a un elemento físico. Únicamente las entidades puramente espirituales o las criaturas sin alma carecen de Ki.

Es posible, para ciertas personas dotadas de capacidades excepcionales, llegar a controlar el flujo de Ki de su interior. Al hacerlo, rompen la línea que separa el mundo material del espiritual, lo que les otorga la posibilidad de superar todos los límites humanamente establecidos. En cierta manera, imprimen a sus cuerpos las capacidades sobrenaturales que sólo las almas pueden tener. De hecho, el término Dominios del Ki, que es como suele denominarse generalmente a esas capacidades, proviene de la habilidad que tiene una persona de controlar los poderes que desprende su alma. De ese modo, alguien capaz de dominar su Ki puede emplearlo de las más variadas maneras, como sanar, moverse por el aire o incluso realizar las más inverosímiles técnicas de combate.

El poder del Ki depende del equilibrio y la sincronización entre la potencia física y la fuerza espiritual. Tanto un alma extremadamente poderosa como un cuerpo excepcional podrían generar una increíble cantidad de energía por sí mismos, pero si ambos equilibran sus capacidades, el resultado es muy superior. Por eso, alguien que desee dominar completamente su Ki debe cultivar cuerpo y esencia por igual.

El Ki en seres sin alma

Dado que el Ki es una fuerza que depende del cuerpo y el espíritu de los seres vivos, no es algo que esté al alcance de cualquiera. Criaturas sin alma propiamente dicha, como gólems animados o no muertos básicos, son completamente incapaces de emplear las fuerzas del Ki. En otros casos, mediante conjuros como Atar Esencia Vital u otras capacidades sobrenaturales, un individuo puede desligarse parcialmente de su alma, lo que reduce considerablemente sus capacidades. Finalmente, existen ciertas entidades que, ya sea por su naturaleza ajena a la realidad o por su esencia nigromántica, tienen acceso sólo a una parte sombría del Ki, a la que suele llamarse Némesis.

En el primero de los casos, las criaturas no muertas o sin alma simplemente no tienen la capacidad de usar el Ki. Consecuentemente, no obtienen puntos de CM o pierden aquellos que hubieran tenido en vida. Creaciones sobrenaturales, o elementales manifestados mediante magia, también entran dentro de este grupo. En segundo lugar los seres que, por el motivo que sea, han desvinculado temporalmente sus cuerpos de sus almas, siguen teniendo acceso al Ki, pero tanto sus

Acumulaciones como sus puntos de Ki quedan reducidos a la mitad. Finalmente, los espectros y los seres nigrománticos mayores que han quedado fuera del flujo natural, tampoco tienen acceso al Ki, pero sin embargo son capaces de usar las Habilidades del Némesis sin ninguna clase de problema.

La carencia de alma también conlleva otras consecuencias. Para empezar, del mismo modo que las personas con la capacidad de sentir el Ki lo perciben como calor espiritual, los seres no muertos o sin alma desprenden un intenso frío anímico. Por tanto, de la misma manera que se puede medir la potencia de una persona gracias al nivel de su energía, lo mismo se hace con la glacial aura de un ente nigromántico. Además, si un ente sin alma es afectado por alguna clase de habilidad o ataque que disminuya sus puntos de Ki, sufrirá 5 puntos de Daño por cada punto de Ki que debiera de haber perdido.

El Némesis

La naturaleza del Némesis es un enigma en sí misma. Si bien hay decenas de teorías filosóficas que, de una forma más o menos acertada, abordan el origen del Ki, no hay ni una sola que se atreva a aseverar a ciencia cierta lo mismo del Némesis. Por ello, incluso para los pocos ocultistas o investigadores sobrenaturales que saben algo de él, tanto su concepto como funcionamiento es un misterio sin solución.

Actualmente, el pensamiento más extendido es que se trata de una fuerza opuesta a todos los principios de la existencia, algo ajeno al mundo y a la esencia del flujo vital que representa el Ki. Está incluso más allá del vacío; una nada absoluta que niega y engulle la propia realidad. Ni siquiera se encuentra propiamente atada a la no vida; hasta los seres nigrománticos, habitualmente los más afines al Némesis, no están en realidad asociados a él.

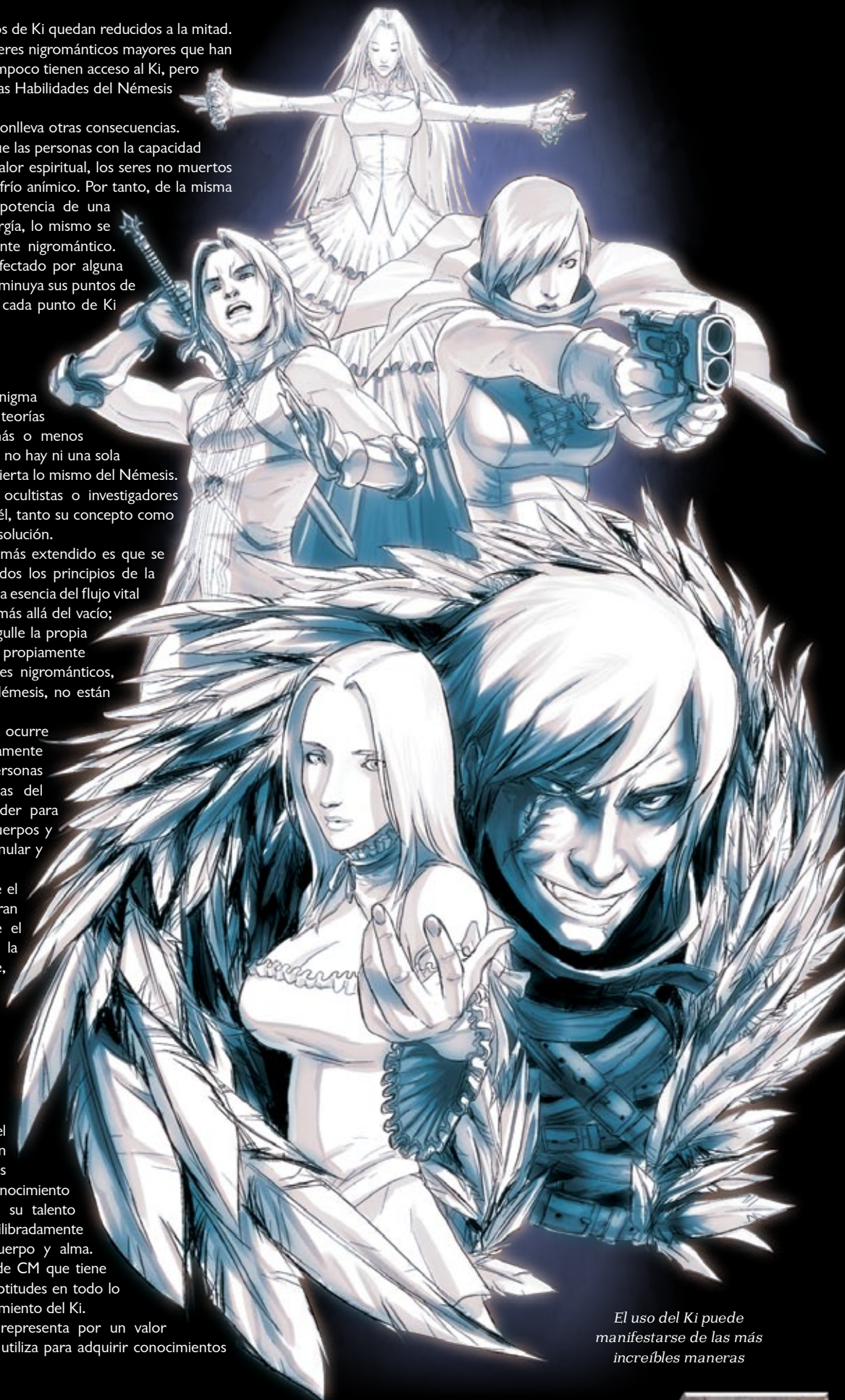
De un modo similar a lo que ocurre con el Ki (aunque en grado infinitamente menor), hay unas cuantas personas capaces de controlar las energías del Némesis. Al hacerlo usan su poder para crear un vacío espiritual en sus cuerpos y almas, vórtices que les permiten anular y destruir cualquier fuerza.

Éstas son las causas por la que el uso del Ki y el Némesis se consideran principios opuestos; mientras que el primero depende del equilibrio y la sincronización entre cuerpo y mente, el otro desvincula completamente el alma y el espíritu de cualquier forma terrenal.

El Conocimiento Marcial

El Conocimiento Marcial o CM es el valor que mide la capacidad de un personaje para dominar Habilidades y Técnicas de Ki. Representa su conocimiento natural sobre semejantes fuerzas, su talento innato para comprender y usar equilibradamente la energía que confluye en su cuerpo y alma. Cuanto más elevado sea el valor de CM que tiene un personaje, mayores serán sus aptitudes en todo lo referente al uso, control y reconocimiento del Ki.

El Conocimiento Marcial se representa por un valor numérico, una puntuación que se utiliza para adquirir conocimientos



El uso del Ki puede manifestarse de las más increíbles maneras

de Dominio, como Habilidades del Ki y Técnicas especiales. Al contrario de lo que ocurre con los Puntos de Desarrollo, no se puede incrementar la Acumulación o el Ki del personaje usando Conocimiento Marcial. Existen únicamente cuatro maneras de conseguir o incrementar el CM, tal y como se expone a continuación:

Categoría: Por el mero hecho de pertenecer a una determinada Categoría, un personaje obtiene puntos de CM. Cada una posee cierta cantidad de CM en primer nivel, y los personajes consiguen nuevos puntos cada vez que suben de grado, tal y como se indica en la descripción de las Categorías del **Capítulo 3 del Libro Básico**.

Maestro Marcial: Utilizando la ventaja Maestro Marcial, un personaje obtiene un bono a su CM. Este bono sólo se obtiene en el momento de creación del personaje, y no vuelve a sumarse cuando sube de nivel.

Artes Marciales: Algunas Artes Marciales otorgan un determinado bono al CM del personaje. Dicho beneficio sólo se obtiene en el momento en que el personaje consigue dominar un determinado grado del estilo, y no cada vez que sube de nivel.

Invirtiendo PD: Un personaje puede gastar Puntos de Desarrollo para incrementar su Conocimiento Marcial. Cada 5 PD que invierta con tal fin proporcionan 5 CM, sin importar la Categoría o Arquetipo al que pertenezca. Este gasto entra dentro del límite de Habilidades Primarias de Combate, y no puede superar una décima parte de los Puntos de Desarrollo totales del personaje. Es decir, alguien de primer nivel podría invertir hasta 60 PD para aumentar su CM, mientras que un personaje de quinto nivel dispondría de hasta 100 PD para tal fin.

Los puntos de Ki y la Acumulación

Los puntos de Ki establecen el potencial del personaje, la reserva de energía de la que dispone. A mayor cantidad, mayor número de Técnicas y Habilidades del Ki podrá activar. Los puntos de Ki dependen generalmente de las Características Primarias del personaje (habitualmente, Fuerza, Destreza, Agilidad, Constitución, Poder y Voluntad), tal y como se define en el **Capítulo 10 del Libro Básico**. Por otro lado está la Acumulación de Ki, la facultad que tiene un personaje para concentrar por asalto sus puntos de Ki. A mayor Acumulación, más rápido podrá desencadenar sus Técnicas o Habilidades. Al igual que el Ki, las Acumulaciones dependen de las Características, tal y como también se define en el **Capítulo 10 del Libro Básico**.

Tanto los puntos de Ki como las Acumulaciones de un personaje pueden ser incrementados invirtiendo cierta cantidad de PD, cuyo coste es definido por la Categoría del personaje en cuestión.

Reglas de Ki opcionales: Unificación de puntos de Ki

Si lo prefieres, un personaje puede unificar el valor de todos sus puntos de Ki para formar una sola masa a la que llamaremos Reserva de Ki. Usando este método resulta mucho más fácil calcular cuántos puntos le quedan después de emplear cada una de sus Técnicas o Habilidades. Eso no implica que los personajes no tengan que seguir usando las distintas Acumulaciones para ejecutar sus Técnicas, pero en lugar de gastar Ki que dependa sólo de ciertas Características, los puntos se descuentan del total de su Reserva de Ki.

Atendiendo a las Características de un personaje, descubrimos que sus puntos de Ki 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. Si usamos la regla de Unificación de puntos de Ki, sumáramos todos estos valores para obtener una Reserva de Ki de 39 puntos. En el caso de emplear una Técnica que requiere Fuerza 4, Destreza 5 y Poder 5, cada vez que la usemos gastaremos 14 puntos del total de nuestra Reserva de Ki.

Acumulación de Ki: Usos y Aclaraciones

Cuando un personaje quiere hacer uso de una Habilidad o Técnica que tenga un gasto en puntos de Ki, no puede simplemente descontar dichos puntos de su Reserva; primero deberá acumular la cantidad necesaria para activarla. Para ello, utiliza las reglas de Acumulación tal y como se exponen en el **Libro Básico**. Así, un personaje con Acumulación de Fuerza 3 y Agilidad 4 podría usar hasta 3 puntos de Ki de Fuerza y 4 de Agilidad en un asalto, 6 y 8 respectivamente si acumula dos asaltos, 9 y 12 acumulando tres asaltos... Recuerda que se acumulará Ki sólo de las Características que se desee, en lugar de tener que hacerlo de todas a la vez.

Un personaje es capaz de acumular Ki en cualquier momento, ya que es una Acción pasiva e innata. Siempre que tenga voluntad de hacerlo, podrá comenzar a concentrarse y a acumular su Ki. Pese a todo, acumular plenamente es una Acción Completa, por lo que si realiza cualquier otra (incluso una pasiva como defenderse), los puntos que ha acumulado durante ese asalto se reducen a la mitad. La reducción de la Acumulación sólo tiene lugar al finalizar el asalto, por lo que si el personaje cuenta con suficiente Ki acumulado para realizar la Técnica o Habilidad de Ki que pretende usar, podría utilizarla incluso si ejecutase otras Acciones durante ese Turno.

Finalmente, hay que tener presente que un personaje no puede dejar de acumular Ki, ni siquiera durante un asalto, y mantener los puntos que tiene ya acumulados. En ese Turno deberá darles uso, o todo lo acumulado volverá a su Reserva de Ki, perdiendo un punto en el proceso.

Consecuencias de la Acumulación

Cuando un personaje empieza a acumular Ki, incrementa enormemente sus niveles de energía, amplificando su fuerza espiritual hasta cotas imposibles. Al converger de esta forma semejante poder, llega un momento en el que es tan grande que se exterioriza en el mundo físico de muy diversas maneras; a ciertos niveles, es tal que puede volverse visible e incluso provocar alteraciones en el entorno. Por esta causa, cuando un personaje comienza a acumular Ki, hay que tener presente la cantidad total de puntos que tiene reunidos. Cuanto más elevada sea la cantidad, mayores serán también las repercusiones que su poder desencadenado produce. Ten en cuenta que las siguientes reglas son meramente efectos colaterales que conlleva la acumulación de energía, y no algo que los personajes puedan controlar en sí. Tampoco es viable que alguien que está concentrando energía a gran velocidad, empiece a acumularla más lentamente en un momento posterior sólo porque así sería capaz de obtener beneficios especiales por ello. De hacerlo así, su flujo de Ki se detendría y perdería de inmediato cualquier ventaja que su energía pudiera proporcionar.

20 puntos: A partir de esta cantidad, el aura del personaje se vuelve visible para todo el mundo, incluyendo aquellos que no poseen la capacidad de sentir el Ki o ver lo sobrenatural. El ambiente se embravece ligeramente, pero no causa realmente repercusiones en el mundo físico. Un personaje que llegue a acumular esta cantidad de poder y no lo desencadene dándole algún uso, pierde un punto de Ki.

40 puntos: La energía es tan elevada que se producen ligeros temblores, las piedras alrededor del personaje empiezan a flotar y, en el caso de encontrarse al aire libre, suele levantarse también un fuerte viento. Un personaje que llegue a acumular esta cantidad de poder y no lo desencadene dándole algún uso, pierde cinco puntos de Ki.

80 puntos: La potencia del personaje alcanza niveles desgarradores, capaces de atraer tormentas, desencadenar rayos a varios kilómetros a la redonda y levantar vendavales. La tierra se agrietará y las construcciones más endebles se tambalearán por las ondas de choque que salen despedidas de su cuerpo. Cualquier individuo sin la capacidad de realizar acciones Inhumanas, necesitará superar un control



enfrentado de Fuerza contra el Poder del personaje para ser capaz de acercarse a él mientras se encuentra acumulando semejante cantidad de energía. Un personaje que llegue a concentrar esta cantidad de poder y no lo desencadene dándole algún uso, pierde diez puntos de Ki.

120+ puntos: A partir de esta cantidad, queda a consideración del Director de Juego determinar las posibles repercusiones que la energía del personaje es capaz de desencadenar, pero sin duda deberán ser tan espectaculares como formidables. Un personaje que llegue a acumular esta cantidad de poder y no lo desencadene dándole algún uso debería perder, como poco, la mitad de sus puntos de Ki.

COLORES DEL AURA

Un detalle ciertamente interesante es que el aura de cada individuo puede tener un color diferente. Aunque nadie ha podido confirmarlo nunca, hay incluso quienes aseguran que es el color del alma de cada persona, un reflejo de lo que hay en su interior. A continuación se dan una serie de referencias de los colores más habituales que puede tener el aura de un luchador, al igual que una lista de emociones, arquetipos y poderes a los que suelen ir asociados. Por ejemplo, una persona muy equilibrada podría tener un aura de color azulada, aunque sus habilidades poco o nada tuvieran que ver con el frío. Esto no es más que una serie de recomendaciones generales; en ningún caso es un listado taxativo.

Blanco: Pureza, Luz, Calma.

Rojo: Pasión, Violencia, Fuego, Ira.

Azul: Equilibrio, Seguridad, Fuerza, Frío.

Verde: Serenidad, Vida, Naturaleza.

Amarilla: Poder, Energía, Arrojo.

Violeta: Maldad, Crueldad, Arrogancia.

Negra: Oscuridad, Introversión, Vacío.

Rosa: Hermosura, Feminidad, Delicadeza.

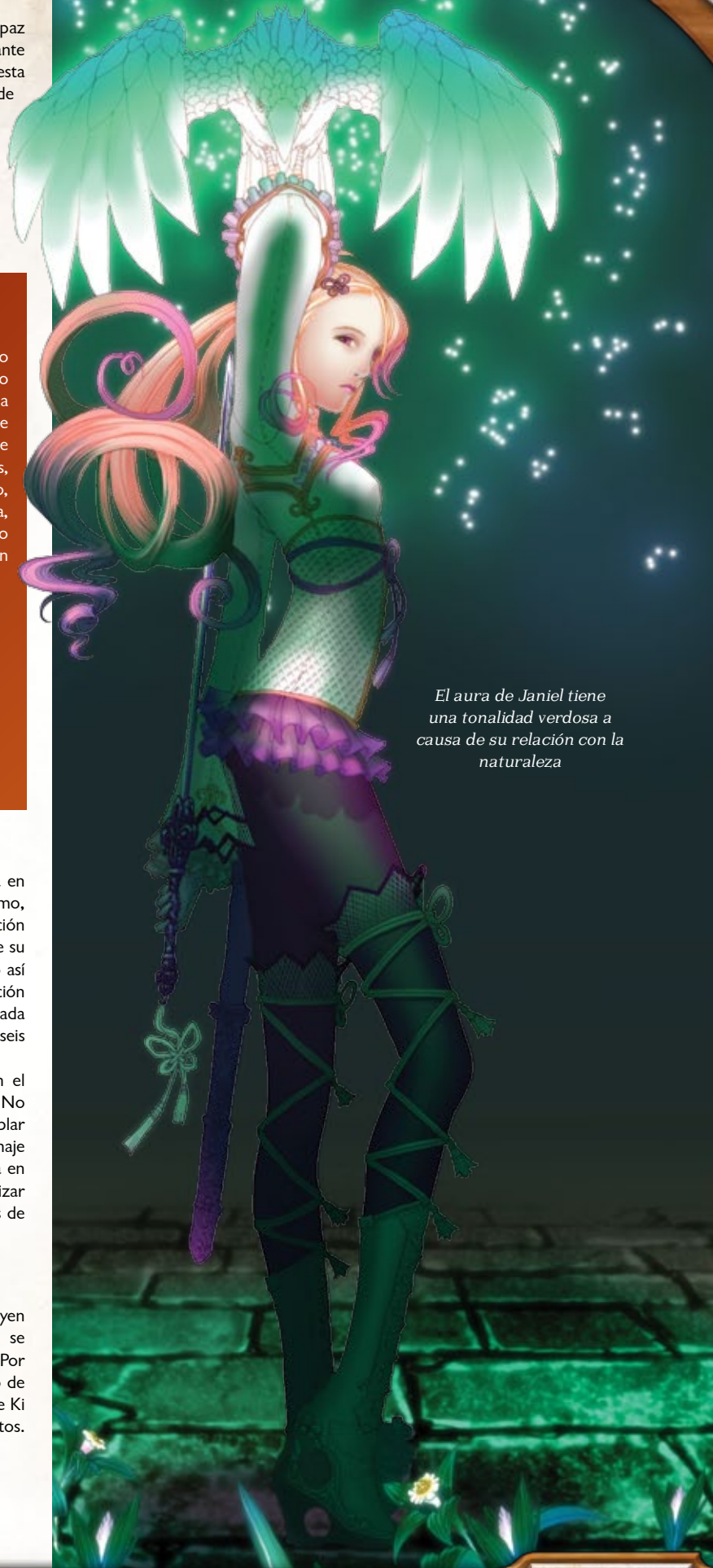
Recuperación de Ki

El Ki se recupera generalmente a un ritmo de un punto por hora en cada una de las seis Características acumulables, o lo que es lo mismo, a una media de seis puntos por hora. De usarse la regla de Unificación de puntos, si el jugador lo prefiere puede optar por considerar que su personaje recupera un punto de Ki cada 10 minutos, simplificando así los cálculos. Usando este método, alguien con la ventaja Recuperación de Ki recobraría, dependiendo del nivel de la misma, un punto cada minuto (veinte asaltos), cada treinta segundos (diez asaltos) o cada seis segundos (dos asaltos).

El índice de recuperación de Ki es una capacidad innata en el personaje que no implica ninguna clase de Acción por su parte. No obstante, un individuo puede concentrarse o meditar para doblar su índice de recuperación. Esta acción no significa que el personaje descanse, sino más bien todo lo contrario; el luchador se esfuerza en regenerar más rápidamente sus energías, por lo que no puede realizar ninguna otra Acción mientras medita, ni tampoco recupera puntos de Cansancio perdidos.

Grados muy bajos de Ki

Cuando una persona se queda sin puntos de Ki o estos disminuyen a niveles extremadamente bajos, significa que todo su cuerpo se encuentra prácticamente al límite y está a punto de colapsarse. Por tanto, si el Ki de un individuo baja a 10 o menos, pierde un punto de Cansancio cada cinco minutos que siga en ese estado. Si su valor de Ki llega hasta 0, la pérdida de Cansancio es de un punto cada cinco asaltos.



El aura de Janiel tiene una tonalidad verdosa a causa de su relación con la naturaleza

CAPÍTULO 2

REGLAS DE COMBATE AVANZADAS

Olvida todo lo que creías saber del combate hasta ahora.

Yo he presenciado cosas que jamás podrías creer.

*Con estos ojos he visto a una sola
persona destruir ejércitos enteros...*

Aplastar con su pie victorioso a hombres y dioses por igual...

Y reírse, insolente, de los mismos cielos.

-Demeter Stratos-

Pese a que en el **Libro Básico** se expone una gran variedad de maniobras y opciones para dar mayor variedad a los combates, a menudo durante una partida pueden ocurrir multitud de situaciones que no se encuentran reflejadas en sus páginas. En esta sección se presentan reglas de combate avanzadas que tienen como fin cubrir muchas de esas eventualidades. Ten en cuenta que lo que se expone a continuación no es nada más que un conjunto de opciones adicionales de las que no conviene abusar. Aunque a veces puede ser necesario saber qué le pasa a alguien cuando recibe un impacto de fuerza excepcional, o cómo podría reaccionar el entorno ante un combate de luchadores con habilidades descomunales, no hay que estar pendiente de ello en todo momento. Un Director de Juego debería emplearlas solamente si cree que son apropiadas dentro de su estilo de partida.

Ilustrado por Sergio Melero



Desequilibrio excesivo en los atributos

Pese a que la habilidad suele ser el elemento fundamental en un combate, hay ocasiones en las que existe tal desigualdad en la velocidad y destreza de un luchador con respecto a otros individuos, que se crea un verdadero desequilibrio entre ellos. Es decir, por muy hábil que sea un guerrero, cuando se enfrenta a alguien cuyos movimientos son tan inhumanamente superiores a los suyos que apenas puede verlo moverse, su cuerpo es simplemente incapaz de seguir el ritmo del combate. Para representar esta diferencia, un personaje debe sumar sus atributos de Destreza y Agilidad y comparar su total frente a los de sus antagonistas. Si la desigualdad con cualquiera de ellos es muy superior, el personaje dotado de atributos superiores obtiene un bono de +10 a toda Acción física enfrentada contra su antagonista por cada punto por el que supere el 7. Es decir, si alguien tiene un total de 9 puntos por encima de su enemigo, obtendría un bono de +20, si tiene 10 un +30, y así consecutivamente. Hay que tener en cuenta que todo aquello que modifique la Agilidad o Destreza de un personaje (como los penalizadores de una armadura) cuenta a la hora de calcular la suma de ambos atributos. Un detalle que no conviene olvidar es que, para usar estas reglas, debe existir una diferencia realmente apabullante entre las Características de un personaje y otro, algo que no es demasiado común. Por lo general, resulta innecesario hacer estos cálculos en todos los combates, siendo mejor reservarlos sólo para aquellos enfrentamientos en los que haya una clara diferencia.

Estas reglas no se aplican con los personajes que utilicen Proyección Mágica o Psíquica para atacar o defenderse; simplemente, sus poderes no se basan en los mismos principios de combate físico.

Celia, que tiene Agilidad 10 y Destreza 9 (un total de 19), se enfrenta en combate a Éxodo, cuyos inhumanos atributos son de Agilidad y Destreza 15 (un total de 30). Comparando los atributos finales de ambos, descubrimos que Éxodo supera a su contrincante por 11 puntos, por lo que aplicará un bono de +40 a todas las Acciones físicas enfrentadas contra Celia.

Ceguera y Ataques en área

Cuando un luchador cegado conoce aproximadamente la posición de su adversario, o el combate tiene lugar en un espacio cerrado donde se desencadena un Ataque de área que cubre por completo toda la zona, no se aplica necesariamente el penalizador de Ceguera. Un ataque con un área lo suficientemente amplia como para abarcar toda la superficie en la que se encuentra un enemigo sin suficiente Tipo de Movimiento para salir de su interior, no debería sufrir el penalizador de Ceguera (o, a discreción del Director de Juego, ser reducido a Ceguera parcial). Es el ejemplo de un dragón cegado, lanzando su aliento sobre la zona donde están sus presas, o un brujo creando una explosión en una habitación cerrada que abarca todo lo que hay en ella, incluyendo a varios individuos que se ocultan en su interior.

Detecciones especiales en combate

Existen multitud de ocasiones en las que, debido al uso de diversas capacidades o poderes especiales, un personaje puede tener localizado a un adversario al que es incapaz de ver. Sería el caso de enfrentarse a un antagonista invisible, o el de recibir un ataque desde un punto ciego, procedente de un enemigo cuyos movimientos son espiados mediante Detección del Ki. En cualquiera de estos casos, si el luchador tiene clara constancia de la posición y las acciones físicas de su enemigo, puede reducir considerablemente los penalizadores que recibe a su Habilidad de combate.

En primer lugar, hay que determinar qué se considera tener a un adversario completamente localizado.

•**Usando el Ki:** Si un personaje posee la habilidad Detección del Ki y logra una tirada de detección con éxito, puede tener una idea aproximada de la posición de su enemigo, aunque no por ello puede controlar todos y cada uno de sus movimientos. En consecuencia, aplica el penalizador de Ceguera parcial en lugar del de Ceguera absoluta contra un adversario invisible, disminuyendo a la mitad los penalizadores por recibir o realizar ataques por el Flanco y por la Espalda. Si posee la Habilidad de Ki Erudición y supera por 40 puntos la dificultad de la tirada de detección requerida, se considera que está “viendo” en todo momento a su antagonista. En semejante circunstancia, el personaje no aplica ninguna clase de penalizador por Ceguera contra enemigos invisibles, elimina el negativo por recibir o realizar ataques por el Flanco y reduce a -20 los penalizadores por defenderse o atacar a adversarios situados a su espalda.

•**Usando magia y poderes psíquicos:** Multitud de conjuros y poderes mentales, como Detección de Movimiento o Zona de Detección, permiten a un personaje localizar en mayor o menor grado la posición de enemigos invisibles o que se encuentren en puntos ciegos. Si se dan algunos de estos casos, se aplica el penalizador de Ceguera parcial en lugar de Ceguera absoluta contra un adversario invisible, reduciéndose a la mitad los penalizadores por recibir o realizar ataques por el Flanco y por la Espalda.

Combinación de modificadores de situación

Generalmente, durante un enfrentamiento pueden darse multitud de situaciones que modifican la Habilidad de combate de los personajes. Ello se traduce, a efectos de juego, en gran cantidad de bonos y penalizadores que se aplican dependiendo del contexto y circunstancias de cada luchador. A menudo, muchos de estos modificadores se acumulan entre sí, pero hay otras ocasiones en las que resulta complicado determinar cómo hacerlo. Por ejemplo, el hecho de que alguien sufra un -80 a su defensa por recibir un ataque por la espalda se debe tanto a la complicada posición en la que se encuentra como al hecho de que no es capaz de ver bien el golpe. Así pues, si durante unos instantes un personaje fuese cegado y recibiera un ataque en su zona posterior no resultaría muy razonable que se sumasen el -80 por Ceguera y el -80 por Espalda; siendo lógicos, el penalizador debería ser diferente. Por regla general, queda en manos del DJ determinar el valor de dichos modificadores cuando crea que dos o más situaciones de combate se superponen en parte. A continuación se exponen los valores recomendados de ciertas situaciones habituales que puede tomar como referencia. Si no aparecen reflejados en la lista, es que ambos modificadores deberían sumarse con su valor completo.

TABLA 1: MODIFICADORES DE SITUACIÓN

Situación	Ataque	Parada	Esquiva	Turno	Acción física
Flanco + Ceguera parcial	-40	-50	-40	-	-90
Flanco + Ceguera absoluta	-100	-100	-100	-	-90
Espalda + Ceguera parcial	-40	-90	-80	-	-90
Espalda + Ceguera absoluta	-100	-120	-120	-	-90
Parálisis completa + Flanco	-200	-200	-200	-100	-200
Parálisis completa + Espalda	-200	-200	-200	-100	-200
Parálisis completa + Ceguera	-200	-200	-200	-100	-200

TABLA 2: IMPACTOS

Fracaso	Fue 6-9	Fue 10-12	Fue 13-14	Fue 15-16	Fue 17-18	Fue 19-20
-1	1 – 3 m. (G1)	5 – 10 m. (G1)	10 – 15 m. (G2)	15 – 30 m. (G2)	30 – 50 m. (G3)	50 – 100 m. (G4)
-2	2 – 4 m. (G1)	7 – 15 m. (G1)	15 – 30 m. (G2)	30 – 50 m. (G3)	50 – 150 m. (G3)	100 – 500 m. (G4)
-3 /-4	3 – 6 m. (G1)	10 – 20 m. (G2)	30 – 50 m. (G3)	50 – 100 m. (G3)	150 – 500 m. (G4)	500 m. – 1km. (G4)
-5 /-6	5 – 10 m. (G1)	15 – 25 m. (G2)	50 – 80 m. (G3)	100 – 200 m. (G4)	500 m.–1 km. (G4)	1 – 5 km. (G5)
-7 /-8	7 – 15 m. (G1)	20 – 35 m. (G2)	80 – 120 m. (G3)	200 – 500 m. (G4)	1 – 5 km. (G5)	5 – 25 km. (G5)
-9 o más	10 – 20 m. (G2)	30 – 50 m. (G2)	120 – 150 m. (G4)	500 m. – 1 km. (G4)	5 – 25 km. (G5)	25+ km. (G5)

Los efectos de los Impactos

Ya sea ante una Técnica de Ki, poderes psíquicos o ciertos conjuros, es muy posible que en un combate un personaje reciba un Impacto que lo haga volar por los aires una gran distancia. Para medir las consecuencias de un golpe de semejantes proporciones, hay que tener en cuenta dos valores fundamentales: la Fuerza del Impacto, y por cuánto se ha fallado el control enfrenteado de Fuerza. Si el Director de Juego lo desea, puede utilizar como referencia la **Tabla 2** para calcular la distancia a la que alguien puede ser lanzado por los aires. Las cifras que aparecen en dicha tabla reflejan los efectos de los golpes en individuos de tamaño y peso humanos, por lo que está en manos del Director incrementar o disminuir los límites del Impacto conforme a su criterio personal. Naturalmente, jamás hay que olvidar ciertos detalles lógicos, como que un golpe de Fuerza 5 nunca podría mover a un dragón que pese varios cientos de toneladas. En tales circunstancias, el Director puede aplicar un bono de entre +1 y +6 al atributo del defensor si su tamaño y peso son lo bastante desproporcionados.

Dependiendo del entorno, la resistencia y el peso del individuo afectado, es posible que sufra daños adicionales muy variados; por ejemplo, no sería lo mismo caer en el mar que chocar contra un árbol o atravesar una montaña de granito. Consecuentemente, el Director de Juego puede atribuir un Daño adicional dependiendo de las características y consecuencias del impacto. De nuevo, tiene a su disposición una referencia rápida de Daños en la **Tabla 3**, donde aparece un amplio abanico de grados que dependen de las condiciones del entorno y la fuerza del Impacto. En el caso de seres con Acumulación, este valor debe multiplicarse por el Múltiplo de Acumulación de la criatura.

Un personaje siempre tiene la posibilidad de usar sus habilidades de Acrobacias o de Salto para tratar de disminuir los efectos de un choque de esta magnitud. Por cada nivel de dificultad que supere por encima de Muy Difícil, baja un nivel el Grado de Daño de la **Tabla 3**. Por ejemplo, si alguien que ha recibido un Impacto de Grado 4 consigue superar un control de Acrobacias o de Salto de dificultad Casi Imposible, bajaría la potencia del Impacto hasta Grado 2. Además, el TA contra ataques CONTUNDENTES protege al personaje de la fuerza del choque: un personaje resta 10 puntos al Daño recibido por cada punto de Armadura de tipo CON que tenga.

TABLA 3: GRADOS

Grado	Daño
Grado 1 (G1)	NA
Grado 2 (G2)	5 a 10 de Daño
Grado 3 (G3)	10 a 50 de Daño
Grado 4 (G4)	50 a 100 de Daño
Grado 5 (G5)	100 a 250 de Daño

•**Grado 1:** Son Impactos menores, que lanzan a un personaje a menos de diez metros de distancia y sobre una superficie que no sea particularmente peligrosa. Normalmente, se considera que el Daño del impacto va incluido en el del propio ataque. Suele ser el Grado de Daño recomendado para Impactos que no superen Fuerza 10.

•**Grado 2:** Impactos de mayor potencia, que envían a un personaje a más de diez metros o le hacen estrellarse en alguna superficie dura, aunque sin mayores consecuencias. Suele ser el efecto de Impactos de Fuerza entre 11 y 13 con un nivel de fracaso en el control de Fuerza no muy elevado.

•**Grado 3:** Estos Impactos tienen una potencia descomunal, siendo capaces de lanzar a alguien a más de veinte metros de distancia a toda velocidad. El personaje atravesará incluso una pared no muy resistente, tumbará un árbol pequeño o quedará empotrado en el interior de un muro. Es recomendable para Impactos de Fuerza 14 ó 15, con un nivel de fracaso medio en el control de Fuerza.

•**Grado 4:** Golpes de potencia desgarradora, que hacen volar a alguien cientos de metros mientras atraviesa muros y árboles. Teniendo en cuenta la fuerza del golpe y sus consecuencias, el personaje debería sufrir automáticamente un Crítico con un valor equivalente al doble del Daño recibido. Es el grado recomendable para Impactos de Fuerza superior a 15 con un nivel de fracaso medio en el control de Fuerza.

•**Grado 5:** El máximo Grado de potencia, alcanzado por los golpes que envían a alguien a kilómetros y kilómetros de distancia mientras atraviesa objetos sólidos tan duros como montañas. Un personaje normal suele acabar automáticamente destrozado por un Impacto de estas características. Obviamente, un cuerpo humano es incapaz de resistir una fuerza y una presión semejantes, y es seguro que toda su estructura ósea se quiebre. Consecuentemente, si el Director de Juego lo considera apropiado, el personaje debería superar un control de Resistencia Física contra una Dificultad igual al valor de Daño que ha sufrido, o morir automáticamente. En el caso de que tenga capacidades inhumanas, ya sea mediante Habilidades del Ki, magia u otros poderes, la Dificultad del control se reduce a la mitad. Queda a discreción del Director de Juego determinar cuándo debe usarse este Grado.

Terremotos y efectos similares

Un combate en el que participen criaturas de alto nivel de poder y fuerza muy elevada, puede producir como efectos colaterales temblores y terremotos. En concreto, un personaje o entidad dotado de una Característica de Fuerza con valor 16 o más tiene la capacidad de, golpeando el suelo con toda su energía, crear potentes sacudidas tectónicas. Dependiendo del valor de la Característica en cuestión, los efectos y consecuencias del terremoto pueden ser muy distintos. La duración y el radio de efecto del temblor se incrementan dependiendo de la fuerza del impacto, y cualquiera que trate de mantener el equilibrio está obligado a realizar un control de Agilidad, o caerá al suelo y será incapaz de moverse con libertad. Dependiendo de la Fuerza que ha provocado el terremoto, los personajes aplicarán un bono o un negativo a dicho control. Además, muchas de las estructuras y construcciones que se encuentren dentro del radio de acción pueden también sufrir daños considerables. Todos estos efectos aparecen reflejados en la **Tabla 4**.

Provocar un terremoto requiere que el personaje golpee el suelo con toda su fuerza con esa finalidad. Es una Acción de combate completa; no es posible realizar ataques adicionales cuando se ejecuta. No obstante, el Director de Juego puede considerar que ciertos ataques especialmente poderosos podrían acarrear adicionalmente temblores como efectos secundarios, incluso si estos no tenían esa finalidad originariamente. Naturalmente, para realizar esta maniobra se necesita Zen.

TABLA 4: TERREMOTOS

Fuerza	Radio	Control de Agilidad	Duración	Daño a estructuras
16	50 m.	+2	1 Asalto	Ninguna construcción es dañada.
17	500 m.	+0	2 Asaltos	Las construcciones con Barrera de daño 40 o inferior son automáticamente destrozadas. El resto no sufre daños.
18	1 km.	-1	3 Asaltos	Las estructuras con Barrera de daño 60 o inferior son automáticamente destrozadas. El resto sufre un daño equivalente al del conjuro de la Vía de Tierra Terremoto.
19	5 km.	-2	5 Asaltos	Las estructuras con Barrera de daño 80 o inferior son automáticamente destrozadas. El resto sufre un daño equivalente al del conjuro de la Vía de Tierra Terremoto.
20	20 km.	-4	10 Asaltos	Las estructuras con Barrera de daño 100 o inferior son automáticamente destrozadas. El resto sufre un daño equivalente al del conjuro de la Vía de Tierra Terremoto.

El entorno y los combates de alto nivel

Muy a menudo es conveniente precisar cuales son las consecuencias de un combate a gran escala entre adversarios de habilidades desproporcionadas. Eso se debe a que, dependiendo de sus capacidades, pueden darse los más variados resultados; desde que simplemente destrocen la habitación donde pelean hasta que arrasen completamente todo lo que hay a su alrededor en kilómetros a la redonda. En esta sección se establecen diversos grados que indican, al menos a rasgos generales, las consecuencias más habituales de estos combates. Es decisión del Director de Juego cuando aplicarlas y como modificar, en mayor o menor grado, sus efectos. Es importante puntualizar que estas reglas sólo se aplican cuando la Habilidad base de los contendientes supera los valores indicados en cada grado. Que alguien gracias una Técnica de Ki o la mera suerte con tirada abiertas alcance valores finales muy elevados no conllevaría, ni remotamente, dichas consecuencias.

Si los luchadores lo declaran, pueden bajar un grado los efectos de su combate en el entorno “conteniendo” sus verdaderos poderes. Por ejemplo, dos contendientes de Habilidad 300 o superior podrían simplemente causar grandes destrozos en su entorno (como en Segundo Grado), si ambos desean voluntariamente minimizar los daños. En el caso de que sólo uno de ellos quiera hacerlo, deberá aplicar un -4 a su Habilidad de combate para tratar de paliar las consecuencias destructivas del combate.

PRIMER GRADO: Habilidad Base 150+

Un combate entre adversarios con este grado de habilidad produce grandes destrozos en el lugar donde la pelea tiene lugar. Mesas, sillas y otros muebles acabarán destrozados tras unos cuantos asaltos, las paredes se llenarán de tajos y es hasta posible que el daño llegue a originar consecuencias mayores si la lucha se prolonga. Para la gente que los vea luchar, los personajes demostrarán ser artistas marciales de increíble talento, cuya habilidad les dejará boquiabiertos a más de uno.

SEGUNDO GRADO: Habilidad Base 200+

En más de un sentido, un combate de estas dimensiones representa el enfrentamiento de dos maestros en su máximo exponente. A las personas normales les cuesta seguir los movimientos de tales individuos y la mayoría de veces no serán capaces de percibir nada más que borrones en movimiento. Cualquier lugar en el que combatan no aguantará demasiado antes de saltar por los aires; algún golpe perdido cortará un árbol, reventará una pared o atravesarán el techo de un golpe.

TERCER GRADO: Habilidad Base 300+

Estos combates implican habilidades y efectos que superan muy de lejos todo lo que un ser humano podría imaginar. Cuando las armas de los contendientes colisionan provocan potentes ondas de choque, las rocas cercanas acaban destrozadas, los árboles se parten y las construcciones más endebles revientan en pedazos. Cualquiera que se encuentre demasiado cerca de ellos (entre 5 y 25 metros, dependiendo de lo que el Director de Juego considere pertinente) puede sufrir daños

como efecto colateral del poder que se desprende de los golpes. En consecuencia, un personaje que esté dentro del radio de acción de la lucha sufrirá cada cuatro o cinco asaltos un ataque de Habilidad final 240 (Absurdo) con un daño equivalente a la mitad del daño base más bajo de los contendientes. Todo aquel cuya Habilidad de combate sea como media mayor de 140 o tenga acceso a habilidades Inhumanas es capaz de ignorar estos efectos.

La gente normal simplemente será incapaz de comprender nada de lo que pasa; para ellos, todo lo que presencian será un espectáculo inconcebible.

CUARTO GRADO: Habilidad Base 400+

Durante un enfrentamiento de entidades cuya capacidad ofensiva alcance este nivel, incluso la creación se estremece. Sus golpes lo arrasan todo en grandes extensiones de terreno, las partículas de energía que se desprenden del choque de sus puños causan enormes cráteres y sólo las construcciones sobrenaturales más resistentes tienen alguna capacidad de aguantar durante cierto tiempo sus embates. Un combate entre semejantes entes a menudo se desarrolla en grandes extensiones de terreno, pues es fácil que salgan volando con cada impacto que dan o reciben. En más de un sentido, es una lucha de dimensiones “divinas”. Cualquier individuo que se encuentre dentro de esta zona de influencia de la lucha (que puede ser de centenares de metros) recibe automáticamente cada cuatro o cinco asaltos un ataque de Habilidad final de entre 280 y 320 (Imposible e Inhumano, dependiendo de su cercanía con los luchadores) y un daño equivalente a la mitad del daño base más bajo de los dos contendientes. Alguien con Maestría en combate o que tenga acceso a Zen es capaz de ignorar estos efectos.

Ataques capaces de penetrar armaduras y escudos sobrenaturales

Muchas veces, ya sea empleando armas de calidad o Técnicas de Ki, un personaje tiene la posibilidad de realizar ataques capaces de reducir el Tipo de Armadura de sus rivales. Lógicamente, por el mismo motivo, semejantes impactos tienen también una gran facilidad para quebrar escudos sobrenaturales, así que incrementan su Daño cuando chocan contra tales protecciones. En consecuencia, un luchador aumenta el Daño que producen sus ataques a los escudos en un valor equivalente a diez puntos por cada TA que resta a sus enemigos. Es decir, un ataque que produce un -4 a la TA causaría 40 puntos de Daño adicionales a la resistencia de los escudos sobrenaturales.

Percepción expandida

La Percepción es una Característica mixta cuya naturaleza es a la vez física y espiritual. Consecuentemente, cuando esta alcanza ciertos valores extremadamente elevados, otorga al individuo que la posee ciertas ventajas extraordinarias, equivalentes a las capacidades físicas que alguien podría tener en virtud de una Fuerza o Agilidad excepcional. A continuación hay un listado con las distintas capacidades especiales que se consiguen gracias a una Percepción muy elevada.

TABLA 5: PERCEPCIÓN EXPANDIDA

Percepción	Ventaja
13	Inmune a la luminosidad ambiental
16	Sentido del entorno
18	Percepción radial
20	Percepción absoluta

•**Inmune a la luminosidad ambiental:** Permite al personaje ignorar los efectos de la luz y la oscuridad ambientales. De esta forma, el personaje no puede ser deslumbrado por una luz intensa, y aplica sólo la mitad de penalizadores por encontrarse en un entorno sin luz, de modo equivalente a la Ventaja Visión Nocturna. Si ya la posee, el penalizador desaparece por completo. Requiere acceso a Inhumanidad.

•**Sentido del entorno:** El personaje tiene la capacidad de sentir todo lo que hay a su alrededor, incluso sin poder verlo. En combate, si posee Maestría en Advertir o Buscar, todos sus antagonistas no indetectables o invisibles cuentan como localizados (ver Detecciones especiales en combate) a la hora de determinar los penalizadores que sufre durante el enfrentamiento. Esta capacidad no es efectiva contra adversarios cuyas habilidades de Subterfugio sean superiores a las perceptivas del personaje. Requiere acceso a Zen.

•**Percepción radial:** El personaje unifica todos sus sentidos a la hora de percibir el entorno, siendo capaz de “ver” innaturalmente con una amplitud de 360 grados (obtiene una capacidad equivalente al poder Visión radial).

•**Percepción absoluta:** Alcanzado este grado, el personaje ya no percibe el mundo de una manera convencional, sino que lo siente todo como materia espiritual e infinidad de millones de átomos en movimiento. Consecuentemente, puede ver a través de cuerpos físicos y sentir fuerzas sobrenaturales invisibles sin ninguna clase de penalizador. Puesto que es incluso capaz de percibir todo lo que ocurra a su alrededor antes de que suceda, obtiene adicionalmente un bono de +30 a todas las Acciones enfrentadas contra sus antagonistas. Sólo entidades con mayor Gnosis que él o las protecciones sobrenaturales más elevadas niegan los beneficios de esta capacidad. Requiere acceso a Zen.



Se puede percibir el mundo con algo más que los ojos

MANIOBRAS DE COMBATE

A continuación se presenta una serie de nuevas maniobras de combate opcionales a disposición de todos los personajes. Cualquiera que aplique los modificadores pertinentes descritos en cada sección puede hacer uso de ellas.

Acumulación de proyectiles

Pese a que empeora ligeramente su precisión, un luchador tiene la capacidad de disparar varios proyectiles a la vez para incrementar la potencia destructiva de sus ataques. Es el caso de alguien que carga dos o tres flechas en su arco o que lanza un puñado de dagas con una sola mano. De hacerlo así, un personaje tiene la capacidad de disparar o lanzar más de un proyectil en un solo ataque, incrementando su Daño base en +10 por cada proyectil adicional hasta un máximo de +30 (es decir, hasta cuatro proyectiles en total). No obstante, eso perjudicará su precisión y su velocidad, por lo que debe aplicar un penalizador de -5 a su Habilidad de Ataque y de -10 a su Turno por cada proyectil de más que lance. Naturalmente, y dado que modifica su Iniciativa, un personaje debe declarar que quiere utilizar esta maniobra antes de lanzar los dados para determinar su Turno para el asalto.

Se debe tener en cuenta que, al ser un único ataque, esta maniobra no utiliza las reglas de Cadencia de Fuego y Recarga de las Armas de Proyectiles normales. Además, ciertas Armas de Disparo, como ballestas, pistolas o mosquetones, no pueden emplearse de este modo por su propia naturaleza.

Celia carga tres flechas en su arco, lo que le otorga un bono de +20 al Daño base del ataque, a la vez que le produce un penalizador de -10 a su Habilidad y un -20 a su Turno.

Pantalla de proyectiles

Mediante rápidas esquivas y amplios movimientos con el arma, un luchador es capaz de crear una pantalla defensiva que le permita defenderse de manera efectiva contra una gran cantidad de proyectiles. Si un luchador declara que quiere hacer uso de esta maniobra, aplica un penalizador de -40 a su Habilidad cuando se defiende de proyectiles (tanto Lanzados como Disparados), pero a cambio, las paradas y esquivas contra estos no cuentan como Defensas Adicionales. Este negativo se suma a cualquier otro penalizador que el personaje pudiera tener por defenderse contra proyectiles. Por ejemplo, alguien que no tuviese Maestría en parada y tratase de detener con una espada varias flechas, sufriría un -120 a su Habilidad (-40 por esta maniobra y -80 por parar Proyectiles Disparados).

Celia se enfrenta a dos agentes de Seleno que lanzan sobre ella varios estiletes. Previendo que va a sufrir multitud de ataques, declara que usa para defenderse una Pantalla de Proyectiles, por lo que, aunque acaban incluso lanzándole seis estiletes, sólo aplica un -40 a su Habilidad de Esquiva contra cada uno, y ninguna de sus defensas contará como Defensa adicional.

Prever Sorpresa

A veces, un luchador puede enfrentarse a un adversario tan excepcionalmente rápido que sus movimientos le causen generalmente Sorpresa. Ante una situación así, un personaje puede usar la maniobra de Prever Sorpresa, tratando de minimizar los efectos de la increíble velocidad de su enemigo. Hay que declarar que se quiere usar Prever Sorpresa antes de que nadie lance los dados para calcular sus Iniciativas. El jugador debe determinar contra qué adversario (o adversarios) en concreto la utiliza, ya que la maniobra sólo funcionará contra dichos individuos. Dado que es una acción consciente, no tiene efectos contra Sorpresas que provengan de ataques inesperados.

Tras declarar el uso de la maniobra, el personaje no sufre el penalizador de -90 por Sorpresa ante los enemigos contra quienes la ha usado, pero aplicará automáticamente un penalizador de -40 a la primera Acción enfrentada que realice en ese asalto contra cada uno de ellos (incluso si al final no ha sufrido Sorpresa).

Las dos asesinas a las que se enfrenta Celia utilizan Técnicas de Ki para incrementar su Turno. Temiendo que no va a ser capaz de seguir la velocidad de sus movimientos, la joven se prepara declarando que Prevé Sorpresa en contra de ambas. Aunque al final sólo una de las asesinas logra Sorpresa contra Celia, esta aplica un -40 a la primera Acción enfrentada que realiza contra cualquiera de las dos, puesto que ha declarado que usaba esta maniobra contra ambas.

Maniobras maestras

Existen ciertas maniobras de combate que están muy por encima de lo que un luchador convencional es capaz de realizar. La mayoría roza lo inhumano, por lo que queda en manos del Director de Juego permitir o no su uso. Para utilizar las Maniobras maestras, un personaje debe al menos haber alcanzado la Maestría en sus Habilidades de Ataque y Defensa. En caso contrario, simplemente sus capacidades de combate no son lo suficientemente elevadas como para tratar de llevarlas a cabo.

•**Ataque apuntado, Ropa:** Esta maniobra tiene como objetivo atacar las ropas de un adversario, cortándolas o desgarrándolas sin dañar lo más mínimo su cuerpo. El personaje que ejecuta la maniobra decide qué prendas pretende cortar y cuáles no. Por ejemplo, podría decidir destrozarse solamente la camisa de un enemigo o dejarle tan sólo en ropa interior. Cuando se ejecuta contra un blanco que emplea una armadura susceptible de ser cortada (ya sea el metal en sí o las correas que lo sujetan), el luchador deberá hacer un control de Rotura contra la Entereza de la armadura. El luchador que ejecuta esta maniobra tiene que aplicar un penalizador de -150 a su Habilidad Ofensiva si usa un arma convencional, o de -100 si posee la regla Precisa. Este ataque puede ser combinado con otras Maniobras de combate, como Área (lo que permitiría desnudar a varios individuos de un solo movimiento).

•**Disparo apuntado, Rebote:** Un personaje puede usar esta maniobra para lanzar o disparar proyectiles haciéndolos rebotar sobre objetos del entorno, como paredes o rocas, y alcanzar blancos que estén fuera de su trayectoria de tiro. Si el disparo o lanzamiento sólo requiere un rebote, el personaje aplica un -20 a su Habilidad de Ataque, mientras que si es más de uno, el penalizador es de -40. En un caso u otro, dado que el ataque pierde parte de su potencia, el valor de su Daño Base se reduce 10 puntos. Esta maniobra permite evitar coberturas que sólo tapen frontalmente al blanco, e incluso es posible atacar a enemigos completamente cubiertos siempre y cuando el personaje tenga una idea aproximada de su posición (eso sí, aplicando un penalizador adicional de -40 o -80, equivalente a Ceguera parcial o completa).

•**Daño retrasado:** Al alcanzar la Maestría, un luchador puede optar por retrasar el Daño que ha producido a su adversario entre uno y cinco asaltos (es decir, entre tres y quince segundos de tiempo) cuando realiza un ataque de FIlO, PENetrante o CONtundente, logrando que su rival no sea consciente del Daño que ha sufrido hasta unos instantes después de recibirlo. Ello se debe a que el movimiento es tan inhumanamente rápido que el propio cuerpo no se percata inicialmente de las heridas, por lo que estas brotan aparentemente de la nada segundos después. Habitualmente, los seres orgánicos que han recibido un tajo o impacto de estas características suelen sufrir grandes pérdidas de sangre, pues esta sale a presión. Consecuentemente, el Daño retrasado siempre causa desangramiento. Aparte del mero detalle estético, esta maniobra tiene muchas utilidades si es correctamente aplicada, como permitir a un asesino apartarse de una víctima, a la que ya ha matado incluso antes de que esta se dé cuenta de que ha sido asesinada.

Un luchador que ejecuta un ataque con Daño retrasado debe aplicar un penalizador de -10 a su Habilidad de Ataque, y declarar antes de lanzar los dados el número de asaltos previstos para que la herida se manifieste.

•**Lluvia de proyectiles:** Cuando un luchador alcanza la Maestría en su Habilidad de Ataque, es capaz de lanzar con un solo movimiento una verdadera oleada de proyectiles. Esta maniobra permite realizar un Ataque en área a distancia. Si el personaje utiliza armas de Cadencia de Fuego 50 o inferior, cubre una zona de un metro de radio por cada 20 puntos de Habilidad de Ataque que posea, mientras que si las armas tienen una Cadencia de Fuego mayor de 50, el área es de un metro cada 40 puntos de Habilidad. Es decir, un luchador con 240 de Habilidad Ofensiva podría realizar un ataque sobre un área de 6 o de 12 metros de radio, dependiendo del tipo de armas que utilice. A causa de la masificación de proyectiles, un ataque de este tipo dobla el Daño Base del arma utilizada. En el caso de que se empleen armas de varios tipos, será preciso hallar la media entre los Daños de cada una. Además de Maestría, quien declare el uso de Lluvia de proyectiles debe ser capaz de lanzar, al menos, 5 proyectiles en un solo asalto. Por lo tanto, puede que sólo pueda emplearla con algunas armas, mientras que otras resulten demasiado lentas para ello.

Esta maniobra no conlleva ningún penalizador a la Habilidad, pero es una Acción de ataque completa, por lo que el personaje que la utilice no puede declarar Ataques Adicionales de ningún tipo. En caso de que quiera seleccionar blancos dentro del área, el luchador aplica un penalizador de -50 a su Habilidad. Ten presente que en cada ataque de un personaje usando Lluvia de proyectiles se emplean, al menos, más de 10 armas (normalmente, de 3 a 4 por cada metro de radio que abarque el ataque), por lo que recurrir a ella repetidamente requiere una gran cantidad de munición.

•**Inmovilizar a distancia:** Esta maniobra permite a un personaje paralizar a un adversario usando proyectiles, ya sea clavando su ropa en una pared sin causarle Daño, o directamente atravesando sus extremidades. Al contrario de lo que representa un simple ataque apuntado a una manga o a una mano, este ataque rodea completamente el cuerpo de un adversario con decenas de proyectiles, impidiéndole completamente cualquier movimiento. Para realizar esta maniobra, el personaje debe aplicar un penalizador de -80 a su Habilidad Ofensiva si no quiere causar Daño a su objetivo, o de -50 si le es indiferente si le daña o no. Es una Acción de ataque completa, por lo que el personaje que la utilice no puede declarar ataques adicionales de ningún tipo. Inmovilizar a distancia emplea las reglas de un ataque de Presa convencional, pero usa un valor de Característica de 8, que puede ser incrementado o disminuido hasta 3 puntos, dependiendo de la resistencia de las ropas del objetivo y la clase de arma que esté empleando el atacante. Lógicamente, el blanco de esta maniobra debe encontrarse próximo a una pared o a cualquier elemento de escenografía susceptible de ser usado para sujetarle.

SACRIFICIOS

Existen Habilidades y Técnicas de Ki que permiten sacrificar puntos de vida para incrementar ciertos Efectos, disminuir el coste de Conocimiento Marcial u obtener otros beneficios similares. Estos casos, salvo si se especifica lo contrario, se encuentran sometidos a la regla de Sacrificio. Esto significa que los puntos de vida perdidos de este modo no se recuperan de manera convencional; ignoran la Regeneración natural o mística de un personaje al igual que los efectos de los conjuros, poderes y técnicas de curación. Los puntos sacrificados se recobran a un ritmo de 10 al día (en el caso de los seres con Acumulación de Daño, a esta cantidad se le aplica su Múltiplo de Acumulación) sin importar otras condiciones especiales. Ello se debe a que los Sacrificios consumen en cuerpo y alma a quienes los ejecutan, haciendo que el periodo de recuperación sea algo inherente a la persona, y excluya otros efectos particulares. Por norma, los seres con Acumulación deben multiplicar la cantidad indicada de puntos de vida por su Múltiplo de Acumulación para obtener los beneficios de un Sacrificio.

EL APRENDIZAJE

Uno de los elementos más arduos que se pueden encontrar el Director de Juego y los jugadores, es determinar cómo es capaz de aprender un personaje conocimientos del Ki. Es importante recordar que el mero hecho de que alguien tenga los puntos de CM necesarios para desarrollar una Habilidad o Técnica, no implica que automáticamente sea capaz de dominarla. Las capacidades del Ki son realmente complejas, requiriendo una considerable dedicación y entrenamiento por parte de aquel que intenta aprenderlas. En consecuencia, es muy difícil que alguien pueda dominar una Habilidad o Técnica de un día para otro, sin importar el talento que tenga. Ante todo, hay que recordar que el Ki no es algo que se aprenda de un modo “automático” por pertenecer a una determinada Categoría. Incluso un Tecnista no tiene por qué ser un verdadero experto en el Ki desde el principio; es posible que necesite subir unos cuantos niveles para empezar a sacar provecho a su Conocimiento Marcial. Hasta puede darse el caso de que el Director de Juego no permita a los jugadores desarrollar Habilidades del Ki sin que concurren antes determinados sucesos.

A continuación se expone una serie de pautas generales, que el DJ puede emplear para determinar el tiempo aproximado que un personaje requiere para desarrollar y perfeccionar sus capacidades de Dominios.

Grados de aprendizaje y dificultades

En primer lugar, es necesario determinar el Grado de conocimiento y aprendizaje que tiene el personaje. Tal y como se ha explicado con anterioridad, el Conocimiento Marcial mide el talento y la experiencia de un individuo en todo lo relacionado con el Ki y, consecuentemente, cuanto mayor sea su puntuación, más fácil le resultará aprender Técnicas y Habilidades de Dominio. Por tanto, su CM total será el que determine su Grado de aprendizaje de la manera que se indica en la **Tabla 6**. A continuación, hay que establecer la complejidad que tiene la Habilidad o Técnica que se pretende desarrollar. Dependiendo de su coste en CM, podrá clasificarse en cuatro niveles de Dificultad diferentes, también reflejados en la **Tabla 6**. Una vez contamos con ambos valores, sólo hace falta consultar la casilla correspondiente para hacernos una idea del tiempo requerido para desarrollar la Técnica o Habilidad deseada. Las casillas marcadas con NA representan que el personaje es incapaz de aprender una Habilidad del Ki de semejante complejidad, mientras que aquellas en las que aparece la palabra Automáticamente indican que el personaje sólo requeriría unos cuantos segundos para crear la Técnica o Habilidad en cuestión.

Ten presente que, para empezar a desarrollar cualquier Habilidad o Técnica de Ki con estas reglas, hay que tener previamente Control del Ki o Uso del Némesis. Sin alguna de ellas, el personaje simplemente es incapaz de comprender tan siquiera el funcionamiento básico de las Habilidades y Técnicas de Dominio.

Celia, que posee 150 puntos de CM, tendría un Grado de conocimiento de 2. La joven decide empezar a aprender la habilidad del Ki Eliminación de peso, cuyo coste es de 10 CM (por tanto, Dificultad 1). Tras consultar la casilla correspondiente, descubrimos que Celia necesitaría alrededor de 10 semanas para conseguirlo.

Tabla 6: APRENDIZAJE DE TÉCNICAS Y HABILIDADES DEL KI

Grado	Dificultad 1 (Entre 10 y 40 CM)	Dificultad 2 (Entre 45 y 80 CM)	Dificultad 3 (Entre 85 y 120 CM)	Dificultad 4 (Más de 125 CM)
1º (CM 50+)	1 CM por mes	NA	NA	NA
2º (CM 100+)	1 CM por semana	1 CM por mes	NA	NA
3º (CM 200+)	1 CM por día	1 CM por semana	1 CM por mes	NA
4º (CM 300+)	1 CM por hora	1 CM por día	1 CM por semana	1 CM por mes
5º (CM 400+)	1 CM por minuto	1 CM por hora	1 CM por día	1 CM por semana
6º (CM 500+)	Automáticamente	1 CM por minuto	1 CM por hora	1 CM por día
7º (CM 600+)	Automáticamente	Automáticamente	1 CM por minuto	1 CM por hora

Nivel sobrenatural: Si se trata de una partida con un nivel sobrenatural extremadamente elevado, el personaje puede sumar un Grado adicional a su capacidad de aprendizaje.

Entrenamiento: Los valores que aparecen reflejados en la **Tabla 6** implican que el personaje dedica la mayor parte de su tiempo a entrenar y desarrollar sus capacidades del Ki. Si se diera el caso de que no pudiera destinar todos sus esfuerzos a entrenar, incrementa un nivel la Dificultad. Si esta es de por sí de 4º nivel, simplemente no es posible desarrollar la Técnica si el personaje no le dedica todo el tiempo del que dispone.

Maestros e Instructores: Si el personaje posee un Instructor, incrementa su capacidad de aprendizaje como si estuviera un Grado por encima de lo que dicte su CM. Si es adiestrado por un verdadero Maestro, la incrementa en dos Grados. De este modo, un personaje con 250 puntos de CM (3º Grado), a efectos de aprendizaje tendría 4º Grado con un Instructor y 5º Grado con un Maestro.

Lemures, con sus 280 puntos de CM, sería un personaje con 3º Grado de aprendizaje. Si quisiera desarrollar sin ayuda una Técnica de Ki que costase 50 puntos de CM (es decir, Dificultad 2), tardaría alrededor de 50 semanas (más o menos un año) en conseguirlo. Si tuviese un Instructor lo conseguiría en 50 días, mientras que si fuera aleccionado por un verdadero Maestro, no necesitaría más que unas 50 horas.

Insuficiente Conocimiento Marcial

A veces pueden concurrir diversas circunstancias por las cuales alguien debería tener la oportunidad de dominar una Técnica o Habilidad del Ki pero, al no disponer de suficiente CM libre, es incapaz de hacerlo. Si el Director de Juego lo considera apropiado, el personaje puede desarrollar hasta un máximo de 50 puntos por encima de su CM actual para aprender una Habilidad o Técnica en concreto. De hacerlo así, dicho individuo no habrá controlado realmente la Técnica o Habilidad, pero podrá intentar hacer uso de ella en circunstancias límite. Desgraciadamente, existen serias posibilidades de que no consiga ejecutarla correctamente, pues trata de hacer uso de capacidades que en esos momentos le superan. Por ello, cada vez que alguien intente emplear una Técnica o Habilidad aprendida en estas circunstancias, deberá realizar primero un control de Poder, aplicando un penalizador de -1 a su Característica por cada 10 puntos de CM extra que haya empleado para conseguir la Habilidad o Técnica. De fallar el control, no sólo habrá sido incapaz de ejecutarla correctamente, sino que también perderá el doble de puntos de Ki de lo que le hubiera costado realizarla con éxito. Si se tratase de una Habilidad que no implique consumo de Ki, perderá en su lugar un punto de Cansancio.

Un personaje que hubiera conseguido CM extra con este método deberá gastar, obligatoriamente, los siguientes puntos de Conocimiento Marcial libres que consiga en pagar la cantidad de puntos adicionales que ha recibido. Una vez invertida la diferencia, ya no requiere realizar el control de Poder.

Pese a que sólo le quedaban 30 puntos de CM libres, Celia ha conseguido dominar una Técnica de 50 CM, o lo que es lo mismo, de 20 puntos superior a lo permitido por su Conocimiento Marcial. Consecuentemente, cada vez que quiera hacer uso de ella, deberá hacer un control de Poder (aplicando un -2 al valor de su Característica por los 20 puntos extra de CM que está usando) o la Técnica fallará automáticamente y perderá el doble de Ki de lo que esta costase.

Aprendizaje de Artes Marciales

Al igual que las Habilidades del Ki, las Artes Marciales requieren una extensa dedicación por parte de sus practicantes. En primer lugar, son estilos de combate verdaderamente complejos, creados a lo largo de muchos años (a veces, incluso siglos enteros) de absoluta dedicación. Consecuentemente, un luchador no puede simplemente dominar un arte marcial por su cuenta de un día para otro; suele ser necesaria una extensa base de conocimientos. Lo más habitual es obtener dichas nociones de un maestro o tutor, pero también es perfectamente posible justificarlos de cualquier otro modo, como estudiarlos a través de antiguos pergaminos que encierran todas las técnicas de un determinado estilo. En principio, la complejidad de un arte marcial es tan elevada que una persona normal requeriría largos meses o años para dominar un estilo, pero pese a todo no hay que olvidar que los personajes de *Ánima* son cualquier cosa menos normales. Llegado a cierto nivel de habilidad, un artista marcial es capaz de imitar un arte de combate en poco tiempo, o incluso desarrollar el suyo propio a partir sólo de una pequeña base. Aunque normalmente el periodo de aprendizaje requerido por un personaje para dominar un estilo debe ser determinado por el Director de Juego, a continuación se expone una serie de indicaciones que pueden servir como base.

Inicialmente, un personaje recién creado (ya sea de primer nivel o de uno más elevado) debería tener la capacidad de conocer todas las Artes Marciales que le permitan sus Habilidades de Ataque y Defensa; generalmente, esto se fundamenta en el hecho de que en el pasado ha tenido la oportunidad de aprenderlas de cualquier manera imaginable. Del mismo modo, un luchador no requiere justificación alguna para llegar a nuevos grados de habilidad de un Arte Marcial que ya conoce. Una vez cumplidos los requisitos, se supone que ha mejorado lo suficiente como para desarrollar por sí mismo todos los avances pertinentes de su estilo. Así, es fácil para un individuo comenzar conociendo algunos estilos de combate, e ir mejorándolos conforme gane habilidad. No obstante, el problema aparece cuando alguien quiere aprender un estilo que le es desconocido en mitad de una partida. En tales casos, hay dos factores muy importantes a tener en cuenta: el nivel de Habilidad del luchador y la Complejidad del Arte Marcial que quiere aprender. En primer lugar, hay que sumar las Habilidades de Ataque y Defensa del personaje, y a continuación determinar el nivel de Complejidad del Arte Marcial en sí. Con ambos elementos, podemos consultar la **Tabla 7** para tener una idea aproximada del tiempo que tardaría un luchador en dominar un determinado estilo de combate.

Nobunaga ha encontrado un Instructor que es capaz de enseñarle Kardad, cuya Complejidad es 2. Puesto que su Habilidad de Ataque es 160, su Habilidad de Defensa 170 (lo que hace un total de 330), y conoce más de dos estilos (lo que incrementa en un grado su nivel de habilidad), tardará un mes en aprender correctamente el arte marcial.

Nivel sobrenatural: Si se trata de una partida que tenga un nivel sobrenatural extremadamente elevado, el personaje puede incrementar en un Grado su nivel de Habilidad.

Artista marcial: Si el personaje es un experto luchador que conoce al menos otras dos Artes Marciales, incrementa en un Grado su nivel de Habilidad.

Entrenamiento: Los valores que aparecen reflejados en la **Tabla 7** implican que el personaje dedica la mayor parte de su tiempo a entrenar. Si se diera el caso de que no pudiera destinar todos sus esfuerzos a entrenar, baja un Grado su nivel de Habilidad.

Maestros e Instructores: Se supone que el personaje debe tener un Instructor (o alguna base equivalente) para aprender un Arte Marcial. En el caso de que quien le enseña sea un verdadero Maestro, incrementa en un Grado su nivel de Habilidad.

¿Qué se considera un Maestro?

En varias ocasiones a lo largo de este Capítulo, se ha hecho referencia a que tener un Instructor o un Maestro facilita enormemente la labor de aprender y desarrollar Artes Marciales, Técnicas y Habilidades del Ki... Pero eso nos lleva a plantear la siguiente pregunta: ¿quién puede tener realmente la consideración de "Instructor" o "Maestro"?

En un principio, cualquier individuo que domine una Técnica, Habilidad del Ki o Arte Marcial que su aprendiz desconozca, tiene de por sí la consideración de Instructor. Por tanto, todo aquel que posea conocimientos que otra persona ignore, puede "instruirla" en su uso, facilitando enormemente el aprendizaje. Da igual que el CM o la Habilidad de combate de quien pretende aprender la Técnica o el estilo marcial sean superiores a los de su Instructor; en lo que a dichas capacidades se refiere, sus conocimientos son menores y puede valerse de las experiencias de quien le enseña.

Un Maestro, por otro lado, representa un grado mucho más elevado que el de Instructor. Es alguien que no sólo tiene conocimientos que el personaje desconoce, sino que también posee una vasta experiencia que supera de lejos las capacidades de su aprendiz. Consecuentemente, puede adaptarse a las necesidades de su alumno y ser mucho más competente a la hora de enseñarle. Por ello, un personaje es considerado un Maestro si tiene al menos 150 puntos de CM más que su aprendiz, en el caso de Técnicas o Habilidades del Ki. En el caso de las Artes Marciales, debe tener 100 puntos más que el aprendiz en la suma de las Habilidades de Ataque y Defensa, además de dominar el estilo en grado Avanzado o Supremo. Nótese que, según estas apreciaciones, alguien puede ser un Maestro para algunas personas y un mero Instructor para otras.

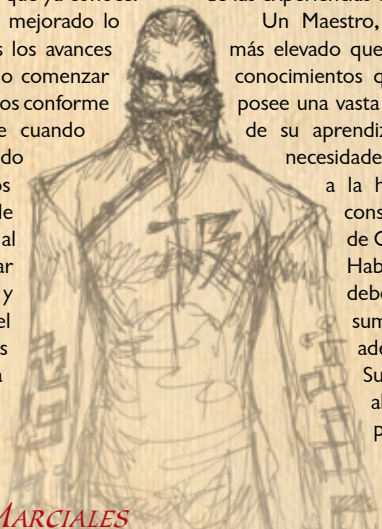


Tabla 7: APRENDIZAJE DE ARTES MARCIALES

Habilidad Total	Complejidad 1	Complejidad 2	Complejidad 3	Complejidad 4	Complejidad 5
100+	Un año	Tres años	Una década	NA	NA
200+	Tres meses	Un año	Tres años	Una década	NA
300+	Un mes	Tres meses	Un año	Tres años	Una década
400+	Una semana	Un mes	Tres meses	Un año	Tres años
500+	Un día	Una semana	Un mes	Tres meses	Un año
600+	Una hora	Un día	Una semana	Un mes	Tres meses
700+	Un minuto	Una hora	Un día	Una semana	Un mes

*El poder radica en uno mismo,
la dificultad es saber encontrarlo*

-Alvarado-

En este Capítulo se hace referencia a multitud de nuevas habilidades del Ki, Ventajas y Tablas de Estilo que ofrecen a los jugadores una mayor variedad y versatilidad a la hora de crear sus personajes. Todas ellas funcionan igual que las del libro básico y, como éstas, tienen ciertos requerimientos y costes. También aparecen por primera vez las Habilidades del Némesis y los Límites, dos nuevas capacidades sobrenaturales diseñadas para incrementar las posibilidades de juego de cualquier personaje.

NUEVAS VENTAJAS

En esta sección aparecen un listado con nuevas Ventajas relacionadas con los Dominios del Ki y otros elementos similares. Igual que ocurre con las que aparecen en el libro básico, su coste indica la cantidad de Puntos de Creación que es necesario invertir para tener acceso a ellas. No hay restricción alguna en su uso; cualquier personaje, sin importar la categoría a la que pertenezca, puede tener acceso a ellas.

ACUMULACIÓN PLENA

El personaje está dotado de la capacidad de acumular sus energías físicas de un modo innato, sin la necesidad de tener que concentrarse para lograrlo. Consecuentemente, es capaz de usar plenamente su Ki con completa libertad, sin ver reducidos sus poderes por ninguna circunstancia.

Efectos: El personaje no reduce sus Acumulaciones de Ki por realizar Acciones pasivas o activas. A efectos de juego, siempre goza de su Acumulación plena, sin importar lo que haga durante el Turno.

Coste: 2

APRENDIZAJE MARCIAL

El personaje posee una asombrosa facilidad para dominar Técnicas y Habilidades del Ki en muy poco tiempo, incluso aquellas que deberían resultarle increíblemente difíciles de aprender.

Efectos: Alguien con esta ventaja incrementa en dos niveles el Grado de aprendizaje que le otorgue su CM en la **Tabla 6**. De este modo, un personaje con 120 puntos de CM (Grado 2º) aprendería en la práctica como si tuviese Grado 4º.

Coste: 1

KI IMPERCEPTIBLE

La energía física del personaje es excepcionalmente difícil de detectar, pues desaparece sin dejar ningún rastro.

Efectos: Esta ventaja otorga un bono especial de +10 a Ocultación del Ki por nivel.

Límites: Esta ventaja no otorga ningún beneficio si el personaje no desarrolla la Habilidad Ocultación del Ki.

Coste: 1

PODER INNATO

Toda la energía física del personaje proviene de su alma, que nutre de poder a sus Técnicas y Habilidades del Ki.

Efectos: A la hora de calcular sus puntos de Ki iniciales, en lugar de utilizar con normalidad el valor básico de sus Características, el personaje emplea tan sólo su atributo de Poder y multiplica por seis la cantidad que este le otorgue. Los puntos adicionales por tener un valor de Característica superior a 10, también se multiplican.

Límites: Esta ventaja sólo puede ser escogida en el caso de que se utilicen las reglas opcionales de Unificación de puntos de Ki.

Coste: 1

Usando esta ventaja, un personaje con Poder 11 tendría una Reserva de Ki inicial de 72 puntos: seis veces su valor inicial (que en este caso sería 12 de Ki).

TÉCNICAS DESVINCULADAS

Las Técnicas del personaje están completamente desvinculadas entre sí, sin la necesidad de mantener una estructura de correlación entre ellas.

Efectos: El personaje puede desarrollar o aprender Técnicas de Dominio con libertad, sin la necesidad de seguir las reglas de Árbol. Es decir, no necesita Técnicas de nivel inferior para aprender otras de nivel superior.

Coste: 1



Algunos nacen con la capacidad innata de ocultar su energía

ACUMULACIÓN DE KI INCREMENTADA

Al concentrarse para acumular Ki, el personaje es capaz de incrementar enormemente su capacidad para reunir sus energías a gran velocidad.

Efectos: Si el personaje no realiza ninguna otra Acción durante el asalto, activa ni pasiva, que no sea Acumular Ki, puede sumar un +1 al valor de todas sus Acumulaciones de Ki durante ese asalto. La inversión de un punto de Creación adicional incrementa este bono a +2.

Límites: El bono de esta ventaja no puede combinarse en el mismo asalto con el de la ventaja Acumulación Plena, aumentando la Acumulación mientras se realizan otras Acciones.

Coste: 1, 2

PERCEPCIÓN DEL KI

Los sentidos del personaje tienen la capacidad natural de percibir el Ki, lo que le permite incrementar enormemente sus habilidades de detección.

Efectos: Esta ventaja otorga un bono especial de +10 a Detección del Ki por nivel.

Límites: Esta ventaja no otorga ningún beneficio si el personaje no desarrolla la Habilidad Detección del Ki.

Coste: 1

LÍMITE DUAL

El personaje posee un potencial dual que le permite atar su esencia a dos Límites.

Efectos: El personaje puede escoger hasta dos Límites en lugar de uno.

Coste: 1

INUTILIDAD GESTUAL

El personaje no requiere realizar gestos para practicar Sellos de Invocación, ya que la esencia de estos se encuentra ligada directamente a su alma.

Efectos: El personaje no reduce su Acumulación de Ki, incluso si no es capaz de usar las manos.

Coste: 1

SELLOS MAGISTRALES

Los Sellos de Invocación realizados por el personaje gozan de una potencia inusitada, ya que su alma refuerza sus efectos enormemente.

Efectos: A la hora de fijar el Control de Dificultad de una invocación utilizando Sellos, el personaje es considerado como si tuviera dos niveles más. Así, un personaje de segundo nivel podría invocar criaturas como si fuera de nivel 4.

Coste: 1

NUEVAS HABILIDADES DEL KI

Las habilidades del Ki son capacidades y poderes únicos que los personajes pueden desarrollar con puntos de Conocimiento Marcial. Su uso, salvo si en su descripción se dice lo contrario, es algo innato y no tiene coste de Ki; alguien que posea una habilidad en concreto que no tenga indicado un coste puede usarla siempre que lo desee.

A continuación podéis ver un listado detallado de nuevas Habilidades del Ki que se añaden a las que ya aparecían en el libro básico. En ellas aparecen sus requerimientos, su coste de Conocimiento Marcial y las capacidades especiales que confieren.



MOVIMIENTO DE MASAS

El control superior de su energía permite al personaje aumentar el valor de la masa que puede mover a distancia. En consecuencia, el peso que afecta se incrementa a razón de 50 kilos por punto de Ki que gaste, y puede controlar varios objetos en lugar de estar limitado a uno solo.

Requisitos: Movimiento de objetos.

Coste: 20 CM

ARMADURA DE ENERGÍA MAYOR

Incrementa el poder del aura del personaje, permitiéndole aumentar su Armadura de energía hasta TA 4. Al contrario que en el caso anterior, la activación de esta capacidad no es algo innato, sino que cuesta un punto de Ki genérico cada cinco Turnos que se mantiene activa.

Al igual que la Armadura de energía convencional, aunque cuenta como una armadura no se aplican penalizadores al Turno por emplear capas de protección adicionales.

Requisitos: Armadura de energía.

Coste: 10 CM

ARMADURA DE ENERGÍA ARCANA

Cuando un personaje domina esta habilidad, el valor de su Armadura contra Energía se incrementa automáticamente a TA 4 sin tener que pagar activación o mantenimiento. Además, puede aumentarla hasta TA 6 invirtiendo un punto de Ki cada cinco asaltos. Como en los casos anteriores, aunque cuenta como una armadura no se aplican penalizadores al Turno por emplear capas de protección adicionales.

Requisitos: Armadura de energía mayor.

Coste: 10 CM

ATAQUE ELEMENTAL

El absoluto dominio sobre su energía permite al personaje dotar de carácter elemental a sus ataques, haciendo que sus acometidas y golpes estén innatamente atados a un elemento concreto. En el momento en el que alguien accede a esta habilidad, debe elegir cuál será el elemento al que es afín entre los siguientes: Fuego, Aire, Agua, Tierra, Luz u Oscuridad. Un personaje que tenga cualquier clase de desequilibrio hacia un elemento (ya sea mágico, racial o de Ki) estará obligado a elegirlo si quisiera acceder a esta habilidad. Si lo desea, alguien que haya optado por Fuego, Aire o Agua puede usar como Crítico secundario CALor, ELectricidad o FRío, respectivamente. Aquel que elija Tierra como elemento podrá atacar en la Tabla de CONTundente como Crítico secundario, sin importar cuál sea el arma que emplee. Si esta tiene ya de por sí un Crítico primario CONTundente, incrementa en 10 puntos su Daño base.

Si lo desea, un personaje puede elegir varias veces esta habilidad, especializándose cada vez en un elemento diferente.

Requisitos: Extensión del aura al arma.

Coste: 10 CM

DAÑO INCREMENTADO

Amplifica la potencia destructiva de la energía física, elevando en consecuencia 10 puntos del Daño base del arma o ataque empleado. Esta habilidad también funciona con proyectiles.

Requisitos: Extensión del aura al arma.

Coste: 10 CM

ALCANCE INCREMENTADO

Esta habilidad permite controlar la forma de la energía que un personaje deja fluir hacia su arma, agrandando el tamaño efectivo que puede abarcar con sus ataques. Por tanto, las armas duplican el número de blancos que pueden alcanzar usando Ataques en área; las Pequeñas y las Medianas afectan a seis y ocho enemigos respectivamente, mientras que las Grandes llegan hasta a diez.

Requisitos: Extensión del aura al arma.

Coste: 10 CM

VELOCIDAD INCREMENTADA

Representa que el personaje ha aprendido a usar el flujo de Ki para incrementar de manera inhumana su velocidad y los movimientos de las armas que empuña. En consecuencia, obtiene un bono especial de +10 a su Turno. Velocidad incrementada también sirve en combate desarmado.

Requisitos: Extensión del aura al arma.

Coste: 10 CM

ABSORCIÓN DE ENERGÍA

El dominio de esta capacidad permite al personaje usar su energía interior como protección, escudándose en ella para absorber un Daño plenamente sobrenatural o energético. Es decir, esta capacidad podría transformar el Daño provocado por una Descarga de Luz o una Técnica sobrenatural, pero no el sufrido por un espadazo que simplemente pueda dañar Energía. De ese modo, en lugar de perder puntos de vida puede sacrificar Ki a un ritmo de un punto genérico por cada cinco de Daño recibidos. Esta conversión es completamente voluntaria; si así lo declara, un personaje puede sufrir Daño físico en lugar de pérdida de puntos de Ki. Esta habilidad no funciona contra Daños producidos por efectos que obliguen a superar controles de Resistencia.

Requisitos: Extrusión de presencia.

Coste: 30 CM

Serenade lanza una descarga de oscuridad contra Éxodo, provocándole un Daño total de 100 puntos. Dado que Éxodo posee Absorción de energía y el ataque tiene un carácter claramente sobrenatural, puede elegir redirigir dicho Daño y perder en su lugar 20 puntos de Ki. Si por ejemplo sólo le quedaran 12 en su reserva, aun así perdería 40 puntos de vida, ya que no es capaz de absorber todo el Daño con su Ki

ESCUDO FÍSICO

La mera energía residual que expelle el personaje actúa como un escudo físico que repele cualquier ataque contra su cuerpo. Todos los impactos que carezcan de la potencia necesaria rebotan inofensivamente contra él sin causarle el más mínimo Daño. A efectos de juego, el personaje obtiene una Barrera de Daño natural equivalente a su Presencia base.

Requisitos: Extrusión de presencia.

Coste: 10 CM

CURACIÓN SUPERIOR

Incrementa los efectos de Curación por Ki, permitiendo a un personaje recuperar cinco puntos de vida por cada uno de Ki genérico que se gaste. Esta habilidad sigue sin permitir reparar completamente el Daño recibido, por lo que no es posible recuperar más de la mitad del Daño recibido.

Requisitos: Curación por Ki.

Coste: 10 CM

ESTABILIZAR

Habilita al personaje para detener desangramientos y sacar a otros individuos del estado de entre la vida y la muerte. Para impedir los efectos del desangramiento debe invertir entre 2 y 5 puntos de Ki genéricos, dependiendo de la gravedad de las heridas. Si se usa para estabilizar a alguien que se encuentra con puntos de vida negativos, esta habilidad permite al afectado realizar un nuevo control de Resistencia para salir de entre la vida y la muerte. Cada dos puntos de Ki genérico adicionales que se inviertan, se confiere al paciente un bono de +5 a la RF para realizar dicho control.

Requisitos: Curación por Ki.

Coste: 10 CM

SACRIFICIO VITAL

El personaje es capaz de consumir su fuerza vital para convertirla en pura energía física. De ese modo, por cada dos puntos de vida que sacrifique usando esta habilidad, se le permite recuperar un punto de Ki de su reserva. Los puntos de vida que se gasten usando esta habilidad cuentan como Sacrificio y, en consecuencia, se recuperan a un ritmo diferente al de otras heridas.

Requisitos: Transmisión de Ki.

Coste: 10 CM

AURA DE OCULTACIÓN

El personaje puede ocultar también el Ki de otros individuos que se encuentren junto a él o con los que esté en contacto. A efectos de juego, esta habilidad le otorga la capacidad de usar su Ocultación del Ki con otras personas aplicando un penalizador. Si está en contacto directo con alguien, sólo sufre un negativo de -40 a su habilidad, mientras que si se hallan a escasos metros de él, este se incrementa a -120. Cada individuo adicional al que trate de ocultar produce un penalizador extra de -10. La tirada de ocultación es global, lo que le incluye a él mismo.

Requisitos: Ocultación del Ki.

Coste: 10 CM



Jiang Pao estruye energía para incrementar la velocidad de su arma

INMUNIDAD ELEMENTAL; FUEGO

Gracias al control de su energía, el personaje obtiene cierta inmunidad al calor. Esta habilidad le confiere una resistencia innata contra un equivalente a cinco intensidades de Fuego, aunque puede incrementar dicho valor invirtiendo un punto genérico de Ki por cada intensidad superior a cinco que tenga la fuente de calor. Es decir, para ser inmune a llamas equivalentes a 15 intensidades, un personaje tendría que gastar 10 puntos de Ki. El coste incrementado debe mantenerse en cada asalto. Alguien naturalmente vulnerable al calor o al fuego no puede elegir esta habilidad.

Requisitos: Eliminación de necesidades.

Coste: 20 CM

INMUNIDAD ELEMENTAL; FRÍO

Gracias al control de su energía, el personaje obtiene cierta inmunidad a las bajas temperaturas. Esta habilidad le confiere una resistencia innata contra un equivalente a cinco intensidades de Frío, aunque puede incrementar dicho valor invirtiendo un punto genérico de Ki por cada intensidad superior a cinco que tenga la fuente de frío. El coste incrementado debe mantenerse en cada asalto. Alguien naturalmente vulnerable a las bajas temperaturas no puede elegir esta habilidad.

Requisitos: Eliminación de necesidades.

Coste: 20 CM

INMUNIDAD ELEMENTAL; ELECTRICIDAD

Gracias al control de su energía, el personaje obtiene cierta inmunidad ante las corrientes eléctricas. Esta habilidad le confiere una resistencia innata contra un equivalente a cinco intensidades de Electricidad, aunque puede incrementar dicho valor invirtiendo un punto genérico de Ki por cada intensidad superior a cinco que tenga la corriente. El coste incrementado debe mantenerse en cada asalto. Alguien naturalmente vulnerable a la electricidad no puede elegir esta habilidad.

Requisitos: Eliminación de necesidades.

Coste: 20 CM

RESTITUIR A OTROS

Otorga la capacidad de utilizar Recuperación sobre otros individuos, permitiéndoles recobrar del agotamiento físico. El coste de Ki sigue siendo el mismo, al igual que se mantiene la limitación de un punto por asalto.

Requisitos: Recuperación.

Coste: 10 CM

INCREMENTO SUPERIOR

El Aumento de Características puede ser incrementado hasta cuatro puntos por encima de su valor original en lugar de tres. Aunque el coste de Ki de su activación sigue siendo el mismo, su mantenimiento se reduce a un punto cada diez asaltos.

Requisitos: Aumento de Características.

Coste: 20 CM

TÉCNICAS DE COMBATE IMPROVISADAS

Esta habilidad proporciona al personaje acceso a la Tabla de creación de Técnicas improvisadas. Las Técnicas de combate improvisadas aparecen explicadas en el **Capítulo 5** de este libro.

Requisitos: Uso del Ki.

Coste: 50 CM

FORZAR TÉCNICAS

Esta habilidad confiere la capacidad de incrementar los efectos de las Técnicas de combate por encima de su poder original, invirtiendo en ellas una mayor cantidad de energía; es decir, un personaje puede gastar más Ki y obtener efectos superiores. Para forzar una Técnica es

necesario Acumular el doble de puntos de Ki de su coste original: una cuyo valor fuera Agilidad 4 y Destreza 5, requeriría una Acumulación de Agilidad 8 y Destreza 10.

Al hacer esto, la Técnica incrementa sus efectos en la mitad del valor de los mismos, redondeando hacia abajo; un bono de +100 al ataque aumentaría hasta +150, cinco Ataques Adicionales limitados pasarían a ser siete... En el caso de los multiplicadores de Daño, incrementa un punto el valor del multiplicador y, en el de los controles de Resistencia, aumenta 40 puntos el valor de la dificultad a superar. De ese modo, una Técnica que hiciese Daño por tres pasaría a hacer Daño por cuatro, y una RF de 120 pasaría a ser de 160.

Una vez que un personaje obtiene esta habilidad, es capaz de forzar todas las Técnicas que conozca con libertad. También es posible forzar Técnicas mantenidas, pero únicamente en su momento inicial; no se aplica en los Efectos Mantenidos en Turnos posteriores.

Requisitos: Uso del Ki.

Coste: 20 CM

Lemures domina una Técnica de Ki que le proporciona un bono de 50 puntos a su Habilidad de Ataque y 50 a su Daño base, con un coste de Ki de Destreza 5 y Fuerza 6. Si por una circunstancia extrema quisiera forzarla, para hacerlo debería Acumular Destreza 10 y Fuerza 12, lo que incrementaría los bonos de la Técnica hasta +75 en ataque y Daño (50 de base más la mitad de su valor).

AURA DE COMBATE

También llamada a veces por algunos luchadores "instinto asesino", más que una habilidad del Ki, el Aura de combate es una consecuencia natural del elevado poder espiritual y combativo de un personaje. Representa que su Presencia es tan sumamente potente que, cuando la exterioriza, puede influir en aquellos que lo rodean, incluso si estos no son capaces de percibir su energía. Ante un aura de combate abrumadora, una persona puede sentirse intranquila, tener un incomprensible miedo o incluso quedarse completamente paralizada, como un sapo que mira a los ojos de una serpiente.

Los individuos que sean afectados por el Aura de combate de un personaje están obligados a superar un control de Resistencia usando únicamente su Presencia base, aunque en el caso de que tengan desarrollada la Habilidad Secundaria Frialdad, pueden aplicar el bono que esta les ofrece. La dificultad depende de la Presencia de quien desencadena el Aura y de sus Acumulaciones de Ki. Cuanto más poderoso sea, mayor será la influencia de su Aura. Para calcular su valor, se toma la Presencia base y se le añade un bono que depende de la suma de todas sus Acumulaciones, tal y como indica la **Tabla 8**. Es decir, un personaje de décimo nivel (Presencia base 75) cuyas Acumulaciones sumasen 14 puntos, crearía un Aura de combate de dificultad 105. Los penalizadores a la Acción modifican el nivel de dificultad que produce el Aura, ya que disminuyen la capacidad ofensiva de un personaje.

Si los afectados superan el control no sufren ningún perjuicio, pero en caso contrario su nivel de fracaso marcará cuáles son las consecuencias, recogidas en la **Tabla 9**. Una persona que ya ha superado el control no tiene la obligación de repetirlo hasta que hayan pasado varias horas.

Esta habilidad no surte efecto sobre individuos cuya Presencia sólo sea diez puntos inferior a la del personaje; simplemente, sus energías espirituales son demasiado similares.

Activar el Aura de combate es una Acción pasiva, por lo que cualquier personaje puede hacerlo a voluntad. No obstante, cuando alguien comienza a Acumular Ki para realizar una Técnica o está muy excitado ante un combate, habitualmente no puede evitar desencadenarla de manera inconsciente. Aunque su uso es una capacidad gratuita, mantener el Aura un tiempo prolongado (igual que activarla y desactivarla continuamente) puede consumir las reservas de Ki de un personaje. Por tanto, cada cinco Turnos que alguien use su aura de combate, pierde un punto de Ki genérico.

Por lo general, el alcance del Aura de combate tiene un radio en metros equivalente a la Presencia del personaje entre 5.

Requisitos: Control del Ki.

Coste: 40 CM

Un grupo de cuatro guardias rodea a Éxodo, tratando inútilmente de detenerle. Hastiado y sin deseos de luchar, Éxodo, que en esos momentos posee un nivel 9, desencadena su Aura de combate con una dificultad 90 (70 de su Presencia más 20 por el valor de sus Acumulaciones). Percibiendo instintivamente el poder de su contrincante, los guardias, todos ellos de primer nivel, lanzan los dados y suman el resultado a su Presencia, obteniendo unos valores finales de 39, 45, 49 y 67. Por la diferencia, tres de ellos sienten instintivamente miedo, mientras que el cuarto es paralizado por la energía de su rival.

TABLA 8: AURA DE COMBATE

Valor de las Acumulaciones	Bono a la Dificultad del Aura
6 a 8	+0
9 a 10	+10
11 a 13	+20
14 a 16	+30
17 a 22	+40
23 a 27	+50
28+	+60

Afectado: El Aura de combate afecta a la capacidad de reacción del personaje de manera inconsciente, ralentizando sus movimientos e impidiéndole actuar a plena capacidad. Él mismo no lo sabe, pero sufre un penalizador a toda Acción de -10. Es capaz de repetir el control cada cinco asaltos, aunque el resultado no puede empeorar su estado.

Miedo: Un miedo irracional se hace presa del personaje, entumeciendo sus extremidades y nublando su mente. En consecuencia, sufre el estado de miedo y aplica los penalizadores apropiados. Mientras no encuentre un motivo o razón para dominar su temor, no puede repetir el control. Por ejemplo podría darse cuenta de que es posible derrotar a su enemigo después de que alguno de sus compañeros le haya golpeado, dándole la oportunidad de lanzar de nuevo los dados.

Paralización: El sentimiento de opresión es tan grande que el personaje queda paralizado, incapaz apenas de moverse a causa del poder que lo envuelve. En consecuencia, sufre el estado de paralización, tal y como se describe en el **Capítulo 14 del Libro Básico**. El afectado sólo puede tratar de repetir el control si ve su vida en peligro o está a punto de presenciar algo que, por norma general, no podría soportar ver.

Desvanecimiento: La presión que produce el Aura de combate es tan elevada que el personaje pierde el conocimiento. Permanecerá desvanecido varias horas o hasta que alguien lo despierte voluntariamente.

TABLA 9: EFECTOS DEL AURA

Nivel de fracaso	Efecto
0 a -19	Afectado
-20 a -49	Miedo
-50 a -99	Paralización
-100 o menos	Desvanecimiento

DOMINIO FÍSICO

Esta habilidad proporciona la capacidad de fusionar su energía y su cuerpo. Gracias a ello, un personaje obtiene un bono de +10 a su RF contra cualquier tipo de Daño.

Requisitos: Control del Ki.

Coste: 10 CM

CAMBIO FÍSICO

El personaje puede usar su energía para alterar levemente su apariencia física. El cambio sólo será superficial, pero suficiente como para tener un aspecto diferente. Esta habilidad no permite modificar el sexo de un personaje (aunque sí aparentarlo) ni acrecentar o disminuir más de veinte centímetros su altura. Hay que tener presente que aunque la apariencia se altere, no lo hace de igual forma la expresividad corporal o manera de moverse propia de cada persona, por lo que sigue siendo conveniente combinarla con la Habilidad Secundaria Disfraz.

Para percibir una alteración y percatarse del Cambio físico, es necesario superar un control de Advertir a Imposible, o de Buscar a Absurdo. También se puede sentir el uso de esta habilidad mediante un control de Detección del Ki a Difícil, aunque si consigue alcanzar el nivel Absurdo, podrá incluso advertir la verdadera forma que se oculta tras el cambio.

La activación de esta habilidad cuesta 10 puntos de Ki y un punto adicional por cada minuto que se mantenga activa. A causa del gasto continuo de energía que supone, un personaje que tenga activa esta capacidad aplica un penalizador de -80 a su habilidad de Ocultación del Ki.

Requisitos: Dominio físico.

Coste: 30 CM

CAMBIO SUPERIOR

Representa que el personaje posee un absoluto dominio sobre su capacidad de cambio, permitiéndole adoptar ya formas muy diferentes. Puede incrementar considerablemente sus dimensiones (aunque no por encima de tamaño Grande), o disminuir su altura hasta la mitad. También es capaz de imitar formas no humanas que no tengan demasiada complejidad, incluso de elementos inanimados. Usar un

Cambio superior incrementa el coste de activación a 20 puntos de Ki y el mantenimiento a 2 por minuto.

Requisitos: Cambio físico.

Coste: 20 CM

MULTIPLICACIÓN DE CUERPOS

El personaje es capaz de crear copias de sí mismo, imágenes residuales a las que da solidez con su Ki. Pese a no ser reales, estas "sombras" son tangibles e interactúan con el mundo libremente; ya sea haciendo trabajo manual, hablando o incluso luchando. Surgen con la misma apariencia y equipamiento de quien las ha creado, pero no conservan ninguna de sus cualidades especiales o místicas. Es decir, por mucho que el personaje portase un mandoble de calidad +10 capaz de dañar Energía, el arma con la que se manifestarían sus imágenes carecería de tales atributos. Pese a todo, conservan de forma limitada la mayoría de sus capacidades físicas, aunque su potencial es considerablemente inferior a las del original; aplican un negativo a toda Acción de -80 (y consecuentemente, un -4 a sus Características) respecto a las de este. Las copias no están conectadas entre ellas, pero sí con su creador, quien puede controlarlas como una Acción pasiva incluso si están separados por una gran distancia.

Usar esta habilidad es una Acción activa que obliga a un personaje a invertir un Turno completo. Por tanto, si alguien quiere activar una multiplicación de cuerpos, no puede efectuar ninguna otra Acción en el momento en que las crea; ni siquiera defenderse. El número de sombras que se puede manifestar es equivalente a un tercio de la Característica de Poder, redondeada hacia abajo. Cada una de ellas cuesta 4 puntos de Ki genéricos más 1 punto adicional cada cinco asaltos que se mantengan.

Percatarse de que una sombra no es una persona real, o diferenciarla de su portador usando sólo la vista, es excepcionalmente difícil y requiere superar un control de Advertir a Imposible o de Absurdo en Buscar. Detección del Ki permite reconocer al instante a las copias de seres reales, aunque su creador puede usar Ocultación de Ki aplicando un penalizador de -100 a su habilidad, para tratar de camuflarlas.

Si se usan para combatir, cada sombra actúa de manera independiente, pero jamás podrán obtener una tirada de Iniciativa mayor a la de su creador ni usar Técnicas de Ki, magia o habilidades psíquicas. Como excepción a esta regla, las sombras pueden usar Habilidades del Ki que no tengan coste alguno, como Extrusión de energía. Una sombra no tiene resistencia al daño y, en consecuencia, desaparece de inmediato si sufre cualquier ataque o herida que le haga perder puntos de vida (aunque sea sólo uno).

Requisitos: Dominio físico.

Coste: 30 CM

Un personaje con Poder 9 podría crear hasta tres copias de sí mismo gastando 12 puntos de Ki (cuatro por cada una de ellas). Cada cinco asaltos que las mantuviera, tendría que gastar 4 puntos más para conservarlas.

MULTIPLICACIÓN DE CUERPOS MAYOR

Esta habilidad mejora la Multiplicación de cuerpos de un personaje, disminuyendo el coste de puntos de Ki que tiene que invertir en su creación y acrecentando el número de copias totales que puede llegar a crear. Con ella, el coste baja a 2 puntos de Ki por copia, y el número máximo de cuerpos que puede tener formados a la vez aumenta hasta un valor equivalente a su Característica de Poder.

Requisitos: Multiplicación de cuerpos.

Coste: 30 CM

El mismo personaje de antes podría crear hasta nueve copias gastando 18 puntos de Ki (dos por cada sombra).

MULTIPLICACIÓN DE CUERPOS ARCANA

Es el máximo grado de conocimiento que puede alcanzar un personaje usando la Multiplicación de Cuerpos. Igual que el anterior, salvo que el coste de cada copia disminuye a 1 punto de Ki, y el número máximo que puede mantener a la vez se incrementa hasta un total de cinco veces su Característica de Poder.

Requisitos: Multiplicación de cuerpos mayor.

Coste: 40 CM

En este caso, alguien con Poder 9 sería capaz de crear 45 copias gastando 45 puntos de Ki (uno por copia).

MAGNITUD

Magnitud permite al personaje incrementar la capacidad física de las copias que crea usando la Multiplicación de cuerpos. Si lo desea, puede invertir 3 puntos adicionales de Ki en el momento en el que forma una sombra, para disminuir su penalizador a la Acción a tan sólo -60 (y, consecuentemente, un -3 a sus Características). Este incremento y el gasto adicional que conlleva son voluntarios; es decir, aún puede seguir creando copias sin usar Magnitud.

Requisitos: Multiplicación de cuerpos.

Coste: 30 CM

Un personaje con Magnitud quiere crear tres copias de sí mismo. Gracias a que tiene Multiplicación de cuerpos mayor, cada una sólo le cuesta 2 puntos de Ki, aunque como desea que dos de ellas sufran sólo un penalizador de -60 a toda Acción, invierte 6 puntos adicionales; crear las tres sombras que pretendía le costará 12 puntos de Ki (10 por las dos que tienen Magnitud y 2 por la que no la tiene).

MAGNITUD ARCANA

Igual que Magnitud, sólo que disminuye el penalizador a la Acción de las sombras a -20 (y a -1 el de sus Características), a cambio de invertir 6 puntos adicionales de Ki en el momento de su creación. Como antes, el uso de Magnitud arcana es algo completamente voluntario, por lo que puede seguir creando copias sin ella.

Requisitos: Magnitud.

Coste: 40 CM

CONTROL DE LA EDAD

El personaje puede influir en los efectos que el paso del tiempo tiene en su cuerpo, haciendo que envejezca más lentamente y conserve sus capacidades físicas incluso siendo anciano. Pese a que ni siquiera esta habilidad puede evitar cierto deterioro de la apariencia física, incrementa entre tres y cuatro veces la esperanza de vida de una persona normal, disminuyendo a la mitad cualquier penalizador físico que pueda sufrir como consecuencia de una avanzada edad.

Requisitos: Dominio físico.

Coste: 20 CM

IMITACIÓN DE TÉCNICAS

Ya sea presenciando o siendo el blanco de una determinada Técnica, el personaje puede dominarla de inmediato si posee CM libre suficiente para aprenderla. A partir de ese mismo Turno, la añade a su repertorio y es capaz de usarla como propia. Todas las Técnicas copiadas tienen un coste de 10 puntos de CM menos que la original si son de primer nivel, 20 CM en el caso de ser de segundo y 30 CM en las de tercer nivel. Naturalmente, si el personaje no posee bastante CM libre en el momento de presenciarla, no es capaz de copiar dicha Técnica con posterioridad. Las Técnicas aprendidas de este modo no cuentan a la hora de determinar el número total que posee un personaje para desarrollar las suyas propias. Es decir, si alguien copia dos Técnicas de primer nivel, estas no lo capacitan para crear una de segundo por su cuenta.

Esta habilidad no funciona con Técnicas que requieran Legados de Sangre o dependan directamente de ellos.

Requisitos: Control del Ki.

Coste: 50 CM

Lemures se enfrenta a Éxodo, quien ejecuta sobre él su ataque Neo Génesis, una Técnica de tercer nivel de 120 puntos de CM. Lemures consigue sobrevivir a duras penas y, gracias a que tiene Imitación de Técnicas y suficientes puntos de CM libres, decide copiar el Neo Génesis (incluso si no tiene la capacidad de desarrollar una Técnica de tercer nivel por su cuenta). Dado que Neo Génesis es de tercer nivel, el coste de CM que tendrá que pagar al haberla imitado es de sólo 90 puntos.

LAS HABILIDADES DEL NÉMESIS

Igual que sucede con las habilidades del Ki, los personajes pueden desarrollar capacidades especiales del Némesis. A efectos de juego, funcionan de un modo similar a las anteriores; tienen un coste de puntos de Conocimiento Marcial que es necesario invertir para dominar cada una de ellas. No obstante, el mero acceso a las habilidades del Némesis no permite desarrollar Técnicas, y sigue siendo necesario Control del Ki. Naturalmente, nada impide a un personaje con suficiente CM tratar de dominar paralelamente Habilidades de Ki y de Némesis.

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 NÉMESIS

Uso del Némesis es la base de todas las habilidades de vacío existencial. Es el pilar fundamental de este arte y, una vez que se accede a esta capacidad, un personaje tiene acceso a sus CM para dominar otras habilidades del Némesis de manera independiente. A efectos de juego, es el requisito previo necesario para poder acceder al resto de habilidades.

Requisitos: Ninguno.

Coste: 70 CM

ARMADURA DE VACÍO

El personaje obtiene la capacidad de usar el Némesis como una pantalla de vacío contra cualquier clase de impacto dirigido a él. En consecuencia, todos los ataques que reciba disminuyen automáticamente 10 puntos su Daño base. Si, por la causa que sea, este Daño llega a 0, los ataques no producen Daño alguno.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 20 CM

Un personaje que por llevar una espada larga y tener Fuerza 8 produjese un Daño base 60, vería reducido dicho Daño a 50 si atacase a alguien protegido por una Armadura de vacío.

TABLA 10: ÁREAS DEL NÉMESIS

Característica de Poder	Distancia máxima	Característica de Poder	Distancia máxima
1-3	1 metro	13-14	50 metros
4-5	3 metros	15	100 metros
6-7	5 metros	16-17	500 metros
8-9	10 metros	18	1 km
10	15 metros	19	5 km
11-12	25 metros	20	25 km

NOHT

Noht es una versión amplificadora de la Armadura de vacío que otorga la capacidad de anular la mayor parte de la potencia de los ataques. En consecuencia, amplifica hasta -30 el negativo al Daño base de cualquier ataque que vaya dirigido contra el personaje.

Requisitos: Armadura de vacío.

Coste: 30 CM

ANULACIÓN DE KI

Usando el Némesis, el personaje puede generar un potente frío espiritual, un vendaval de energía negativa que interfiere y anula el Ki de los demás. Cuando alguien activa esta habilidad, produce un aura que disminuye las Acumulaciones de todos los que se encuentren a su alrededor. El valor de dicho negativo viene determinado por la suma de las propias Acumulaciones del personaje, tal y como se indica en la primera columna de la **Tabla II**. Cuando cualquiera de las Acumulaciones de un individuo afectado baja hasta cero, este es incapaz de usar puntos de Ki de dicha Característica. Activar el aura es una Acción pasiva, aunque hacerlo tiene un coste de dos puntos de Ki por Turno que se mantenga.

La anulación afecta a todos los blancos por igual en un radio que viene indicado por la **Tabla 10**, sin importar que sean aliados o enemigos. Si el personaje se esfuerza por concentrar su aura sobre un único individuo, el coste de Ki se incrementa a 5 puntos por asalto.

Un personaje que domine paralelamente el Némesis y el uso del Ki puede tratar de usar Técnicas mientras tenga activa esta habilidad, pero sus propias Acumulaciones se verán reducidas a la mitad. La Anulación de Ki no se superpone; si dos personajes la utilizan sobre un mismo individuo, sólo se aplica el negativo más elevado. Nada impide usar esta habilidad a la vez que otras anulaciones, como la de matrices o la de magia.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 30 CM

Faust, quien tiene unas Acumulaciones de Fuerza 3, Agilidad 2, Destreza 5, Constitución 1, Voluntad 1 y Poder 2 (un total de 14), quiere usar su habilidad de Anulación de Ki. En consecuencia, gastando dos puntos de Ki por asalto, sus enemigos sufrirían un negativo de -2 a todas sus Acumulaciones.

TABLA 11: ANULACIÓN DE KI

Valor de las Acumulaciones	Anulación de Ki	Anulación mayor
1 a 8	No hay anulación	-1 a las Acumulaciones
9 a 12	-1 a las Acumulaciones	-2 a las Acumulaciones
13 a 16	-2 a las Acumulaciones	-3 a las Acumulaciones
17 a 20	-3 a las Acumulaciones	-4 a las Acumulaciones
21 a 24	-4 a las Acumulaciones	-5 a las Acumulaciones
25 a 27	-5 a las Acumulaciones	-6 a las Acumulaciones
28+	-6 a las Acumulaciones	-7 a las Acumulaciones

ANULACIÓN DE KI MAYOR

Igual que la anterior, salvo que el personaje es capaz de incrementar la potencia de su aura, haciendo que el negativo aplicado por sus contrincantes sea el de la segunda columna de la **Tabla II**. Usándola a este nivel, el coste de la anulación se incrementa a 5 puntos de Ki por Turno, o 10 si se concentra sobre un único blanco. Si alguien usa la Anulación de Ki al máximo poder, es incapaz de realizar Técnicas de Ki, ya que interfiere con sus propias Acumulaciones.

Requisitos: Anulación de Ki.

Coste: 20 CM

Con esta habilidad, Faust podría generar un aura de Anulación que produciría un negativo a las Acumulaciones de sus contrincantes de -3 puntos.

ANULACIÓN DE MAGIA

Permite producir un potente frío espiritual que interfiere con las fibras de la magia, debilitándolas y dispersándolas como si fueran cenizas arrastradas por un potente viento. Al activar esta habilidad, el personaje disminuye el poder de todos los conjuros que sean lanzados en ese momento o se encuentren activos dentro de su radio de acción. La cantidad de Zeon que pierden los conjuros viene determinada por el valor conjunto de todas las Acumulaciones del personaje, tal y como se indica en la primera columna de la **Tabla 12**. Si el potencial del conjuro disminuye por debajo de su valor base en el momento de su lanzamiento, este es anulado y no llega a funcionar. Si, por el contrario, el hechizo se encontraba previamente en funcionamiento, simplemente deja de actuar mientras se use la anulación. Es importante precisar que los sortilegios mantenidos no son necesariamente destruidos, sino que únicamente disminuyen sus efectos mientras la anulación permanezca activa. Una vez finalizada, recobran su potencia original a un ritmo de un Efecto añadido por asalto. Adicionalmente, esta capacidad también puede interferir ligeramente en el funcionamiento de objetos mágicos de escaso poder, siempre y cuando el Director de Juego lo encuentre pertinente.

Activar el aura es una Acción pasiva, aunque hacerlo tiene un coste de dos puntos de Ki por Turno que se mantenga. El área viene determinada por la **Tabla 10** y afecta por igual a cualquier personaje que se encuentre en su interior, ya sea amigo o enemigo. Si se desea fijar sobre un solo blanco, el coste del mantenimiento se incrementa a cinco puntos de Ki por asalto.

Un personaje con habilidades mágicas puede lanzar conjuros mientras mantiene activa la anulación, pero sufre un negativo a su ACT equivalente al valor del Zeon que está disminuyendo. La Anulación de magia no se superpone; si dos personajes la utilizan sobre un mismo individuo, sólo se aplica el negativo más elevado. Nada impide usar esta habilidad a la vez que otras anulaciones, como la de matrices o la de Ki.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 30 CM

TABLA 12: ANULACIÓN DE MAGIA

Valor de las Acumulaciones	Anulación	Anulación mayor
6 a 8	-10 de Zeon	-20 de Zeon
9 a 10	-20 de Zeon	-30 de Zeon
11 a 13	-30 de Zeon	-50 de Zeon
14 a 16	-40 de Zeon	-70 de Zeon
17 a 22	-50 de Zeon	-80 de Zeon
23 a 27	-60 de Zeon	-100 de Zeon
28+	-80 de Zeon	-140 de Zeon

Faust, cuyas Acumulaciones de Ki suman un total de 14 puntos, activa su Anulación de magia cuando se enfrenta a un poderoso Señor de las Tinieblas. Gracias a ella, disminuye en 40 puntos el potencial de todos los conjuros de su enemigo. Si el Señor de las Tinieblas tuviese activos un sortilegio de Crear Oscuridad lanzado con un potencial de 100, y otro de Ofuscar lanzado con un potencial de 120, ambos bajarían a un valor de 60 y 80 puntos respectivamente. Dado que en el caso de Ofuscar esto disminuye el poder del conjuro por debajo de su valor base, simplemente dejaría de funcionar. A continuación, el Señor de las Tinieblas se dispone a lanzar un conjuro de Perdición gastando 120 puntos de Zeon, pero a causa del negativo, el hechizo sólo tendría 80 puntos de Zeon y tampoco llegaría a actuar.

Una vez que la Anulación de magia dejase de tener efecto, tanto el conjuro de Crear Oscuridad como el de Ofuscación recuperarían todo su potencial con el tiempo, ya que ambos existían antes de que se activase la habilidad del Némesis. La Perdición, por otro lado, nunca ha existido.

ANULACIÓN DE MAGIA MAYOR

Una versión amplificada de la Anulación de magia, que permite al personaje usar la segunda columna de la **Tabla 12** para determinar la cantidad de Zeon anulado. En consecuencia, el coste de Ki por asalto se incrementa hasta cinco, o a diez en el caso de que se centre sobre un único individuo.

Requisitos: Anulación de magia.

Coste: 20 CM

ANULACIÓN DE MATRICES

De igual forma que actúa con la magia y el Ki, el personaje puede usar la energía del Némesis para interferir y anular la fuerza de las matrices psíquicas. A voluntad, desencadena un frío espiritual que disminuye el potencial de cualquier poder psíquico dentro de su radio de acción (**Tabla 10**), ya sean innatos o aquellos que se utilicen en ese mismo asalto, tal y como se indica en la **Tabla 13**. En el caso de los poderes mantenidos como innatos, recuperan su potencia original a un ritmo de diez puntos a partir del momento en el que la anulación cesa. Cuando, por el contrario, son usados en ese preciso momento, si la anulación baja el potencial del poder por debajo de su valor base, este no llega a funcionar. Un fracaso provocado por una anulación no produce Fatiga en el psíquico.

Activar el aura es una Acción pasiva, aunque hacerlo tiene un coste de dos puntos de Ki por Turno que se mantenga. Afecta por igual a todos los personajes que se encuentren en su interior. Si se desea fijar sobre un solo blanco, el coste del mantenimiento se incrementa hasta cinco.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 30 CM

ANULACIÓN DE MATRICES MAYOR

Como la anterior, salvo que el personaje puede usar si lo desea la segunda columna de la **Tabla 13**, para determinar el valor de potencial psíquico que disminuye con la Anulación. Esto incrementa el coste a cinco puntos de Ki por asalto, o a diez si se fija sobre un único blanco.

Requisitos: Anulación de matrices.

Coste: 20 CM

Tabla 13: ANULACIÓN DE MATRICES

Valor de las Acumulaciones	Anulación menor	Anulación mayor
6 a 8	-10 al Potencial	-20 al Potencial
9 a 10	-20 al Potencial	-40 al Potencial
11 a 13	-40 al Potencial	-80 al Potencial
14 a 16	-60 al Potencial	-100 al Potencial
17 a 22	-80 al Potencial	-120 al Potencial
23 a 27	-100 al Potencial	-160 al Potencial
28	-120 al Potencial	-200 al Potencial

ANULACIÓN DE LAZOS

La última de las habilidades de anulación del Némesis consiste en afectar la estructura de la existencia, impidiendo el funcionamiento de las habilidades de convocatoria. Mientras se encuentre activa, cualquier personaje dentro del área de acción de la anulación (**Tabla 10**) aplica un negativo a su habilidad de Convocar, Desconvocar, Atar y Controlar, tal y como aparece reflejado en la **Tabla 14**. No afecta en absoluto a lazos o dominios creados con anterioridad, ni interfiere con el control que tiene el convocador con sus criaturas.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 30 CM

Tabla 14: ANULACIÓN DE LAZOS

Valor de las Acumulaciones	Anulación
6 a 8	-20
9 a 10	-40
11 a 13	-60
14 a 16	-80
17 a 22	-100
23 a 27	-140
28+	-180



Ilustrado por Wen Yu Li

Justina usando sus habilidades del Némesis

EXTRUSIÓN DE VACÍO

Permite extender el Némesis alrededor de uno mismo, haciendo que la energía envuelva el cuerpo de su usuario de manera imperceptible. Gracias a ello, es posible tocar físicamente Energía, dañando seres intangibles (hasta un valor equivalente al doble de su Presencia) o deteniendo ataques inmateriales con la Habilidad de Parada. Además de estas capacidades, la Extrusión de vacío hace que todos los ataques del personaje, aunque sean físicos, utilicen la Tabla de ENERgía y produzcan Daño por Frío. Mientras alguien tenga esta habilidad activa, la temperatura de su alrededor parece bajar ligeramente y la luz es un poco más tenue.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 30 CM

CUERPO DE VACÍO

El personaje tiene la capacidad de fusionar la fuerza del Némesis con su cuerpo, haciendo que sus funciones vitales se alimenten de dicha energía. Gracias a ello obtiene un bono especial de +20 a todas sus Resistencias, tanto físicas como mentales y mágicas, al igual que deja de sufrir los efectos del desangramiento.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 10 CM

SIN NECESIDADES

Desde el momento en el que domina esta habilidad, un personaje carece absolutamente de cualquier clase de necesidad física, tales como comer o dormir. No obstante, un individuo adicto a la comida o a la bebida seguiría teniendo ansia por comer, al igual que alguien con sueño profundo seguiría teniendo la necesidad psicológica de dormir de vez en cuando para no agotarse.

Requisitos: Cuerpo de vacío.

Coste: 10 CM

MOVIMIENTO DE VACÍO

Habilita a moverse a través de los bucles existenciales que produce el poder del Némesis. A efectos de juego, el personaje puede utilizar su Característica de Poder en lugar de su Agilidad para determinar su Tipo de Movimiento, y no requiere Inhumanidad o Zen para desplazarse a una velocidad superior a 10. Cuando alguien utiliza esta modalidad, aparentemente sus movimientos son extraños y caóticos, como si faltaran secuencias o imágenes entre una posición y otra. A causa de ello, un personaje no sufre el penalizador de -80 a su habilidad de Sigilo aunque se desplace al máximo de su velocidad.

Requisitos: Cuerpo de vacío.

Coste: 20 CM

FORMA DE VACÍO

Exteriorizando su poder, el personaje puede sustituir su forma física por pura energía del Némesis, convirtiéndose temporalmente en un ente espectral. En este estado es completamente intangible y únicamente puede ser dañado o detenido por ataques o cuerpos capaces de afectar Energía. Además, sus golpes se vuelven intangibles y, en consecuencia, tan sólo pueden ser parados por armas o defensas capacitadas para ello. Pese a que es una habilidad pasiva, es necesario invertir un punto de Ki para activarla y otro por cada cinco asaltos que se mantenga.

Requisitos: Extrusión de vacío, Cuerpo de vacío.

Coste: 30 CM

ESENCIA DE VACÍO

Llevando un paso más lejos la fusión entre su cuerpo y el Némesis, el personaje se alimenta de la propia esencia de la nada, apartándose aún más de la existencia. Gracias a ello deja de sufrir penalizadores a causa del dolor o el cansancio, al igual que ignora los negativos de Críticos que no produzcan verdaderas carencias físicas, como miembros inutilizados o amputaciones.

Requisitos: Cuerpo de vacío.

Coste: 20 CM

UNO CON LA NADA

Como paso final, el cuerpo del personaje se funde completamente con la energía del Némesis, haciendo que su forma física y espiritual sean una sola. En consecuencia, se encuentra más allá del dolor, del cansancio o el daño físico; no importa el tipo de heridas que pueda llegar a sufrir, su energía siempre mantendrá su forma original, anulando cualquier posible menoscabo. Así pues, si el personaje recibe una herida que le mutila un brazo, el Némesis mantendrá pegado lo que quede de él. Incluso si el daño es tan serio que la extremidad es amputada, formará una de energía pura que funcionará exactamente igual que la original. Teóricamente, un personaje es capaz de sobrevivir mientras le queden su cabeza y unos cuantos órganos vitales.

A efectos de juego, el personaje jamás recibe ninguna clase de penalizador por causas físicas, incluso si se trata de daños masivos. Consecuentemente, todos los Críticos que reciba son anulados de inmediato, salvo si van dirigidos a alguno de sus puntos vulnerables. Esta habilidad no funciona contra negativos producidos por habilidades mágicas, poderes psíquicos, consecuencias de la activación de Magnus o Legados de Sangre.

Requisitos: Esencia de vacío.

Coste: 40 CM

AURA DE VACÍO

El personaje puede exteriorizar su aura, creado un frío existencial alrededor de sí que afecta a todo aquel que se le acerque. Cualquier ser vivo que entre en ella debe realizar un control de RF contra una dificultad del doble de la Presencia base del personaje, o sufrirá un penalizador de -20 a toda Acción. Si alguien supera el control, ya no tiene necesidad de volverlo a repetir hasta que no transcurran unas horas, mientras que aquellos que fracasen tienen una nueva oportunidad cada cinco asaltos. Esta habilidad no se superpone, por lo que un mismo individuo afectado por dos Auras de vacío no aplicaría un -40 a su habilidad.

El radio del Aura de vacío viene determinado por la **Tabla 10**. Es una habilidad automática y voluntaria, por lo que el personaje que la usa puede activarla y desactivarla a voluntad sin coste alguno.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 30 CM

INDETECCIÓN

Por el mero vacío que cubre su presencia, el personaje se vuelve extremadamente difícil de percibir mediante medios sobrenaturales, ya sean mágicos, psíquicos o de Ki. Por ello, obtiene un bono equivalente al doble de su Presencia a su RM y RP contra cualquier clase de detección mágica o psíquica. Del mismo modo, quienes usen la habilidad de Detección del Ki para encontrarlo, sufren automáticamente un penalizador del mismo valor.

Requisitos: Uso del Némesis.

Coste: 10 CM

INHUMANIDAD (NÉMESIS)

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 Némesis.

Coste: 20 CM

ZEN (NÉMESIS)

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 (Némesis).

Coste: 40 CM



Samiel, El León Negro de Abel

TABLAS DE ESTILO

A continuación se detalla una serie de nuevas Tablas de Estilos que permiten a los personajes potenciar su habilidad marcial. Todas ellas se consideran Habilidades Primarias de Combate, por lo que el gasto de Puntos de Desarrollo (PD) para obtenerlas se encuentra dentro de su correspondiente límite.

TABLA DE ACUMULACIÓN DE PROYECTILES

Esta Tabla permite a un personaje especializarse en lanzar varios proyectiles a la vez, sin perjudicar por ello su precisión.

Efectos: Un luchador puede usar la maniobra Acumulación de Proyectiles sin sufrir penalizadores a su Habilidad Ofensiva. Por lo tanto, aplicará un -10 a su Turno por cada proyectil adicional que lance con esa maniobra, pero no un -5 a su Habilidad de Ataque.

Coste: 20 PD

TABLA DE SEGUNDA ARMA: ESTILO DEFENSIVO

Esta Tabla permite utilizar las armas de mano adicionales de un modo especialmente defensivo, permitiendo a un personaje utilizarla para evitar agresiones en lugar de atacar.

Efectos: Un luchador que porte un arma de mano adicional puede utilizarla para mejorar su capacidad defensiva en lugar de para atacar, de manera que pueda detener un segundo ataque sin aplicar penalizador alguno a su Habilidad Defensiva. De este modo, el segundo ataque no sufre ningún penalizador, el tercero sufre un -30 (como si fuera el segundo ataque), el cuarto un -50 (como si fuera el tercero) y así consecutivamente. Si un personaje quiere usar su arma de este modo, no puede hacer un ataque adicional con ella.

Coste: 30 PD

TABLA DE CRÍTICO INCREMENTADO

Esta Tabla permite a un personaje incrementar la efectividad de sus Golpes Críticos, permitiéndole maximizar las consecuencias de cualquier Daño que produzca con sus ataques.

Efectos: Permite al luchador aplicar un +10 a las tiradas para calcular su Nivel de Crítico. Este modificador se suma a cualquier otro que pudiera obtener gracias a Técnicas de Ki, armas sobrenaturales u otros elementos similares.

Coste: 20 PD

TABLA DE ATAQUE INUSUAL

El personaje es un verdadero experto dando utilidades inusuales a las armas que emplea habitualmente. Puede enarbolar de manera estrambótica cualquier arma sin disminuir por ello su habilidad.

Efectos: Permite a un personaje usar el Crítico Secundario de las armas que sepa manejar, sin ninguna clase de penalizador a su habilidad. Por ejemplo, podría enarbolar una alabarda y usarla para atacar de manera CONTundente (en lugar de la categoría FIlO) con su habilidad plena.

Coste: 20 PD

TABLA DE PRESA INUSUAL

El entrenamiento exhaustivo del personaje le permite tratar de inmovilizar a sus adversarios usando las armas más inverosímiles, incluso aquellas que no han sido diseñadas para tal fin.

Efectos: Permite realizar una maniobra de Presa con armas que no tengan dicha regla especial, aplicando un penalizador de -60 en lugar del -40 habitual. Si la maniobra tiene éxito, el personaje utiliza para el Control Enfrentado de Características su Destreza, aunque con un penalizador de -3 a su valor.

Coste: 40 PD

TABLA DE GUARDAESPALDAS

El personaje está acostumbrado a proteger a otros individuos, interponiéndose con facilidad en cualquier ataque que sufran sus protegidos.

Efectos: Reduce a -10 los penalizadores aplicables por tratar de cubrir o apartar de la trayectoria de un ataque a otra persona. No otorga ninguna ventaja si el personaje emplea escudos sobrenaturales.

Coste: 30 PD

TABLA DE MOVIMIENTO EN ESPACIOS REDUCIDOS

Incluso en los espacios más reducidos, el luchador tiene la capacidad de actuar con la mayor naturalidad.

Efectos: Reduce a la mitad los penalizadores aplicables por atacar o defenderse en el interior de un espacio reducido.

Coste: 30 PD

TABLA DE ESQUIVA CON ESCUDO

El personaje está acostumbrado a aprovechar al máximo los beneficios de combinar el uso de un escudo con su movilidad a la hora de defenderse de los ataques.

Efectos: Permite a un personaje que esquive empleando un escudo beneficiarse del bono que otorga el escudo a la parada en lugar de a la esquiva. Es decir, un luchador esquivando obtendría un bono de +20 por usar un escudo medio en lugar de +10.

Coste: 30 PD

TABLA DE SUJECIÓN

El personaje es particularmente diestro empuñando sus armas, por lo que resulta muy difícil de desarmar.

Efectos: Esta Tabla otorga al personaje que la posea un bonificador de +3 al valor de sus Características a la hora de realizar un control para evitar ser desarmado.

Coste: 10 PD

LÍMITES

Los Límites son capacidades especiales que tienen algunos individuos para, en ciertas ocasiones específicas, despertar sus energías y permitirles recuperar parte del Ki que han perdido. Se trata de una capacidad innata, intrínsecamente atada al alma de cada persona, que opera de un modo diferente en cada caso. Si el Director de Juego lo permite, un jugador puede escoger el Límite que estime más apropiado a la condición y naturaleza de su personaje, pagando un coste en CM. Sólo es posible escoger uno, y una vez elegido ya no se puede cambiar con posterioridad o escoger Límites adicionales. Únicamente los seres naturales con Natura 10 o superior pueden escoger un Límite. Las entidades Entre Mundos o los Espíritus no son capaces de tener uno. En el caso de que no se usen las reglas de Unificación de puntos de Ki, el jugador puede elegir a qué Características pertenece el Ki que recupera.

MORS: LÍMITE DE LA MUERTE

La energía del luchador se alimenta del acto de acabar con la vida de sus adversarios, lo que le permite recobrar Ki matando a sus enemigos. En consecuencia, un personaje con este Límite recupera un punto de Ki por cada contrincante al que mate en combate. Por ejemplo, si acaba en un solo asalto con tres adversarios, ganaría automáticamente tres puntos de Ki. La capacidad está restringida a un máximo de 10 puntos de Ki por asalto, incluso si el número de víctimas es superior. Es decir, si un personaje realizase un Ataque en área exterminando a cientos y cientos de personas a la vez, sólo recuperaría 10 puntos de Ki. Es importante puntualizar que el poder de sus rivales no influye en absoluto en la cantidad de Ki recobrada, puesto que es el acto de matar en sí lo que refuerza la energía del personaje. Pese a todo, no obtiene beneficios por acabar con formas de vida inferiores, seres del todo inofensivos como animales de pasto, insectos...

Coste: 20 CM

CENOBUS: LÍMITE DEL SACRIFICIO

El Daño que recibe incrementa el poder natural del sujeto, haciendo que cuantos más puntos de vida pierda, mayor cantidad de Ki recupere. A efectos de juego, cada 5 Puntos de Daño que reciba le permiten recuperar un punto de Ki. El número máximo de Ki que puede recuperar un personaje al día con este Límite es de 60, por lo que, incluso si recibe curación sobrenatural o posee una vitalidad excepcional, no podrá conseguir una mayor cantidad de Ki.

Coste: 20 CM

CAELUM: LÍMITE DEL PELIGRO

Cuando se encuentra en un estado Crítico, la energía del personaje despierta, aumentando enormemente sus reservas de poder. Consecuentemente, en el momento en que sus puntos de vida disminuyen por debajo de una cuarta parte del total, recupera automáticamente 30 puntos de Ki. Una vez activada, esta habilidad sólo vuelve a tener efecto tras cierto periodo de tiempo, y no puede ser usada de nuevo hasta que el personaje haya experimentado un prolongado descanso de, al menos, un día entero.

Coste: 15 CM

AGON: LÍMITE DE LA GUERRA

El mero hecho de luchar incrementa la energía física del personaje, por lo que recupera un punto de Ki por asalto que combata. Este Límite únicamente funciona cuando un individuo se encuentra verdaderamente en combate; simples entrenamientos o luchar por el mero hecho de recuperar Ki, no supondrían efecto alguno. Tiene un valor máximo de 80 puntos por día.

Coste: 20 CM

CUSTODIUM: LÍMITE DEL GUARDIÁN

Este Límite se basa en el fuerte deseo de proteger a los seres queridos del personaje, quien libera su energía en los momentos más críticos. Si alguien importante para él resulta gravemente herido o está en serio peligro, el personaje obtiene inmediatamente 30 puntos de Ki. En el caso de que el ser querido muera (o al menos el personaje crea que ha muerto), el valor se incrementa en 40 puntos.

Coste: 10 CM

CRUOR: LÍMITE DE LA SANGRE

Las heridas críticas producen una fuerte reacción en el personaje, transformando la potencia del impacto en pura energía que es capaz de aprovechar. Cada vez que sufra un Crítico (haya o no producido efectos), el personaje recupera 10 puntos de Ki.

Coste: 10 CM

TERMINUS: LÍMITE DE FIN

Cuando está verdaderamente cerca de la muerte y su vida pende de un hilo, el Ki del personaje recupera casi toda su fuerza. En el momento en que alguien con este Límite pase a tener puntos de vida negativos, recupera de inmediato 30 puntos de Ki perdidos previamente. Los efectos de esta capacidad están limitados a un uso por día.

Coste: 10 CM



Alto Inquisidor Azriel

CAPÍTULO 4 LAS ARTES MARCIALES

*El cuerpo nació siendo la más
grande de todas las armas.
Cuando aprendes a dominarlo...
Matar es tan fácil como respirar.*

-Shang-

CAPÍTULO IV: LAS ARTES MARCIALES



LAS ARTES MARCIALES

Las Artes Marciales son sin duda uno de los elementos más importantes en los combates sin armas. El dominio de estos complejos sistemas de lucha proporciona a los personajes infinidad de ventajas y beneficios a la hora de enfrentarse a sus rivales; tantos, que a veces pueden ser superiores incluso a la mejor de las armas. En esta sección nos adentraremos en nuevas Artes Marciales, sistemas de aprendizaje y reglas opcionales para su uso.

Grados de Artes Marciales

En Dominus Exxet se introduce un sistema alternativo de utilización y aprendizaje de Artes Marciales, que permite hacer graduales las habilidades de los personajes que se especialicen en el combate desarmado. En lugar de existir un solo nivel de conocimiento en un Arte Marcial, cada una de ellas está dividida en diferentes grados; tres en el caso de las Básicas y dos en el de las Avanzadas. Así, se miden los diversos niveles de habilidad que un luchador es capaz de alcanzar cuando emplea Artes Marciales, los pasos que tiene que dar para ir perfeccionando su estilo. Cuanto más crezcan sus habilidades, mayores serán sus conocimientos y podrá incrementar las ventajas y beneficios que le proporcionan los estilos que conoce.

Cuando un personaje desee aprender un Arte Marcial Básica, primero tendrá que conseguirla en Grado Base, que es el mínimo nivel de conocimiento. A continuación, una vez cumpla los diversos requisitos, podrá continuar en pos del Grado Avanzado y el Grado Supremo. Las Artes Marciales Avanzadas funcionan de un modo similar, aunque dada su complejidad, únicamente tienen dos grados: Base y Arcano. Naturalmente, siempre es necesario poseer el grado inferior de conocimiento de un determinado estilo para acceder al siguiente.

En caso de que un Director de Juego no desee aplicar este sistema, no tiene más que ignorar la existencia de los grados Base y Supremo de las Artes Marciales; los beneficios del Grado Avanzado de los siguientes estilos son siempre equivalentes a los de las Artes Marciales que se presentan en el **Libro Básico**.

El coste de las Artes Marciales

Dominar completamente las ventajas de un Arte Marcial se consigue invirtiendo una cantidad de Puntos de Desarrollo, que varía considerablemente dependiendo del grado de habilidad al que se pretenda llegar. Las Artes Marciales Básicas tienen un coste de 20 PD para el Grado Básico, 30 PD para el Avanzado y 50 PD para el Supremo. En el caso de que un personaje decida desarrollar directamente su habilidad en un Arte Marcial en lugar de con un arma, la primera le costará la mitad de puntos en todos sus grados (10, 15 y 25 Puntos de Desarrollo, respectivamente). Por el contrario, las Artes Marciales Avanzadas siempre tienen un coste de 50 PD, ya sea para el Grado Base o para el Arcano. Todos estos costes son acumulativos. Por ejemplo, dado que para desarrollar un Arte Marcial en Grado Avanzado,

primero es necesario conocerla en Grado Base, un personaje debería gastar 50 PD en total (primero 20 PD y, con posterioridad, 30 PD más). Los personajes de Categoría Tao gozan de costes reducidos a la hora de dominar los diferentes grados de Artes Marciales (10 PD las Artes Marciales Básicas en Grado Base y Avanzado, y 20 PD todas las demás).

Estos costes están reflejados en la **Tabla 15**. El segundo valor que aparece en las Artes Marciales Básicas se corresponde al coste del primer estilo que domina el personaje, tal y como se ha explicado en esta misma sección.

TABLA 15: COSTES DE ARTES MARCIALES

Arte Marcial Básica	Coste	Tao
Grado Base	20 / 10 PD	10 / 5 PD
Grado Avanzado	30 / 15 PD	10 / 5 PD
Grado Supremo	50 / 25 PD	20 / 10 PD
Arte Marcial Avanzada	Coste	Tao
Grado Base	50 PD	20 PD
Grado Arcano	50 PD	20 PD

Combinación de estilos

Del mismo modo que ocurría con el sistema básico, un personaje es libre de combinar las ventajas de cualquier Arte Marcial con las de otra, escogiendo los beneficios que más le interesen de cada una. Por ejemplo, alguien que conociese Shotokan, Lama y Kempo podría beneficiarse del Daño del Shotokan, de la ventaja de Ataques Adicionales del Kempo y de la eliminación de penalizadores en la defensa del Lama. Todos los bonos especiales a la Habilidad de Ataque, Parada y Esquiva son también acumulativos, tanto entre diversas Artes Marciales como con diferentes grados de un mismo estilo; un personaje que alcance un nivel de conocimiento Avanzado en Shotokan, recibirá un bono de +10 a su HA (un +5 por Grado Base y otro +5 por Avanzado). Estos bonificadores se suman como bonos innatos por Categoría en el momento en que el estilo marcial es dominado, por lo que cuentan para el límite máximo de +50 en bonos innatos.

Recuerda que, cuando un personaje domina distintas Artes Marciales, no las está utilizando por separado. En realidad, lo que hace es crear su propio estilo de combate personal, extrayendo las características que le interesan de cada una.

El Daño en las Artes Marciales

Todas las Artes Marciales Básicas confieren un Daño Base determinado cuando son utilizadas en combate. Cualquier personaje que domine más de un arte marcial, puede elegir el Daño Base más elevado de los estilos que conozca y emplearlo a la hora de luchar. No obstante, al contrario de lo que ocurre con las diferentes ventajas de las Artes Marciales, el Daño Base no puede ser mejorado combinando elementos de cada una de ellas. Un luchador debe elegir simplemente el Daño Base del estilo que prefiera y quedarse con él. Así pues, un maestro de Moai Thai y Shotokan en Grado Supremo no podría elegir un Daño de 50 más el cuádruple de su bono de Fuerza; sólo se quedaría con el más elevado de los dos.

Límites de Artes Marciales

Se sigue aplicando la regla que limita el número de Artes Marciales que puede dominar un personaje (una por cada 40 puntos que desarrolle en sus Habilidades de Ataque o Defensa), sin importar el grado de conocimiento que el luchador posea en cada estilo. Es decir, alguien con una Habilidad de Ataque Final de 140 y una defensa de 160 (300 puntos en total), podría dominar hasta 7 Artes Marciales en cualquier grado.

Coderas, rodilleras, brazales y guanteletes

A menudo, un luchador que emplea su cuerpo en combate quiere utilizar algún artilugio para mejorar la potencia de sus impactos, como guanteletes, puños reforzados o botas de metal. Aunque ciertamente es posible incrementar el Daño de ese modo, también es cierto que un verdadero artista marcial requiere normalmente una libertad absoluta de movimientos, o de lo contrario verá reducida su velocidad de reacción o su habilidad. Por ello, un luchador que quiera usar guanteletes de combate, rodilleras, coderas reforzadas u otros elementos similares, tiene la posibilidad de incrementar en +10 el Daño Base de sus ataques a cambio de sufrir un penalizador de -10 a su Turno o de -5 a su Habilidad de Ataque y Defensa. Utilizando equipamiento especialmente pesado se puede incrementar el bono al Daño hasta +20, pero a cambio, los penalizadores al Turno a o la Habilidad también se doblan. Ten en cuenta que un bono de Calidad no puede, bajo ninguna circunstancia, modificar positivamente la habilidad ofensiva o defensiva de los combatientes cuando usan Artes Marciales. Por mucho que un luchador llevase brazales o perneras de gran Calidad, jamás obtendría por ello un bono a su Habilidad de Ataque o Defensa.

Estas reglas sólo se utilizan con armas de naturaleza completamente física, que se unen directamente al cuerpo. Tonfas, garras u otras armas de naturaleza similar no gozarían de estos beneficios.

ESTILOS MARCIALES REALES

Algunas de las Artes Marciales que se exponen a continuación utilizan nombres de estilos reales o hacen referencia a ellos. Es conveniente señalar que no se trata, ni de lejos, de conversiones completamente fidedignas de dichas artes marciales, sino que son adaptaciones vagamente inspiradas en sus principios básicos. La razón por la que se optó por emplear dichos nombres fue para facilitar no sólo el aspecto visual de los mismos, sino también para simplificar su utilización en cualquier clase de ambientación, y no únicamente en Gaia.

ARTES MARCIALES BÁSICAS

Las Artes Marciales Básicas son los estilos de combate más simples, aquellos a los que los personajes tienen acceso desde el primer nivel. Cada una está dividida en tres grados de habilidad diferentes (Base, Avanzado y Supremo), que dependen de diversos requisitos de habilidad. Cuando un personaje conoce un estilo marcial determinado y alcanza los requerimientos para subir de grado, es libre de invertir los PD necesarios cuando quiera.

Ventajas: Indica las ventajas que concede el Arte Marcial al personaje que la domine. Salvo si se dice expresamente lo contrario, todos los beneficios son acumulables a los de grados inferiores. Es decir, un practicante de Aikido en Grado Supremo tendría también los beneficios que le confieren el Grado Base y el Grado Avanzado.

Daño: Aquí se indica el Daño Base que otorga el Arte Marcial, al igual que el tipo de Crítico empleado.

Requisitos: Para poder dominar los diversos grados de un determinado estilo, es necesario cumplir los requisitos indicados en esta sección. Cuando se mencionan requisitos de Habilidades, se refieren a valores finales de las mismas.

Conocimiento Marcial: Las Artes Marciales proporcionan un bono al Conocimiento Marcial del personaje. Aquí se indica cuántos puntos otorga cada una. Estos valores no son bonificadores innatos por Categoría y sólo se consiguen cuando se domina un determinado grado, no cada vez que el personaje sube de nivel.

Bonos: Los bonos que confiere el Arte Marcial a las Habilidades de Ataque, Parada y Esquiva son bonos innatos por Categoría. Por tanto, están sometidos al límite máximo de +50 junto a otros bonos innatos a dichas Habilidades.

Complejidad: Indica el Grado de Dificultad que presenta el estilo marcial para ser aprendido.

AIKIDO

El arte marcial conocida como Aikido es un antiguo sistema de combate inventado en los albores de Kuon Teikoku. Según narran ciertos cuentos orientales, su nacimiento se debió a la imposibilidad de los hombres de enfrentarse a criaturas dotadas de una fuerza inhumana, por lo que varios maestros acabaron desarrollando un estilo que permitiese aprovechar dicha fuerza a su favor. Afín a dicha leyenda, el Aikido permite defenderse de los ataques empleando la potencia de los antagonistas contra ellos mismos. Usando escasos movimientos, sus practicantes apresan o rompen fácilmente los brazos y piernas de sus enemigos, los lanzan por los aires o los inutilizan por completo. La base de la filosofía de este particular estilo de combate es que la violencia de una persona, convenientemente empleada, es capaz de acabar fácilmente con ella.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: 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). Esta ventaja únicamente funciona contra enemigos de forma humanoide. Ataca en la Tabla de CONTendientes.

Requisitos: Trucos de manos 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Gracias a su control de agarres y lanzamientos, el personaje no aplica penalizadores al realizar una maniobra de Presa o Derribo durante un contraataque.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Trucos de manos 40, Habilidad de Ataque sin armas 100, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Otorga un bonificador de +2 a los Controles enfrentados de Características, a la hora de determinar el resultado de una Presa o un Derribo después o durante un contraataque.

Daño: Igual que en Grado Base, salvo que cuadruplica el bono de Fuerza de su atacante. Si se usa en combinación con otro Arte Marcial, puede añadir el bono de Fuerza del atacante (sin multiplicar) al Daño Base del Arte Marcial que elijas.

Requisitos: Trucos de manos 80, Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

KUNG FU

El Kung Fu es el arte marcial más importante y extendido en Shivat desde hace miles de años. Algunos aseguran incluso que la mayoría de Artes Marciales orientales practicadas en la actualidad son sólo ramificaciones que se separaron de él siglos atrás. No obstante, considerar que el Kung Fu es un solo estilo tampoco es algo del todo correcto, pues dentro de esta denominación convergen centenares de sistemas diferentes. La mayoría se inspiran en los movimientos animales, y los maestros los toman como referencia para crear vistosas, aunque efectivas, Técnicas de combate. Gracias a esta gran variedad, sus practicantes gozan de una increíble facilidad para modificar su estilo según les convenga en cada momento.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTendientes.

Requisitos: Acrobacias 20, Trucos de manos 20 y Estilo 10.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

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 en cada asalto. Debe decidir dónde empleará el bono antes de que se inicie el cálculo de la Iniciativa. Si lo utiliza 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.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Acrobacias 40, Trucos de manos 40, Estilo 20, Habilidad de Ataque sin armas 120, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Al llegar a este nivel de habilidad, el personaje incrementa a +20 el bono variable que recibe. Esta ventaja no se suma al modificador de grado avanzado, sino que la sustituye.

Daño: Igual que en Grado Base y Avanzado, salvo que el personaje puede optar también por atacar en la Tabla de PENetrantes.

Requisitos: Acrobacias 120, Trucos de manos 120, Estilo 100, Maestría en ataque y defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

PANKRATION

Pankration es un ancestral estilo de combate desarrollado por los pobladores de Ilmora, mucho tiempo antes de la llegada del Mesías. Se originó como un deporte que pretendía cultivar el cuerpo de aquellos que lo practicaran, pero no tardó en convertirse en un sistema de combate terriblemente brutal. Poco a poco dejó de ser empleado en su país de origen, pero muchos luchadores siguieron utilizándolo. Hay quienes lo consideran el arte marcial del que derivarían con el tiempo tanto el Grappling como el Boxeo, pues en Pankration se mezclan tanto agarres como brutales golpes de puño. Visualmente es un estilo feroz y sin forma aparente, pero en realidad quienes lo utilizan demuestran un enorme control de su equilibrio y su fuerza, convirtiéndose en verdaderos maestros de presas y agarres.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: Pankration permite ejecutar la maniobra de combate de Presa reduciendo el penalizador a la mitad (es decir, a -20).

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTendientes.

Requisitos: Atletismo 30, Proezas de fuerza 30

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Gracias al perfecto control del equilibrio y el movimiento, un personaje que alcance este nivel de maestría en Pankration no aplica ningún penalizador a su Habilidad por luchar mientras mantiene apresado a un adversario. Es decir, obtiene la capacidad de atacar y defender con Habilidad plena, incluso sujetando a un enemigo. Pese a todo, seguirá sufriendo los penalizadores pertinentes a su Tipo de Movimiento si pretende moverse llevando consigo a su rival.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Atletismo 50, Proezas de fuerza 50, Habilidad de Ataque sin armas 110, Habilidad de Defensa sin armas 110.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Alguien apresado por un personaje con este nivel de Pankration sufre un penalizador de -5 al valor de su Característica, en lugar de -3, a la hora de tratar de liberarse de la Presa.

Daño: Igual que en Grado Avanzado.

Requisitos: Proezas de fuerza 120, Maestría en defensa sin armas.

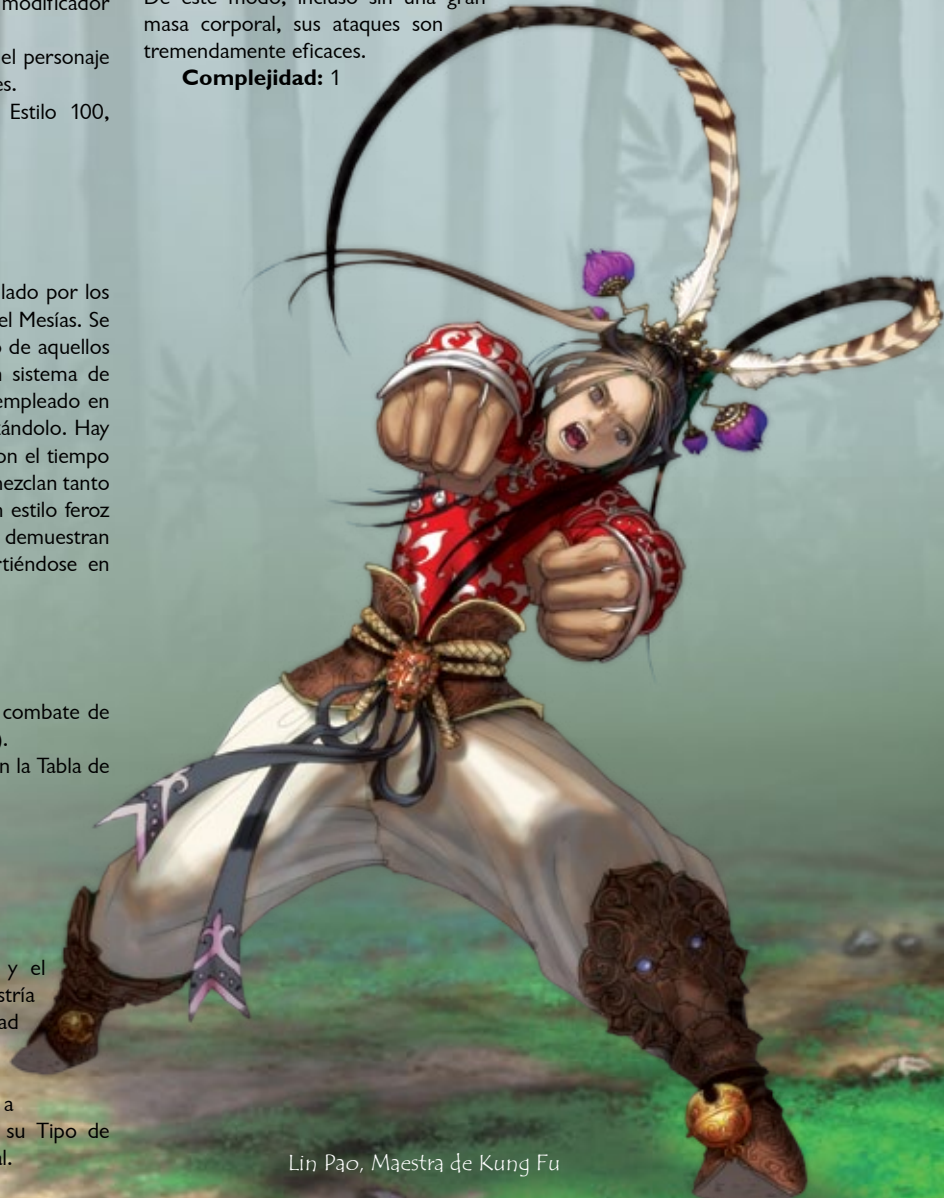
Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

SHOTOKAN

El Shotokan, el arte marcial más conocida y practicada en Lannet, es un sistema de combate 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. En lugar de emplear únicamente la fuerza física, un practicante de Shotokan aprende a usar el equilibrio en cada uno de sus puñetazos y patadas para potenciar al máximo sus impactos. De este modo, incluso sin una gran masa corporal, sus ataques son tremendamente eficaces.

Complejidad: 1



Lin Pao, Maestra de Kung Fu

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: +5 a la Habilidad de Ataque sin armas

GRADO AVANZADO

Ventajas: Ninguna.

Daño: 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Habilidad de Ataque 120 sin armas, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +5 a la Habilidad de Ataque sin armas

GRADO SUPREMO

Ventajas: Ninguna.

Daño: 50 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas

BOXEO

El boxeo es un tradicional sistema de combate que se ha hecho muy popular en el corazón del Viejo Continente durante los últimos siete siglos. Se trata de un estilo que utiliza únicamente los puños, empleando rápidas combinaciones de golpes con una potencia realmente inusitada. El estilo maximiza por igual la velocidad, potencia y fuerza de los luchadores, permitiéndoles prácticamente destrozarse a sus rivales usando únicamente las manos.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: 10 más el doble de bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 30.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: +5 al Turno en combate desarmado.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Al realizar un contraataque, el personaje obtiene un bono especial de +10 a su Habilidad de Ataque. Este modificador no se considera un bono innato por Categoría.

Daño: 20 más el doble de bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 60, Habilidad de Ataque sin armas 120, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +5 al Turno en combate desarmado.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Ninguna.

Daño: 30 más el doble de bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 120, Maestría en ataque y defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas, +10 al Turno en combate desarmado.

MOAI THAI

El Moai Thai es una poderosa arte marcial que, por encima de todo, maximiza la efectividad de la potencia física de sus practicantes. Pese a no ser visualmente tan espectacular como otros estilos, un luchador de Moai Thai trata fundamentalmente de destrozarse a sus adversarios usando las partes más duras del cuerpo, como los codos, las rodillas o incluso la cabeza. Aprovechando la fuerza de sus impactos, sus ataques suelen ir dirigidos a articulaciones o costillas, y son capaces tanto de quebrar huesos como de dislocar extremidades con innegable facilidad.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el doble del bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 30.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el triple del bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 40, Habilidad de Ataque sin armas 130.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: A causa de la demoledora potencia de sus golpes, añade un +20 a las tiradas para calcular el nivel del Crítico de un ataque usando Artes Marciales.

Daño: 20 más el cuádruple del bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 160, Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

CAPOEIRA

Sin lugar a dudas, el Capoeira es uno de los estilos de combate más espectaculares y atractivos que existen. Emplea un sistema de movimientos rítmicos, similares a una danza acrobática. Hay incluso quienes insisten en que originariamente se trataba de un baile tradicional, que acabó convirtiéndose en arte marcial. Un luchador de Capoeira emplea principalmente las piernas en combate, trazando grandes arcos y realizando impactos laterales, aunque se apoya y mantiene el equilibrio con los brazos, siendo necesario el uso de todo el cuerpo para hacerlo verdaderamente efectivo.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: El Capoeira emplea unos movimientos de arco y giro muy pronunciados, por lo que cuando el personaje realice una maniobra de Ataque en área, se considerará que está utilizando un arma media y podrá afectar a tres adversarios con su ataque.

Daño: Daño Base 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Baile 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

Verónica Cortés,
Maestra de Capoeira



GRADO AVANZADO

Ventajas: Igual que el anterior, salvo que el ataque desarmado del personaje se equipara al ejecutado con un arma grande y podrá afectar a cinco adversarios.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Baile 40, Habilidad de Esquiva sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Esquiva.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Al llegar a este grado, los movimientos del luchador poseen la capacidad natural de impactar contra multitud de enemigos con suma facilidad. En consecuencia, puede usar la maniobra de Ataque en área aplicando únicamente un negativo de -10 a su Habilidad de Ataque.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Baile 120, Maestría en esquiva sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Esquiva.

MALLA-YUDDHA

Malla-yuddha es un estilo marcial desarrollado por los nómadas en las tierras oscuras. Tenía como objetivo defenderse con facilidad, usando las manos desnudas, de atacantes armados; pero, con el paso del tiempo, lo que comenzaron siendo unos cuantos trucos acabó convirtiéndose en un arte muy complejo y bien estructurado. En la actualidad, sus secretos suelen transmitirse de familia en familia como una tradición, así que su número de seguidores es muy escaso.

El estilo en sí se basa en ágiles movimientos de brazos y piernas, con el fin de desviar o absorber con facilidad ataques armados para encontrar un hueco en la defensa del adversario. En más de una ocasión, un espadachín experto se ha preguntado cómo es posible que, con las palmas de las manos o los dedos, se pueda llegar a detener el filo de una espada de la increíble manera en que lo hacen los luchadores de Malla-yuddha.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: Gracias a su especialización contra armas, un personaje usando este Arte Marcial obtiene un bono de 10 puntos a su Entereza parando ataques con las manos desnudas.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Trucos de manos 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: El personaje no sufre ninguna clase de Daño a la hora de Parar armas con las manos desnudas, sin importar cuál sea la Rotura del atacante. A tales efectos, se considera que tiene Maestría en parada.

Daño: 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Trucos de manos 40, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada sin armas.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Llegado a este grado, al realizar un contraataque con éxito el personaje puede realizar una maniobra de Desarmar sin ninguna clase de penalizador.

Daño: 40 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Trucos de manos 100, Maestría en parada sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Parada sin armas.

SAMBO

Sambo, cuyo nombre proviene de una combinación de palabras que se traduce como “defensa personal sin armas”, es un estilo de combate defensivo y muy preciso. Sus orígenes se remontan al nacimiento del Sacro Santo Imperio, y supuestamente se creó como base de entrenamiento para algunas órdenes militares. Por encima de vistosidad o estilismo, Sambo busca ser terriblemente efectivo, por lo que sus movimientos incluyen maniobras consideradas “sucias” por los practicantes de otras artes marciales. Pese a todo, es innegable que se trata de un sistema de combate muy depurado, capaz de adaptarse fácilmente a toda clase de situación o atacante.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Los practicantes de Sambo pueden reducir a la mitad los penalizadores de las maniobras de combate Derribo y Desarmar.

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Este grado también reduce a la mitad los penalizadores de las maniobras Presa y Ataque en área.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Habilidad de Ataque sin armas 130.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada sin armas.

GRADO SUPREMO

Ventajas: En su grado final, un Maestro de Sambo reduce a la mitad los penalizadores de sus Ataques Apuntados. Esta reducción se acumula a la regla de Precisa que tienen de por sí los ataques desarmados, haciendo que el personaje sólo aplique una cuarta parte del penalizador (redondeado hacia arriba en grupos de 5).

Daño: 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Maestría en ataque y defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada sin armas.

KEMPO

Kempo es una disciplina de combate libre, extremadamente ofensiva, 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 en puntos vitales. De este modo, el luchador es capaz de debilitar a su enemigo o acabar completamente con él. Sus orígenes son discutidos pero, al menos en teoría, proviene de Shivat y tiene muchas raíces comunes con el Kung Fu. Irónicamente, es mucho más practicado en Phaion, donde se encuentran los mejores dojos.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Los rápidos encadenamientos de golpes permiten al practicante de Kempo realizar los Ataques adicionales con un penalizador de -15 a su Habilidad, en lugar del -25 habitual.

Daño: Daño Base 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Como la anterior, salvo que el penalizador por realizar Ataques adicionales se reduce a tan sólo -10.

Daño: Base de Daño 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: 120 en Habilidad de Ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Otorga la posibilidad de realizar un Ataque adicional como si el personaje tuviera 100 puntos más de Habilidad de Ataque. Así, un luchador con 200 de Habilidad podría ejecutar hasta un total de cuatro ataques con 170 (uno por cada 100 puntos de HA), y otro gracias a esta ventaja.

Daño: Igual que en Grado Avanzado.

Requisitos: Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

TAE KWON DO

Tae Kwon Do, un sistema de combate creado para combinar el uso del cuerpo con armas, es un estilo desarrollado por los habitantes de Eien Phaion Seimon tras la primera invasión de los ejércitos del Emperador Eterno. En el Tae Kwon Do se mezclaron la vistosidad y perfeccionismo de las artes marciales de la Isla de Varja con el utilitarismo y eficiencia de los estilos del Viejo Continente. El Tae Kwon Do pone énfasis en el empleo de las piernas en combate, especializándose en eficaces patadas dirigidas a los puntos abiertos de la guardia de sus rivales. Hay quienes opinan que la mayor utilidad de este estilo es su facilidad para emplearlo junto a armas empuñadas, pero aquellos que subestiman la verdadera maestría del Tae Kwon Do se encuentran a menudo eclipsados por la increíble habilidad que pueden llegar a desarrollar sus practicantes.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: Permite realizar un Ataque adicional con las piernas una vez que el personaje haya agotado todos sus otros ataques. Este ataque sufre un penalizador de -30 a su Habilidad, actuando de igual manera que lo hacen las armas adicionales. En contra de las reglas generales de combate desarmado, es posible realizar este Ataque adicional incluso si el personaje ha utilizado armas durante ese asalto.

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Disminuye el penalizador del Ataque adicional a -20.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Habilidad de Ataque sin armas 130, Habilidad de Defensa sin armas 100.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Elimina completamente los penalizadores a la Habilidad del Ataque adicional que otorga este Arte Marcial. A efectos de juego, el personaje es capaz de usar un ataque extra con su plena Habilidad de Ataque.

Daño: Igual que en Grado Avanzado.

Requisitos: Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.



Tae Kwon Do

LAMA

De no ser porque es uno de los estilos básicos de combate menos conocidos del mundo, Lama sería considerado sin el menor atisbo de duda uno de los sistemas marciales de defensa más eficientes que existen. También llamada el Arte de la Grulla por su elegancia y la belleza de sus movimientos, permite a un luchador enfrentarse sin problemas contra varios enemigos o continuas sucesiones de golpes, gracias a la perfecta coordinación de sus esquivas y paradas.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Estilo 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

GRADO AVANZADO

Ventajas: La perfecta habilidad de la que goza el personaje le permite defenderse de un segundo ataque sin aplicar ninguna clase de penalizador por Ataques adicionales. A términos de juego, el segundo ataque no causa penalizador alguno, el tercero causa un -30 (como si fuera el segundo ataque), el cuarto un -50 (como si fuera el tercero) y así sucesivamente.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Estilo 40, Habilidad de Defensa sin armas 130.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Expande la habilidad del grado Avanzado un ataque más, por lo que el personaje puede defenderse sin penalizador alguno hasta de tres ataques por asalto. De este modo, el cuarto ataque que reciba causará un penalizador de -30, el quinto un -50, el sexto un -70...

Daño: Igual que en Grado Avanzado.

Requisitos: Estilo 80, Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

GRAPPLING

El Grappling es un sistema de combate que consiste en agarrar y apresar a tu oponente de innumerables maneras. Sus técnicas, normalmente, se especializan en toda clase de caídas, golpes, patadas, estrangulamientos y proyecciones tan vistosas como eficaces. La base de este arte marcial consiste en acercarse todo lo posible al contrincante para, o bien arrastrarlo al suelo, donde resulta mucho más fácil acabar con él, o bien apresarlo y seguidamente realizar alguna clase de técnica de enorme contundencia.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: El Grappling permite ejecutar las maniobras de combate Presa y Derribo reduciendo el penalizador a la mitad. Así pues, el personaje puede Presar con -20 y Derribar con -15.

Daño: Daño Base 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Permite ejecutar las maniobras de combate Presa y Derribo sin ningún tipo de penalizador.

Daño: Daño Base 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Proezas de fuerza 40, Habilidad de Ataque sin armas 130.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: El personaje que realiza una Presa o un Derribo puede elegir hacer Daño completo en lugar de la mitad, al ejecutar cualquiera de las dos maniobras.

Daño: Igual que en Grado Avanzado.

Requisitos: Proezas de fuerza 120, Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

TAI CHI

Más que un arte marcial, el Tai Chi es una filosofía. Se trata de un sistema de combate que emplea movimientos fluidos y elegantes, permitiendo atacar a sus enemigos no sólo con el cuerpo, sino con la energía interior de cada luchador. La mayoría de personas son incapaces de comprender sus principios, pero para aquellos que llegan a perfeccionar su uso, el Tai Chi les permite desplegar una potencia de combate arrolladora.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el bono de Poder de su usuario, en representación del uso de la energía interna. Puesto que el Ki sólo es canalizado como potenciador, ataca en la Tabla de CONTundentes y no en la de ENERGÍA.

Requisitos: Ninguno.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el doble del bono de Poder de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Uso del Ki.

Conocimiento Marcial: +20 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Ninguna.

Daño: 20 más el triple del bono de Poder de su usuario. Si se usa en combinación con otro Arte Marcial, se puede añadir una vez el bono de Poder al Daño Base del estilo elegido. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Uso de la energía necesaria, Habilidad de Ataque sin armas 180, Habilidad de Defensa sin armas 180.

Conocimiento Marcial: +30 CM.

Bono: Ninguno.

KARDAD

Kardad es una síntesis de diferentes estilos de combate desarrollados por la casta de los guerreros de Baho que, al menos en teoría, introduce elementos muy rudimentarios de las complejas artes marciales empleadas por los Deva. Kardad requiere un arduo entrenamiento para flexibilizar el cuerpo y obtener una considerable musculatura, al igual que prácticas constantes de movimientos excepcionalmente complejos. Gracias a ello, se ha convertido en un estilo marcadamente defensivo muy efectivo, que permite a sus practicantes evitar ataques fácilmente, escaparse de cualquier clase de agarre y mantener el equilibrio en todo momento.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Debido al control defensivo y la maniobrabilidad de los movimientos de combate del Kardad, un personaje que practique este estilo marcial recibe un bono de +1 al valor de sus Controles de Características a la hora de defenderse contra maniobras de Presa y Derribo, o de zafarse de un agarre al que se encuentre sometido. Hay que tener en cuenta que este bonificador no se aplica a la hora de realizar tales maniobras, sino cuando el personaje es blanco de ellas.

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Atletismo 40, Trucos de manos 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Igual que el anterior, salvo que el bono a los Controles de Características se incrementa a +3.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Atletismo 60, Trucos de manos 40, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Un supremo Maestro del Kardad posee una increíble versatilidad en todos y cada uno de sus movimientos, permitiéndole forzar su cuerpo de un modo que resulta casi imposible para un hombre convencional. Gracias a ello, el personaje puede repetir una vez por asalto cualquier Control de Características enfrentado que falle para defenderse de una Presa, un Derribo o liberarse de un agarre.

Daño: 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTundentes.

Requisitos: Atletismo 120, Trucos de manos 100.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

XING QUAN

Xing Quan es un estilo proveniente de Shivat. Se trata de un arte marcial tremendamente ofensivo, que pretende en todo momento acercarse a corta distancia del adversario para penetrar en el interior de su guardia y atacarle sin cuartel. Es además un sistema de combate concebido principalmente para combates uno contra uno, pues es así como un luchador puede aprovechar plenamente el verdadero potencial del Xing Quan.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: En caso de que el personaje lleve la Iniciativa en el asalto y declare una Acción ofensiva sobre un determinado enemigo, obtiene un bono especial de +10 a su Habilidad de Ataque contra él. Ello se debe a que es capaz de superar la guardia de su antagonista, incrementando así la efectividad de los golpes. Si el personaje es obligado a defenderse por cualquier causa, declara Ataques adicionales contra otros blancos o ejecuta cualquier maniobra de combate que no sea un Ataque Apuntado contra su contrincante directo, no puede emplear este modificador. Nada le impide declarar varios Ataques adicionales y mantener este bono, siempre y cuando todos sean dirigidos contra el mismo antagonista. Si aplica en cualquier momento el bono, ya no podrá Atacar a ningún otro antagonista durante ese asalto.

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Trucos de manos 20.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Como en Grado Base, salvo que incrementa el bono especial de ataque a +20.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Trucos de manos 50, Turno 100, Habilidad de Ataque sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Igual que en Grado Base y Avanzado, salvo que incrementa el bono hasta +30.

Daño: 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Trucos de manos 100, Turno 120, Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Ninguno.

KUAN

Si tuviera que existir un único estilo de combate que se especializase en defenderse de proyectiles con las manos desnudas, ese sería sin duda alguna Kuan. Se trata de un arte marcial proveniente de Shivat, basado en rápidos movimientos de manos y pies que permiten a un luchador reaccionar instantáneamente cuando algo es lanzado o disparado contra él.

Complejidad: 1

GRADO BASE

Ventajas: Gracias a su entrenamiento, el personaje disminuye a la mitad el penalizador a su Habilidad de Parada por Proyectiles Lanzados (es decir, sólo sufre un -25).

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Trucos de manos 40.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: Debido a la increíble precisión defensiva que consigue un practicante de este estilo, el personaje disminuye a la mitad los penalizadores que aplicaría por parar o esquivar Proyectiles Disparados.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Trucos de manos 60, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada sin armas.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Llegado a este nivel de destreza, el personaje no sufre ningún penalizador a su Habilidad por defenderse de Proyectiles Disparados o Lanzados (igual que si emplease un escudo). Ten en cuenta que, en el caso de conjuros y poderes especiales, este Arte Marcial no otorga al personaje la habilidad de detener ataques intangibles o de energía.

Daño: Igual que en Grado Avanzado.

Requisitos: Trucos de manos 140, Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada sin armas.

SOO BAHK

Soo Bahk es un antiguo arte marcial, ahora casi extinto, que fue muy popular durante los años previos a la formación del Sacro Santo Imperio. La base del estilo consiste en controlar el espacio de combate, impidiendo en todo momento que los ataques provenientes de flancos o de posiciones adversas puedan suponer un problema para el luchador. Por definición, el sistema de lucha pone un énfasis especial en el uso de las piernas en combate, similar al Tae Kwon Do, pero incorporando empujes, golpes laterales y movimientos para evitar que los contrincantes se aproximen demasiado o se coloquen en posiciones desfavorables para el luchador.

Complejidad: 2

GRADO BASE

Ventajas: Gracias a su dominio del espacio de combate, el luchador recibe la mitad de penalizadores por recibir ataques provenientes de sus flancos.

Daño: 10 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Advertir 50.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: Ninguno.

GRADO AVANZADO

Ventajas: El personaje no sufre ningún Penalizador a su Habilidad de Defensa por recibir ataques provenientes de su flanco. Igualmente, puede atacar a adversarios situados en sus laterales con Habilidad plena sin la necesidad de encararse previamente con ellos.

Daño: 20 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Advertir 90, Habilidad de Defensa sin armas 120.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

GRADO SUPREMO

Ventajas: Incluso derribado, el personaje ya no sufre penalizadores a su Habilidad de Ataque o Defensa. No obstante, un atacante seguirá pudiendo aplicar el beneficio de posición superior contra un adversario derribado, incluso si el defensor posee este Arte Marcial en grado Supremo.

Daño: 30 más el bono de Fuerza de su usuario. Ataca en la Tabla de CONTudentes.

Requisitos: Advertir 120, Acrobacias 60, Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.



Velez, un arte marcial avanzada

ARTES MARCIALES AVANZADAS

Las Artes Marciales Avanzadas son estilos de combate excepcionalmente complejos, que requieren un considerable nivel de habilidad y conocimiento por parte de sus practicantes para ser dominados. Siempre implican ciertas exigencias, que obligan a un personaje a conocer ciertas Artes Marciales Básicas para ser capaz de aprender una de las avanzadas. Cada una de ellas está dividida en dos grados de habilidad diferentes (Base y Arcano). Cuando un personaje conoce un estilo marcial determinado y alcanza los requisitos para subir de grado, es libre de invertir los PD necesarios cuando quiera.

Bono Maestro: Las Artes Marciales Avanzadas en grado Arcano otorgan a los personajes un modificador especial, denominado Bono Maestro. En más de un sentido, son equivalentes a armas de Calidad para los artistas marciales de alto nivel; otorgan un bono especial que se suma automáticamente a su Habilidad de Ataque. En contra de las reglas generales, el Bono Maestro permite superar el límite de +50 a la Habilidad Ofensiva y Defensiva, puesto que no cuenta como un bono innato por Categoría. No obstante, de manera diferente a otros modificadores que ofrecen las Artes Marciales, los Bonos Maestros no se pueden combinar o sumar; el personaje debe elegir el que le conceda el modificador más elevado de un campo determinado. Es decir, si un luchador llegase a conocer un par de Artes Marciales que le otorgasen

dos Bonos Maestros de +15 y +20 a su Habilidad de Ataque, sólo aplicaría el más elevado de los dos en lugar de sumar un +35. Los Bonos Maestros no se emplean en el uso de armas de estilos marciales.

EMP

Emp es una depurada técnica de lucha que prepara a sus usuarios para combatir contra enemigos armados. Por encima de todo, tiene como objetivo maximizar el uso del cuerpo en combate para ser superior a cualquier arma. Visualmente, el estilo utiliza extraños movimientos en espiral, haciendo que el luchador gire su cuerpo y sus brazos continuamente para envolver los ataques de sus rivales.

Complejidad: 3

GRADO BASE

Ventajas: El estilo permite a sus usuarios realizar la maniobra Desarmar sin aplicar ningún penalizador a su habilidad, añadiendo un bonificador de +3 a los Controles de Características enfrentados de dicha maniobra. Si el personaje conoce Malla-yuddha en grado Supremo, en las contras dicho bono se incrementa a +4.

Daño: Emp emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Kempo (Grado Avanzado), Kuan (Grado Avanzado) o Malla-yuddha (Grado Avanzado), Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas y +10 al Turno cuando se utilicen Artes Marciales.

GRADO ARCANO

Ventajas: Cada vez que el personaje consigue una defensa con éxito contra un ataque con armas, puede hacer automáticamente un Control enfrentado de Características para desarmar a su oponente, como si hubiera realizado contra él una maniobra de Desarmar. Ello se debe a que todas las defensas que realiza el luchador absorben el impacto, apartando el arma empuñada de manos de su enemigo. El Control de Características es directo, sin que el atacante o el defensor apliquen ninguna clase de modificador, ni siquiera el del propio de Emp en Grado Base.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Kempo (Grado Supremo), Kuan (Grado Supremo) o Malla-yuddha (Grado Supremo), Habilidad de Ataque sin armas 280, Habilidad de Defensa sin armas 260.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 al Turno cuando se utilicen Artes Marciales.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

SELENE

Según han afirmado muchos historiadores, Selene probablemente sea el primer arte marcial que se ha estudiado como sistema de combate estructurado. Se trata de un estilo de dificultad abrumadora, aunque sus movimientos son tan simples en apariencia que ni siquiera los mejores maestros podrían adivinar la aberrante dificultad de sus técnicas. Selene se basa en proyectar la propia fuerza de los atacantes sobre ellos mismos, haciendo que salgan despedidos por los aires como simples muñecos de trapo. Sin embargo, sus defensas y contras son tan imperceptibles y rápidas, que quien presencia en acción a una practicante de este estilo se queda con la sensación de que sus adversarios caen al suelo o salen volando sin que nadie los haya tocado.

Selene ha sido tradicionalmente practicado sólo por mujeres, y es un estilo tan sumamente restrictivo que no se permite a ningún hombre adentrarse en sus secretos, bajo pena de muerte.

Complejidad: 5

GRADO BASE

Ventajas: Por su capacidad de aprovechar su habilidad defensiva, una Maestra de Selene dobla el bono del contraataque si utiliza su Acción de Respuesta para atacar a su contrincante usando Artes Marciales. Estos bonos no pueden aplicarse si el personaje pretende atacar utilizando armas u otro tipo de ofensiva especializada.

Daño: Selene emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Aikido (Grado Avanzado), Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Tras alcanzar el nivel de habilidad suprema de Selene, todos y cada uno de los movimientos del personaje son a la vez una acción defensiva y ofensiva. Consecuentemente, siempre que consiga una defensa con éxito, alguien con Grado Arcano puede realizar un contraataque con Habilidad de Ataque plena, sin importar que le queden o no ataques disponibles. A términos de juego, el personaje podrá Contraatacar en todo momento, siempre y cuando haya obtenido un resultado que se lo permita. Las contras realizadas usando este método no cuentan realmente como ataques, por lo que el personaje podrá seguir usando su capacidad de Atacar libremente cuando le corresponda actuar, incluso si ya ha realizado varias contras antes. Esta habilidad queda limitada a una contra por cada ataque recibido, y no puede utilizarse si el personaje ha sido obligado a ponerse a la Defensiva en ese asalto.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Aikido (Grado Supremo), Inhumanidad, Habilidad de Esquiva o Parada sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

SUYANTA

Conocido como el Estilo del Vacío, Suyanta es un extraño arte marcial de origen no humano. Hay quienes afirman que procede de los D'anjayni, pero otros maestros atribuyen su creación a entidades mucho más oscuras y antiguas. Sea como fuese, se trata de un sistema de combate de naturaleza sobrenatural, especializado en destrozando la energía interna de sus adversarios generando flujos de vacío en el interior de sus cuerpos. Con cada impacto, un practicante de Suyanta arranca una parte de la esencia del individuo al que golpea, hasta acabar completamente con su energía.

Generalmente, este estilo ha sido asociado al Némesis.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Suyanta capacita al luchador para destruir, no ya el cuerpo de sus adversarios, sino su energía física. Por ello, al realizar un ataque, puede optar por dañar la Reserva de Ki de su adversario en lugar de quitarle puntos de vida. Si elige usar esta habilidad, que debe ser declarada antes de lanzar los dados, el ataque restará a su enemigo una cantidad de puntos de Ki equivalente al Daño producido. Si no se usan las reglas de Unificación de puntos de Ki, el atacante podrá elegir la Característica en concreto de la que se pierden los puntos. En el caso de criaturas con Acumulación de Daño, la cantidad de Ki se divide por el Múltiplo de Acumulación del ser. Para usar esta habilidad, el personaje debe emplear necesariamente el Daño Base del Tai Chi, en lugar de poder elegir el de cualquier otro Arte Marcial que conozca. Por lo demás, el ataque se realiza con normalidad y el antagonista puede defenderse de él sin ningún penalizador especial.

Daño: Suyanta emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Tai Chi (Grado Avanzado), Extrusión del Ki, Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +15 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: El personaje ya no tiene la necesidad de elegir si ataca el cuerpo o la energía física de sus adversarios. Una vez alcanzado este grado de habilidad, todos sus ataques restan la misma cantidad de puntos de vida y puntos de Ki a sus oponentes.

Daño: Suma el bono de Poder al Daño Final del Suyanta en Grado Base.

Requisitos: Tai Chi (Grado Supremo), Inhumanidad, Habilidad de Ataque sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +20 CM.

Bono Maestro: +15 a la Habilidad de Ataque sin armas.

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. A alto nivel, el luchador ni siquiera tiene la necesidad de moverse: moldea la energía a su alrededor y la usa como una extensión de su cuerpo.

Complejidad: 5

GRADO BASE

Ventajas: Velez permite a los personajes golpear usando la Tabla de ENERgía. No obstante, los ataques realizados con este Arte Marcial pueden seguir parándose con normalidad, dado que no son intangibles.

Daño: Velez emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Tai Chi (Grado Avanzado) o Kung Fu (Grado Avanzado), Extrusión de presencia.

Conocimiento Marcial: +20 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Llegado a este nivel, el personaje es capaz de usar su energía como una extensión de su ser, golpeando con ella en lugar de con su propio cuerpo. Consecuentemente, el personaje no sólo ataca en la Tabla de ENERgía sino que además sus ataques se consideran intangibles por naturaleza, y no pueden ser parados salvo por defensas capaces de detener energía. Del mismo modo, la condición sobrenatural de estos ataques hace que sean invisibles para aquellos que no puedan sentir o ver la energía, por lo que cualquier personaje que carezca de Detección del Ki, o sin capacidad para ver elementos sobrenaturales, aplicará el penalizador de cegado contra ellos. Finalmente, el personaje puede usar, si lo desea, su Característica de Poder en lugar de su Fuerza, Destreza o Agilidad para realizar los Controles enfrentados de Características al ejecutar o sufrir cualquier maniobra que los requiera, como Derribar, Presa, Desarmar...

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Tai Chi (Grado Supremo) o Kung Fu (Grado Supremo), Habilidad de Ataque sin armas 280.

Conocimiento Marcial: +20 CM.

Bono Maestro: +15 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

ASAKUSEN

Aunque la palabra Asakusen se utiliza en la actualidad para designar cualquier estilo de lucha creado para matar, en realidad es una de las artes marciales más complejas del mundo. Se originó en Varja durante los años de esplendor de Kuon Teikoku, convirtiéndose pronto en el más perfecto de todos los estilos de combate del continente oriental. Sin embargo, era un arte marcial creado únicamente para matar, por lo que su carácter sanguinario hizo que fuese prohibido por el propio Emperador Eterno. Muchos de los diferentes estilos de Kung Fu derivan precisamente del Asakusen, que sigue siendo considerado el grado máximo de perfección al que puede aspirar un artista marcial.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Perfeccionando todos y cada uno de los aspectos de la técnica del luchador, el Asakusen otorga un bono de +10 a la Habilidad de Esquiva, Ataque, Parada, Turno y Daño cuando se utilicen Artes Marciales. Además de este bono general, el personaje puede seguir añadiendo un +10 especial a una de ellas, del modo que se explica en el Kung Fu.

Daño: Asakusen incrementa en +10 el Daño Final del Arte Marcial Básica utilizada, tal y como se indica en la sección de Ventajas.

Requisitos: Kung Fu (Grado Avanzado), Habilidad de Ataque sin armas 160, Habilidad de Defensa sin armas 160.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: Los mencionados en la descripción de las Ventajas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Pese a la especialización general del Asakusen, el luchador puede forzar su técnica de un modo inhumano, adaptándose perfectamente a cualquier situación que se le presente. Por ello, aplica un bono especial de +40 al campo que elija, en lugar del +20 del Grado Supremo del Kung Fu. Ten en cuenta que este modificador no es ni un bono innato por Categoría ni un Bono Maestro. A causa de su carácter asesino, Asakusen otorga además un bono de +20 al cálculo del nivel del Crítico, siempre y cuando se trate de Críticos producidos por Ataques Apuntados a puntos vitales que no tengan como fin inutilizar o dejar inconsciente a su adversario.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Kung Fu (Grado Supremo), Inhumanidad, Habilidad de Ataque sin armas 280, Habilidad de Defensa sin armas 280.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas y +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas. Estos bonos son diferentes a los que recibe el personaje en la sección de Ventajas en Grado Base.

LAMA TSU

Lama Tsu, o Grulla Real, es el estilo originario del que surgió el arte conocido como Lama. Como su nombre sugiere, se trata de una versión mucho más compleja, requiriendo de su usuario que tenga un perfecto conocimiento del Ki y pueda sentir todo lo que hay a su alrededor. De ese modo, el luchador realiza una rápida sucesión de movimientos de increíble belleza (denominados habitualmente "las plumas de la grulla"), que le permite defenderse sin el menor problema de cualquier número de adversarios o ataques.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Como una versión mejorada del Lama, este Arte Marcial anula los penalizadores de dos Defensas adicionales. Esta ventaja se acumula a las Defensas adicionales que de por sí otorga el Lama en sus grados Avanzado y Supremo, por lo que un personaje con este Arte Marcial podría ignorar los penalizadores de hasta cuatro o cinco ataques (dependiendo del grado de conocimiento que el luchador posea en Lama).

Daño: Lama Tsu emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Lama (Grado Avanzado), Detección del Ki, Estilo 120, Habilidad de Defensa sin armas 220.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Llegado a este punto de habilidad, no importa a cuántos adversarios se enfrente el personaje, ni cuántos ataques reciba a la vez: jamás aplica penalizadores a su defensa por recibir Ataques adicionales.

Daño: Igual que en grado Avanzado.

Requisitos: Lama (Grado Supremo), Erudición, Estilo 140, Habilidad de Defensa sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

SERAPHITE

Seraphite, conocido como el arte del fuego, es un ancestral estilo marcial que, según la leyenda, fue desarrollado en la antigüedad para cazar demonios. Como sistema de combate está estructurado de una manera extremadamente compleja, siendo todas y cada una de sus técnicas terriblemente ofensivas. Conceptualmente, los movimientos de Seraphite son extraordinariamente arriesgados, pues para utilizarlos plenamente, sus practicantes deben estar dispuestos a poner su vida en peligro y lanzarse de frente contra los ataques de sus enemigos. A cambio, incrementan de forma exponencial su efectividad en combate, siendo capaces de acabar prácticamente con cualquier adversario. En la actualidad, Seraphite es muy poco practicado, y tan sólo unos cuantos miembros de la Inquisición mantienen su uso verdaderamente activo.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Si lo desea, el personaje puede 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. Ten en cuenta que este bono es especial y, consecuentemente, no se considera dentro del límite de bonos innatos por Categoría.

Daño: Seraphite incrementa en +10 el Daño Final del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Shotokan (Grado Avanzado) o Kempo (Grado Avanzado), Extrusión de presencia, Habilidad de Ataque sin armas 180.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: A voluntad, el personaje adopta una modalidad de combate ofensiva que le permite ignorar parcialmente los ataques de sus enemigos. Por tanto, antes de calcular la Iniciativa, puede declarar que aplica un modificador especial de +30 a su Habilidad de Ataque, al tiempo que sufre un penalizador de -50 a su defensa; pero a cambio, es capaz de seguir atacando cuando le corresponda actuar, incluso si hubiera recibido un ataque que le obligase a ponerse a la Defensiva o le produjese Daños. Sólo los ataques que le causen un Crítico le negarán dicha capacidad. Esta modalidad ofensiva no puede usarse en combinación con la maniobra que otorga la ventaja de Grado Base de Seraphite.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Shotokan (Grado Supremo) o Kempo (Grado Supremo), Extrusión de presencia, Habilidad de Ataque sin armas 280.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

MELKAI AH

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 Melkaiah mantenga los pies en el suelo, no podrá ser derrotado por medios convencionales.

Complejidad: 3

GRADO BASE

Ventajas: Melkaiah otorga un bonificador de +3 a los Controles de Características de Fuerza o Destreza al ejecutar maniobras de Derribo y Presa.

Daño: Melkaiah emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Grappling (Grado Avanzado) o Pankration (Grado Avanzado), Inhumanidad, Habilidad de Ataque sin armas 160, Habilidad de Defensa sin armas 160.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: La absoluta maestría del luchador en el uso de llaves, proyecciones y lanzamientos permite al personaje aprovechar hasta límites imposibles las maniobras de combate que implican tener a su adversario apresado de algún modo. Consecuentemente, el personaje puede aplicar un bono especial de +50 a su Habilidad de Ataque cuando ejecuta una maniobra de Ataque Completo (es decir, cuando libera a su oponente para maximizar su ataque), y obtiene un bono de +3 a sus Controles de Características de Fuerza para ejecutar maniobras de Aplastar o Estrangular.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Grappling (Grado Supremo) o Pankration (Grado Supremo), Habilidad de Ataque sin armas 260, Habilidad de Defensa sin armas 260.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas y +10 a la Habilidad de Parada o Esquiva sin armas.

DUMAH

Dumah, también conocido como “el arte del viento”, es un estilo marcial que enseña a sus practicantes a usar sus manos y piernas como si se tratasen de armas de filo. Ello se debe a que, gracias a unos movimientos extremadamente rápidos y la maestría en el uso de Ki, el luchador moldea el aire para cortar a sus enemigos prácticamente sin tocarlos. Se trata de una práctica tribal muy poco conocida, que suele transmitirse únicamente entre miembros de una misma familia.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Un personaje que emplee este Arte Marcial puede optar entre las tablas de FILO o de PENetración a la hora de atacar a su oponente. La magnitud de sus cortes es tal, que reduce en dos puntos la TA de cualquier armadura defensora. Del mismo modo, también añade un +10 a la Rotura de sus ataques.

Daño: Dumah incrementa en +10 el Daño Final del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Kempo (Grado Avanzado) o Capoeira (Grado Avanzado), Extrusión de presencia.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Al llegar a este nivel, las manos y piernas del luchador son capaces de cortarlo virtualmente todo. No importa cuál sea la defensa o protección; será insuficiente para soportar los ataques del personaje. En consecuencia, obtiene un bono de +25 a la Rotura de sus ataques sin armas y estos reducen seis puntos la TA del defensor. Adicionalmente, cualquier Daño provocado por Dumah produce automáticamente desangramiento, incluso si no ha producido un Crítico.

Daño: Incrementa en +10 el Daño Final del Dumah en Grado Base.

Requisitos: Kempo (Grado Supremo) o Capoeira (Grado Supremo), Inhumanidad, Habilidad de Ataque sin armas 280.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

MUSHIN

Sepultado en las tinieblas de la historia se encuentra el estilo de Mushin, “los trescientos veintisiete movimientos de la muerte”. Es un arte ancestral creado con la finalidad de matar, y la habilidad de sus practicantes es tal, que les basta con un ligero roce de dedos para acabar con cualquier enemigo. Su sistema de combate se basa en atacar los puntos de presión del cuerpo de sus oponentes, produciendo una reacción en cadena capaz de inutilizarlos o destruirlos desde el interior.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: El personaje puede atacar los puntos de presión de sus adversarios, destrozándolos por dentro y afectando considerablemente sus capacidades. En lugar de causar Daño directo, un ataque contra los puntos de presión obliga a realizar un control de RF contra una Dificultad equivalente al Daño producido más 20 (hasta un máximo de RF 220). Es decir, si el ataque provocase la pérdida de 100 PV, el control de RF sería contra 120. De fallar la Resistencia, el personaje afectado recibirá un penalizador a toda Acción equivalente a su nivel de fracaso, y perderá el doble de puntos de vida de dicha cantidad. Por ejemplo, si alguien fallase por 40 puntos, sufriría un penalizador de -40 a la Acción y -80 PV. Estos penalizadores se recuperan a un ritmo de 5 puntos por asalto. Lógicamente, este Arte Marcial sólo produce efectos sobre seres orgánicos cuyo cuerpo sea por naturaleza susceptible al daño de los puntos de presión. Debido a la propia naturaleza de este Arte Marcial, criaturas como dragones o entes similares no son afectados por ellos. Hacer uso de esta habilidad es algo completamente voluntario. Antes de lanzar los dados, el luchador puede declarar si pretende emplearla o si, por el contrario, realiza un ataque con Daño convencional.

Daño: Mushin emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Kung Fu (Grado Avanzado) o Xing Quan (Grado Avanzado), Medicina 100 (o especialización en Anatomía 60), Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +15 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Incrementa en 20 puntos la Dificultad de las RF de los ataques a los puntos de presión, y aumenta el valor máximo de la misma hasta 240. Además, el personaje tiene acceso a una amplia gama de efectos especiales a los que puede someter a sus adversarios mediante los puntos de presión, tal y como se refleja en el **Recuadro Mushin**.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Kung Fu (Grado Supremo) o Xing Quan (Grado Supremo), Inhumanidad, Medicina 120 (o especialización en Anatomía 80), Habilidad de Ataque sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +15 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

MUSHIN

Al atacar los puntos de presión, un Maestro Arcano de Mushin puede optar por inducir ciertos estados específicos a sus adversarios si estos no superan la RF pertinente. No obstante, por la dificultad que entrañan semejantes ataques, el personaje debe aplicar un penalizador a su Habilidad de Ataque cada vez que emplea una de estas maniobras marciales.

Estado	Penalizador al ataque
Debilidad	-5
Dolor	-10
Dolor extremo	-25
Paralización menor	-20
Paralización parcial	-30
Paralización completa	-50
Coma	-60
Muerte	-70

HAKYOUKUKEN

Muchos consideran el Hakyoukuken como el arte marcial más cercano a la perfección 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.

Complejidad: 5

GRADO BASE

Ventajas: La mayor parte de armaduras no ofrecen protección contra sus ataques, por lo que restan -2 a su TA si son blandas. Al destrozarse 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.

Daño: Hakyoukuken incrementa en +20 el Daño Final del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Shotokan (Grado Avanzado) o Moai Thai (Grado Avanzado), Uso de la energía necesaria, Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 al Turno cuando se utilicen Artes Marciales y +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Al llegar al Grado Supremo, el Hakyoukuken se convierte en uno de los estilos de combate más destructivos que existen. Sus ataques tienen tal potencia que anulan de manera automática las protecciones de cualquier armadura blanda, salvo los bonos recibidos por Calidad. De este modo, una armadura blanda +10 sólo tendría TA 2, sin importar cuál fuera su TA real. De igual manera, su capacidad de destrozarse a sus enemigos desde dentro incrementa el bono para calcular el nivel de Crítico hasta +40 (aunque sólo sigue funcionando contra seres orgánicos).

Daño: Incrementa en +10 el Daño Final del Hakyoukuken en Grado Base.

Requisitos: Shotokan (Grado Supremo) o Moai Thai (Grado Supremo), Inhumanidad, Habilidad de Ataque sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 al Turno cuando se utilicen Artes Marciales.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

SHEPHON

Shephon es, probablemente, el sistema de defensa más perfecto que existe. Se le llama "el arte del agua", puesto que se inspira en las corrientes para dejar fluir sus movimientos con libertad y absoluta naturalidad. Gracias a ello, un maestro de este estilo es capaz de evitar virtualmente cualquier ataque, dejándose llevar por la fuerza desencadenada por sus enemigos pero sin ser alcanzado por ella.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Cuando el personaje declare entrar en modalidad de Defensa total, aumenta el bonificador de dicha maniobra hasta +60.

Daño: Shephon emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Aikido (Grado Avanzado) o Kuan (Grado Avanzado), Uso del Ki, Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10

Bono: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Como la anterior, pero el personaje aplica un bonificador de +100 a su Habilidad de Defensa cuando entra en la modalidad de Defensa total.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Aikido (Grado Supremo) o Kuan (Grado Supremo), Habilidad de Defensa sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

ENUTH

"El arte del sueño", como también es llamado Enuth, fue creado cuando tuvo lugar la Guerra de la Oscuridad. Una facción muy importante de la guardia Sylvain de la familia imperial, adoptando la filosofía de no matar defendida por C'iel, creó el Enuth para poder enfrentarse a los oscuros sin tener que acabar necesariamente con sus vidas. Debido a la increíble resistencia de los Duk'zarist, el estilo llegó a perfeccionarse hasta extremos increíbles para igualar el poder ofensivo de sus antagonistas.

Complejidad: 3

GRADO BASE

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. De ese modo sería, por ejemplo, capaz de declarar que quiere dejar a su enemigo con un solo punto de vida tras atacar con su Habilidad plena.

Daño: Enuth emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Sambo (Grado Avanzado) o Shotokan (Grado Avanzado), Habilidad de Ataque sin armas 160, Habilidad de Defensa sin armas 160.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +20 a la Habilidad de Esquiva y Parada sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Todos y cada uno de los ataques del personaje se consideran automáticamente golpes capaces de inutilizar o dejar inconsciente a su adversario, por lo que, sin importar cuál sea el Daño producido o el lugar impactado, siempre se debe realizar un control de inconsciencia siguiendo las reglas generales. En el caso de seres con Acumulación de Daño, todos los ataques se consideran Apuntados a puntos vulnerables. El personaje aplica un modificador de +50 para calcular el nivel de Crítico de los efectos de inconsciencia. En segundo lugar, su control sobre la energía vital es tan elevado que, tras haber alcanzado a un antagonista por lo menos una vez, le permite calcular la fuerza restante que posee. Por ello, tiene la capacidad de hacer un cálculo aproximado de la cantidad de puntos de vida restantes que le quedan a su adversario, siempre y cuando haya conseguido producirle Daño con un ataque.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Sambo (Grado Supremo) o Shotokan (Grado Supremo), Inhumanidad, Erudición, Habilidad de Ataque sin armas 280, Habilidad de Defensa sin armas 280.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +15 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas y +15 a la Habilidad de Ataque sin armas.

HANJA

Hay quienes afirman que Soo Bahk y Hanja no son realmente dos Artes Marciales diferentes, sino dos grados de un mismo sistema de combate. En más de un sentido resulta acertado, pues Hanja es una versión superior y mucho más perfeccionada de la primera. Igual que su "hermano menor", este estilo se especializa en el control del espacio de combate, creando alrededor del luchador una zona de absoluta defensa que le permite protegerse automáticamente de ataques procedentes de cualquier dirección. Sus practicantes tienen la capacidad de calcular innaturalmente la trayectoria de las acometidas sintiendo todo lo que hay cerca; incluso presienten el movimiento del aire para encontrar la defensa más adecuada.

Complejidad: 3

GRADO BASE

Ventajas: Un luchador que utiliza este Arte Marcial no sufre ningún penalizador a su Habilidad de Defensa por recibir ataques provenientes de su espalda, ni por combatir en espacios reducidos. Igualmente, puede atacar a adversarios situados en cualquier posición con su Habilidad plena, sin la necesidad de encararse a ellos.

Daño: Hanja emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Soo Bahk (Grado Avanzado), Detección del Ki, Advertir 200, Maestría en defensa sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Al llegar a su máximo grado, este Arte Marcial otorga al luchador un dominio absoluto de su entorno, permitiéndole defenderse con Habilidad plena en cualquier situación. Consecuentemente, el personaje no sufre ninguna clase de penalizador a su Habilidad de Defensa por encontrarse en Parálisis menor o parcial (incluso si es a causa de una maniobra de Presa), ni tampoco por haber sido sometido a una posición de Amenazado.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Soo Bahk (Grado Supremo), Inhumanidad, Erudición, Advertir 240, Habilidad de Defensa sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GODHAND

El sistema de combate Godhand es en realidad un arte marcial considerablemente moderno, al menos según los cánones de otros estilos de complejidad similar. Fue creado por el segundo Emperador, Lázaro Giovanni, reuniendo elementos de orígenes muy diferentes. Godhand es un estilo que consiste en concentrar durante unos instantes toda la energía física y espiritual en una sola extremidad, mientras se busca un punto vulnerable en la guardia del adversario. De ese modo, el luchador es capaz de acabar con sus enemigos de un solo y demoledor golpe de potencia inigualable.

Complejidad: 4

GRADO BASE

Ventajas: Godhand permite a un luchador preparar un ataque durante unos segundos para incrementar enormemente su potencia. El personaje debe sacrificar uno de sus ataques, lo que le otorga un bono especial de +30 a su Habilidad Ofensiva y +50 al Daño al primero de los ataques que realice en el siguiente asalto. Por supuesto, nada le impide declarar que realiza múltiples ataques durante un Turno y sacrificar el último de ellos con este fin. Para activar esta habilidad, el personaje realmente debe gozar de la capacidad efectiva para realizar un ataque, pero debe decidir voluntariamente no hacer uso de él. Por ello, alguien que haya sido puesto a la Defensiva o emplee todas las Acciones ofensivas de las que dispone en un asalto, no puede preparar el ataque potenciado; simplemente, ha perdido su oportunidad de hacerlo.

Daño: Godhand emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Boxeo (Grado Avanzado) o Shotokan (Grado Avanzado), Maestría en ataque sin armas.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Como en Grado Base, salvo que el ataque potenciado aplica un bono especial de +60 a la Habilidad de Ataque y +100 al Daño.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Boxeo (Grado Supremo) o Shotokan (Grado Supremo), Inhumanidad, Extrusión del Ki, Habilidad de Ataque sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono Maestro: +15 a la Habilidad de Ataque sin armas.

REX FRAME

Rex Frame es un contundente estilo de combate, que maximiza la capacidad de un personaje para recibir golpes sin sufrir daños. Mediante una perfecta sincronización de la energía y el entrenamiento físico, los luchadores llevan la resistencia de sus cuerpos a límites inhumanos, consiguiendo que aguanten sin ninguna clase de protección impactos capaces de partir en dos una armadura de metal.

Complejidad: 3

GRADO BASE

Ventajas: A causa de los extremos a los que sus practicantes llevan sus cuerpos, un personaje con este Arte Marcial obtiene un Tipo de Armadura natural de 3 contra todos los tipos de ataque, inclusive los de Energía. Puede combinarse con cualquier clase de armadura como capa adicional, aunque no aplica penalizadores especiales al Turno por ello. Adicionalmente, otorga una Barrera de Daño 60 contra cualquier clase de ataque convencional que no sea capaz de dañar energía.

Daño: Rex Frame emplea el Daño Base del Arte Marcial Básica utilizada.

Requisitos: Malla-yuddha (Grado Avanzado) o Moai Thai (Grado Avanzado), Maestría en defensa sin armas, Inhumanidad.

Conocimiento Marcial: +10 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: El valor del Tipo de Armadura natural del personaje aumenta hasta 6, y su Barrera de Daño se incrementa hasta 200.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Malla-yuddha (Grado Supremo) o Moai Thai (Grado Supremo), Habilidad de Defensa sin armas 300, Zen.

Conocimiento Marcial: +20 CM.

Bono Maestro: +20 a la Habilidad de Esquiva o Parada sin armas.

EXELION

Exelion es un sistema de combate desarrollado por los Deva en la antigüedad. En lugar de emplear la fuerza física, este estilo único enseña a sus practicantes a exteriorizar la energía de su alma a través de sus extremidades, para utilizarla como un arma de poder insuperable. Al luchar, las manos (y a veces también las piernas) de los maestros de Exelion se envuelven en crepitante energía, que deja tras de sí un tenue rastro cuando se mueven a gran velocidad.

Complejidad: 5

GRADO BASE

Ventajas: Ninguna.

Daño: Exelion utiliza como Daño el doble de la Presencia del personaje más su bono de Poder. Ningún otro modificador proveniente de Artes Marciales, habilidades, Técnicas de Ki, objetos u otras fuentes similares se suma nunca a esta cantidad, por lo que el Daño Base de Exelion es siempre inmodificable. Aunque es un estilo que se alimenta del alma de sus practicantes, sus impactos siguen siendo de carácter físico, por lo que, pese a lo que pueda parecer, no ataca en la Tabla de Energía.

Requisitos: Kardad (Grado Avanzado) o Tai Chi (Grado Avanzado), Maestría en ataque sin armas, Extensión del aura al arma.

Conocimiento Marcial: +15 CM.

Bono: +10 a la Habilidad de Ataque sin armas.

GRADO ARCANO

Ventajas: Ninguna.

Daño: Igual que en Grado Base.

Requisitos: Kardad (Grado Supremo) o Tai Chi (Grado Supremo), Inhumanidad, Habilidad de Ataque sin armas 300.

Conocimiento Marcial: +20 CM.

Bono Maestro: +25 a la Habilidad de Ataque sin armas.

ARMAS EN LAS ARTES MARCIALES

A veces, algunas Artes Marciales también entrenan a sus practicantes en el uso de determinadas armas, permitiendo a los luchadores emplearlas de modo efectivo en combate. Por ello, existen ciertos artilugios (como nunchakus, tonfas, abanicos de combate...) asociados generalmente a determinados estilos de lucha. En estos casos, un personaje es capaz de esgrimir dichas armas aplicando los bonos a la Habilidad de Ataque y Defensa que le proporcionan las Artes Marciales, igual que lo hace cuando combate desarmado. Es necesario puntualizar que lo único que otorgan son los bonos de habilidad de combate, y no ninguna de las otras ventajas asociadas. Es decir, por mucho que un personaje con Kempo y Kung Fu pudiera usar unos nunchakus o un abanico con su habilidad plena, no podría hacer Ataques adicionales aplicando sólo un -10 por Kempo ni sumar el bono variable de +10 del Kung Fu.

Un personaje no precisa saber manejar ninguna de las armas que se indican para poder aprender un Arte Marcial asociado. Si, una vez conocido el Arte Marcial, decide querer emplearlo con una de sus armas, bastará con que invierta los PD necesarios, como si adquiriera una Tabla de Armas convencional. Los personajes de Categoría Tao, usando sólo la mitad de Puntos de Desarrollo, pueden adquirir las Tablas de Armas asociadas a estilos que conocen.

A continuación, se ofrece un listado de las Tablas de Armas que están relacionadas con las diferentes Artes Marciales y su coste en PD. Es necesario puntualizar que no todos los estilos de combate que existen están necesariamente asociados a armas.

Ilustrado por Wen Ya Li

ARTES MARCIALES BÁSICAS

AIKIDO

Armas: Jutte, Abanico de combate, Vara, Sai, Tonfa, Lujiaodao
Coste: 40 PD

KUNG FU

Armas: Abanico de combate, Shang Gou, Hu Die Dao, Guandao, Pudao, Chui, Liu Xing Chui, Nunchaku, Garras, Espada larga
Coste: 60 PD

SHOTOKAN

Armas: Katana, Tanto, Lanza
Coste: 20 PD

MOAI THAI

Armas: Cestus, Ram Dao
Coste: 20 PD

CAPOEIRA

Armas: Sable, Urumi, Talwar, Bracamarte
Coste: 30 PD

KEMPO

Armas: Hu Die Dao, Tonfa
Coste: 10 PD

SELENE

Armas: Estilete, Daga, Sai, Kunai
Coste: 40 PD

MELKIAH

Armas: Kerambit, Cestus, Kukri
Coste: 20 PD

EMP

Armas: Jutte, Daga de parada, Sai, Lujiaodao, Tonfa
Coste: 40 PD

SERAPHITE

Armas: Cestus, Falcata, Quebradora, Espada ancha
Coste: 30 PD

SHEPHON

Armas: Sai, Daga de parada, Rodela
Coste: 20 PD

ENUTH

Armas: Vara, Bastón de combate
Coste: 10 PD

GRAPPLING

Armas: Cestus, Dirk
Coste: 10 PD

SAMBO

Armas: Kerambit, Dirk, Daga, Sai
Coste: 30 PD

TAE KWON DO

Armas: Vara, Espada Bastarda, Bracamarte, Pudao, Bastón de combate
Coste: 40 PD

TAI CHI

Armas: Lujiaodao, Hu Die Dao, Lajatang, Naginata
Coste: 30 PD

PANKRATION

Armas: Daga, Kerambit, Cestus
Coste: 20 PD

KARDAD

Armas: Pata, Espada corta, Katar, Kris, Lanza
Coste: 40 PD

ARTES MARCIALES SUPERIORES

HAKYOUKUKEN

Armas: Vara, Tonfa, Nunchaku
Coste: 20 PD

SUNYATA

Arma: Dirk, Daga, Espada corta
Coste: 20 PD

HANJA

Arma: Anciano de primavera, Kau Sin Ke, Shang Gou
Coste: 20 PD

MUSHIN

Arma: Dirk, Pata
Coste: 10 PD

REX FRAME

Arma: Mandoble, Montante, Hacha a dos manos, Claymore, Grosse messer
Coste: 40 PD



Tsubasa Kurokami

Después del poder, nada hay tan excelso como el saber tener dominio de su uso

-Jean Paul-

LAS TÉCNICAS DE KI

Las Técnicas del Ki son uno de los elementos más poderosos de los que puede valerse un personaje. Estas increíbles habilidades permiten realizar acciones imposibles, desde transportarse a kilómetros de distancia hasta cortar el aire con la espada para alcanzar a un enemigo que se encuentre muy alejado. Pese a que en el Libro Básico se exponen las generalidades más comunes para realizar crear tus propias Técnicas del Ki, en este Capítulo nos adentraremos en multitud de nuevos Efectos y capacidades al alcance de los personajes.

Niveles y árboles de Técnicas

Cada Técnica esta delimitada por un nivel que indica cuán poderosa es, distinguiéndose tres grados diferentes. Las de primer nivel o Básicas son las más generales, aquellas que otorgan a los personajes habilidades especiales de menor capacidad. Las de segundo nivel o Técnicas Mayores están reservadas para efectos mucho más poderosos; en más de un sentido, son los clásicos “movimientos finales” que se encuentran a disposición de la mayoría de luchadores. Por último, se encuentran las Técnicas Arcanas (o de nivel tres), que representan un descomunal grado de poder. Una Técnica Arcana sólo está al alcance de los artistas marciales más poderosos, pues con ellas se pueden exterminar ejércitos enteros o demoler montañas con terrible facilidad. El nivel de una Técnica delimita el coste mínimo y máximo en puntos de CM que un personaje puede invertir en ella, al igual que el número de desventajas que puede llegar a tener.

Cuando un personaje empieza a desarrollar Técnicas de Ki, no puede empezar directamente creándolas de segundo o tercer nivel. El proceso habitual implica construir lo que se denomina un árbol de Técnicas, o lo que es lo mismo, crear una serie de Técnicas relacionadas las unas con las otras. Como regla básica para desarrollar una Técnica de segundo nivel, es necesario que el personaje conozca antes dos de primero y, para poseer una Arcana, debe conocer antes dos de segundo nivel. Una vez superadas estas limitaciones, un personaje puede tener tantas Técnicas como le permitan sus puntos de CM. Por ejemplo, alguien que ya conociese dos Técnicas de primer nivel podría desarrollar tantas de segundo como quisiera, o seguir creando más Técnicas Básicas, sin tener que conocer obligatoriamente ninguna Arcana.

TABLA 16: NIVELES Y ÁRBOLES DE TÉCNICAS

Nivel	CM Máximo	CM Mínimo	Máximo Nº de Desventajas
1	50	20	1
2	100	40	2
3	200	60	3



¿Cómo se crea una Técnica?

Para crear una Técnica de Ki, lo primero que hay que hacer es elegir su nivel. Eso indicará cuánto CM se puede gastar como mínimo y máximo en ella, permitiendo determinar la cantidad exacta de Conocimiento Marcial que se invertirá en su creación. Una vez se ha decidido su valor, seguidamente se eligen cuáles serán sus Efectos. Todas las Técnicas tienen dos clases de Efectos: uno Primario, que es su objetivo principal o básico, y varios Efectos Secundarios, que son diversas capacidades adicionales que amplifican los poderes del Primario. Cada Técnica puede incluir varios Efectos Secundarios, pero todas han de tener siempre un Efecto Primario (y sólo uno). Cada uno de los Efectos tiene asignado un coste en CM y en puntos de Ki. Mientras que el coste en CM es el mismo sin importar que sean Primarios o Secundarios, el Efecto Primario (que sólo puede ser uno por Técnica) siempre tiene un coste menor en puntos de Ki. Si el valor en CM es demasiado elevado para el nivel de la Técnica, se pueden elegir diversas Desventajas (tantas como niveles correspondan a la Técnica) para rebajarlo.

Finalmente, una vez se sepa cuáles son los Efectos de la Técnica y su coste en Ki, hay que observar que cada Efecto está basado en una Característica determinada. Ello significa que, para usar ciertas habilidades en concreto, el personaje debe acumular Ki de las Características en que se basen (las más próximas a la naturaleza de los poderes que utiliza la Técnica). Por ejemplo, un Efecto que incrementa la movilidad de un personaje se basaría en Agilidad, mientras que otro que multiplicase el Daño de un ataque lo haría en Fuerza. No obstante, existe la posibilidad de que, por muy diversos motivos, no convenga usar las Características originales de los Efectos (o simplemente, que sea más conveniente dividir su coste entre diversas Características). Para estos casos existen varios atributos opcionales para cada Efecto, pero cuyo uso incrementa su coste en puntos de Ki. Cada Característica opcional tiene un valor añadido que debe sumarse al coste en puntos de Ki del Efecto, si se desea pasar puntos de un atributo a otro.

CREACIÓN DE TÉCNICAS PASO A PASO

A continuación vamos a ver, uno a uno, los pasos necesarios para crear una Técnica.

Paso 1: Selecciona el nivel de la Técnica

Elige el nivel de la Técnica para saber cuántos puntos de CM puedes gastarte en ella y cuántas Desventajas puede tener.

Vamos a crear una Técnica de segundo nivel, y por tanto el CM que podemos gastar en ella no puede ser menor de 40 CM ni tampoco mayor de 100 CM. Además, tampoco podrá tener más de 2 Desventajas.

Paso 2: Decide su Efecto Primario

Elige el Efecto Primario de la Técnica. Su coste en puntos de Ki es el que se encuentra en la casilla Primario de la tabla del Efecto.

Determinamos que la Técnica que estamos creando va a ser una Técnica ofensiva, que va a tener como Efecto Primario un +125 al Ataque. Miramos las tablas de Efectos y sabemos que tiene un coste de 18 puntos de Ki (Destreza) y 35 puntos de CM.

Paso 3: Elige sus Efectos Secundarios

Elige los Efectos Secundarios de la Técnica, si quieres que los tenga. El coste en puntos de Ki de los Efectos Secundarios debe mirarse en la casilla Secundario de la tabla del Efecto.

Elegimos dos Efectos adicionales: Ataque a distancia 100 metros y Apuntar -100. Dado que son Secundarios, miramos las tablas y descubrimos que sus costes son 8 puntos de Ki (Poder) y 20 CM para el primer Efecto, y 9 puntos de Ki (Destreza) y 15 CM para el segundo.

Paso 4: Calcula el CM de la Técnica

Tras seleccionar los Efectos, suma el coste de cada uno para averiguar el CM final necesario para desarrollar la Técnica. Si el coste no se encuentra dentro del margen de puntos que permite el nivel de la Técnica, desecha algunos Efectos o elige alguna Desventaja que lo reduzca. Ten en cuenta que si el coste de CM de los Efectos que has escogido es inferior al valor mínimo que permite el nivel de la Técnica, aún puedes crearla, pero su coste será el mínimo para su nivel.

Sumando los costes de los tres Efectos que hemos elegido para nuestra Técnica, descubrimos que esta tiene un valor total de 70 CM (lo que es admisible para una Técnica de Segundo Nivel).

Paso 5: Calcula el coste en Ki de los efectos

Determina el coste en Ki de los Efectos que has elegido y cuáles son las Características en las que 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.

Sumando los costes de los tres Efectos, descubrimos que la Técnica tiene un coste en Ki total de 27 puntos de Destreza (18 + 9) y 8 de Poder.

Paso 6: Reparte los costes en Ki entre las Características

Este es el paso final, y el más complejo de todos. Ahora que ya sabes lo que cuesta cada Efecto en puntos de Ki, eres libre de repartir dicho coste entre las diferentes Características opcionales. Para cada Efecto de tu Técnica, puedes repartir si quieres todo o parte de su coste en Ki desde su Característica principal hacia sus Características opcionales. Cada uno de los Efectos tiene un valor añadido dependiendo de a qué Característica pretendas transferir puntos, una cifra que debes sumar al coste en Ki si quieres pasar parte del coste a dicha Característica. Si deseas repartir un coste entre más de una Característica opcional, debes sumar siempre el valor añadido del cambio de cada Característica.

Puesto que 27 parece ser un valor demasiado elevado para acumular en Destreza, vamos a trasladar a otras dos Características los 18 puntos del Efecto de Bono al ataque. Elegimos Fuerza y Agilidad, que tienen ambas un coste añadido de +2, haciendo que los 18 puntos de Ki de Destreza se conviertan en 22. Repartimos 10 de esos puntos en Fuerza, y dejamos los otros 12 en Agilidad. Tras estas modificaciones, el coste final de la Técnica que hemos creado sería Agilidad 12, Fuerza 10, Destreza 9 y Poder 8.

Alterar el coste en Ki y en CM de las Técnicas

Existe una regla general que permite incrementar o disminuir el coste en Ki y en Conocimiento Marcial de las Técnicas en el momento en que son confeccionadas. Lógicamente, haciendo la Técnica más compleja, su creador será capaz de minimizar el consumo de Ki de su activación. Al contrario, la Técnica podría simplificarse mucho si su coste de Ki es desproporcionadamente elevado para sus Efectos.

Por cada 10 puntos de CM en que se incremente el coste de una Técnica, se puede disminuir un punto el coste en Ki de una de sus Características. Esta capacidad tiene varias limitaciones. En primer lugar, la cantidad máxima de puntos en la que se puede rebajar el valor en Ki no puede ser mayor de 5 (o lo que es lo mismo, no se pueden emplear más de 50 puntos de CM de este modo). En segundo lugar, no se permite bajar el coste para una Característica por debajo de la mitad de su coste base, redondeando hacia arriba. Finalmente, es necesario que la Técnica se sustente por lo menos en tres Características diferentes para poder reducir su coste.

De un modo opuesto, puedes bajar en 5 el coste en CM de una Técnica por cada dos puntos adicionales que añadas a su valor en Ki, hasta un máximo de -20 CM (es decir, un +8 al coste en Ki). Estos puntos se pueden repartir libremente entre las diferentes Características que la Técnica utilice.

En ningún caso estos valores pueden incrementar o disminuir el CM de una Técnica por encima o debajo de los límites que permita su nivel.

Imaginemos que hemos desarrollado una Técnica de nivel 2, de 40 CM, cuyos costes en Ki son AGI 7, DES 7 y POD 3. Como tenemos mucho Conocimiento Marcial libre y queremos asegurarnos de que podamos hacer la Técnica en pocos asaltos, vamos a invertir 50 puntos de CM en bajar los costes en Ki. Puesto que no podemos disminuir los costes base por debajo de la mitad (redondeado hacia arriba), nuestro límite será AGI 5, DES 5 y POD 2, que son precisamente los 5 puntos que podemos disminuir. Tras invertir los puntos de este modo, el coste final en CM será de 90.

Tipos de Efectos

Los Efectos que aparecen listados en este Capítulo para crear Técnicas de Ki se dividen en dos Tipos diferentes, dependiendo de si se aplican sólo a una Acción concreta o, por el contrario, otorgan beneficios a todo lo que haga un personaje durante el asalto. A continuación hay una referencia a ambos Tipos de Efectos.

Acción: Como su nombre indica, estos Efectos se encuentran atados a una única Acción determinada. Si, por ejemplo, modifican un Ataque, la Técnica otorgará sus beneficios sólo al Ataque junto al que es ejecutada, y no a ningún otro que realice el personaje en ese mismo asalto (incluso si se trata de una Técnica Mantenido). Para desencadenar estos Efectos, es necesario tener la oportunidad de usar la Acción en concreto a la que la Técnica se encuentra atada.

Asalto: Al contrario que los anteriores, estos Efectos otorgan una ventaja al personaje durante todo el asalto, sin importar el número de veces que vayan a ser utilizados en ese periodo de tiempo. Por ejemplo, un Efecto ofensivo de Tipo Asalto modificaría todos los Ataques naturales que hiciese un personaje durante ese Turno, mientras que uno que aumentase su Armadura incrementaría su protección contra todos los impactos que recibiera.

Mixtos: Cuando una Técnica en concreto mezcla elementos de Asalto y Acción, estos mantienen sus características básicas, permitiendo que algunos Efectos sean automáticos y otros duren el resto del Turno.

Pongamos, como ejemplo, una Técnica defensiva que otorgase un bono de Acción a la Habilidad de Parada e incrementase el Tipo de Armadura durante todo el asalto. El personaje que la ejecutara recibiría un modificador a su Habilidad Defensiva sólo en el momento en que parase el primer Ataque, pero la Técnica haría que su Armadura permaneciera incrementada durante el resto del asalto.

Clases de Efectos

Todos los Efectos dependen habitualmente de una clase de Acción en concreto, que determina si la Técnica es Activa o Pasiva. Cada uno de ellos está asociado a una de las cuatro categorías que se exponen a continuación:

Ataque: La Acción a la que el Efecto se encuentra intrínsecamente atado es un Ataque. El personaje tiene que tener la capacidad de atacar activamente si quiere poder utilizar la Técnica. Por naturaleza, es una Acción Activa. Estos Efectos también son llamados Ofensivos.

Contraataque: Similar a la anterior, pero el Ataque tiene que ser necesariamente un Contraataque. Sólo si el personaje obtiene un resultado que le permita Contraatacar, y tiene Acción para hacerlo, conseguirá los beneficios de este Efecto. Es posible elegir esta clase de Efectos en una Técnica Defensiva (y, por tanto, en una Acción Pasiva) obteniendo el bono pertinente si el personaje consigue una contra con éxito.

Defensa: Son Efectos Defensivos, que otorgan al personaje beneficios a la hora de parar o esquivar Ataques. Las Técnicas que los poseen son Pasivas y pueden ser usadas en cualquier momento.

Variable: Son Efectos de muy diversa naturaleza, que pueden estar atados a diferentes Acciones. Según a qué Acción en concreto esté asociada la Técnica, podrá ser Activa o Pasiva. Por ejemplo, si se mezcla con Efectos Ofensivos, será una Técnica de Ataque de carácter Activo.

Mantener las Técnicas

Pese a que las Técnicas son generalmente instantáneas, se puede crear algunas que tengan una duración prolongada en el tiempo, manteniéndose Activas durante varios asaltos a cambio de cierta cantidad de Ki. Para hacerlo, el personaje debe declarar que esa es su intención en el momento en que la desarrolla. Cualquier Técnica de Ki que pueda Mantenerse tiene un coste adicional de 10 puntos de CM si es de primer nivel, de 20 si es mayor o de 30 si es Arcana. Además de este incremento de CM, existe un valor añadido en puntos de Ki que es necesario invertir adicionalmente al coste base, aunque se puede repartir libremente entre las diversas Características que la Técnica emplea. Es posible Mantener sólo parte de los Efectos de una Técnica y dejar que otros se extingan.

Para conservar las Técnicas Mantenido durante los asaltos posteriores, se debe gastar tantos puntos de Ki como el valor añadido que el Mantenimiento ha sumado al coste base. Es decir, si conseguir que una Técnica sea Mantenido cuesta 5 puntos adicionales, en cada asalto posterior a su ejecución habrá que gastar a su vez 5 puntos de Ki. Esta cantidad también debe pagarse empleando las Características que se hayan usado en el Efecto, y hacerlo es algo completamente innato, sin importar cuál sea la Acumulación del personaje.

Vamos a crear una Técnica Mantenido que otorga un bono de +50 al Daño a un Ataque por asalto. Dado que este es el Efecto principal, cuesta 5 puntos de Ki y 15 de CM. Como es de primer nivel, sumamos 10 puntos más al CM, por lo que su valor final será de 25 puntos. Después añadimos el Mantenimiento al coste en puntos de Ki, y al ser un coste extra de 2, hace que el valor final sea de 7 puntos de Ki. En los asaltos posteriores, mantener el +50 al Daño costará 2 puntos de Ki.

Ten en cuenta que los Efectos de las Técnicas Mantenido funcionan de un modo equivalente a como si el personaje las volviese a ejecutar durante todos los asaltos, pero no por ello otorgan otros beneficios adicionales. Por ejemplo, si una Técnica proporciona un +100 a un solo Ataque por asalto (un Efecto de Tipo Acción), aunque fuese Mantenido, un personaje que la utilizase no podría sumar el bono al resto de sus Ataques. Para ello, debería mantener una Técnica de Tipo asalto, que afectase a todos los Ataques que hiciese durante el Turno.

TABLA 17: TÉCNICAS MANTENIDAS

Nivel	CM añadido
Nivel 1º	+10 CM
Nivel 2º	+20 CM
Nivel 3º	+30 CM

Las Técnicas Sostenidas

Similar al concepto que se ha explicado en el apartado anterior, una Técnica Sostenida tiene la capacidad de perdurar después de ser ejecutada. Pero, al contrario que en el caso de los Mantenimientos, las Técnicas Sostenidas no tienen un coste en puntos de Ki por asalto, sino una duración prefijada; después de ser ejecutadas, permanecen activas hasta que sus efectos se extinguen por sí mismos.

Existen dos Grados: Menores y Mayores. Las Técnicas Sostenidas Menores tienen una duración de 5 asaltos (15 segundos), mientras que las Mayores perduran durante 20 asaltos, o lo que es lo mismo, un minuto entero. Esta clase de Técnicas son siempre de segundo y tercer nivel, y sólo pueden emplear Efectos que tengan un nivel inferior al suyo propio; una Técnica Arcana (Nv. 3) podría únicamente usar Efectos de primer y segundo nivel, y una Técnica Mayor (Nv. 2) tan sólo los Efectos de nivel 1. Por ejemplo, un +150 a la Habilidad de Ataque (un Efecto de segundo nivel) sólo puede ser usado en Técnicas Sostenidas Arcanas.

Para crear una Técnica Sostenida hay que declararlo cuando va a ser desarrollada. Al hacerlo, se incrementa su coste en CM y en puntos de Ki, al igual que ocurre con las Mantenedas. Las Técnicas de segundo nivel cuestan 40 puntos de CM adicionales si duran 5 asaltos (Sostenimiento Menor), o 60 CM si su duración es de un minuto (Sostenimiento Mayor). En el caso de las Arcanas (Nv. 3), estos costes se incrementan a 60 y 90 CM, respectivamente. En lo referente al coste en Ki, cada uno de los Efectos tiene un valor asociado que debe repartirse libremente entre las Características que emplea la Técnica.

Como sucede con las Mantenedas, el concepto de la Técnica Sostenida implica que el personaje es capaz de repetirla de manera innatural durante todos los asaltos, pero no logra por ello otros beneficios adicionales.

No se pueden combinar en una sola Técnica algunos Efectos Mantenedos con Efectos Sostenidos.

Queremos hacer una Técnica Mayor (Nv. 2) Sostenida de 5 asaltos, que aumente 100 puntos el Daño de uno de nuestros Ataques. Tras repartirlo entre las diversas Características opcionales, fijamos el coste base del Efecto en Fuerza 6 y Poder 6. A continuación tendremos que distribuir 10 puntos más, tal y como indica la columna de Sostenimiento Menor en la tabla de Efectos, haciendo que el coste total de la Técnica sea Fuerza 11 y Poder 11. En cuanto al valor de CM de la misma, sería de 70 puntos; 30 por el Efecto y 40 por ser una Técnica de nivel 2 que se Sostiene 5 asaltos.

TABLA 18: TÉCNICAS SOSTENIDAS

Tipo de Sostenimiento	Nv. 2	Nv. 3
Sostenimiento Menor	+40 CM	+60 CM
Sostenimiento Mayor	+60 CM	+90 CM

Opciones

Ciertos Efectos poseen distintas Ventajas y Desventajas opcionales que se pueden escoger. Ello aumenta o disminuye el CM de la Técnica y su coste en puntos de Ki, tal y como se indica en cada descripción. Es posible dividir libremente el coste extra en Ki entre las Características que utilicen los Efectos de los que depende la opción escogida. Al igual que las Técnicas, las Ventajas opcionales también tienen un coste añadido en el caso de que se pretendan Mantener.

Tenemos una Técnica cuyos costes son Destreza 8, Fuerza 10 y CM 40. A continuación, queremos escoger una Opción de uno de sus Efectos que incremente en +12 su coste en Ki y en 30 su CM. Dado que podemos dividir esos doce puntos libremente entre los costes de Destreza y Fuerza, decidimos sumar 4 puntos a la primera y los 8 restantes a la segunda Característica, por lo que el coste final de la Técnica sería de Destreza 12 y Fuerza 18, mientras que tendría un valor de 70 CM.

Técnicas Improvisadas

Existen personajes cuyo dominio del Ki es tan elevado que tienen la capacidad de improvisar ataques y defensas especiales en los momentos más inesperados. En realidad no se tratan de verdaderas Técnicas de combate; simplemente estos individuos poseen un enorme poder natural y una gran creatividad que les permite ingeniárselas para dar forma a su Ki de las más variadas maneras. Por ejemplo, un luchador podría manipular su energía para incrementar su habilidad ofensiva o proyectarla a distancia si lo necesitase.

Para hacer uso de estas Técnicas, un personaje debe haber desarrollado la Habilidad del Ki Técnicas Improvisadas. Es el único requisito previo pero, sin el cual, no tiene la facultad de innovación necesaria.

Un luchador que posea Técnicas Improvisadas es libre de utilizar cualquier Efecto de primer nivel de cuantos se exponen en las tablas de Creación de Técnicas. Si quiere usarlo, sencillamente declara cuál está intentando emular y empieza a acumularlo. Para determinar el coste de puntos de Ki se toma el valor de Efecto Secundario. Dicha cantidad no puede repartirse entre ninguna Característica opcional; es necesario acumular plenamente usando sólo la Característica primaria del Efecto. De ese modo, alguien que quisiera un bono de +100 a su Daño en uno de sus ataques tendría que acumular 13 puntos de Fuerza, mientras que si quisiera una Armadura Tipo 4 debería acumular 9 de Constitución.

Naturalmente, estas acciones improvisadas nunca son tan poderosas como verdaderas Técnicas de combate, por lo que tienen varias limitaciones y desventajas:

- 1º No se pueden mezclar Efectos ni combinarlos entre sí de ninguna forma; cada Técnica Improvisada sólo puede tener UN Efecto de primer nivel (los de segundo y tercer nivel no pueden ser utilizados).
- 2º No se pueden realizar dos Técnicas Improvisadas en el mismo Turno, incluso si van atadas a acciones diferentes, ni tampoco es posible combinarlas con Técnicas normales.
- 3º Los Efectos de las Técnicas Improvisadas nunca pueden escoger Ventajas opcionales. Consecuentemente, aquellas que los requieren por base, como Estados sobrenaturales, no pueden ser usadas de manera improvisada.
- 4º Por su carácter imprevisto, cualquiera de estas Técnicas incrementa dos puntos su índice de Pifia. Es decir, un personaje que atacase o defendiese con alguna de ellas obtendría un resultado de Pifia con un 5 o menos (4 en el caso de que tuviese Maestría).
- 5º Las Técnicas improvisadas son inmediatas; no pueden mantenerse ni sostenerse.

Celia quiere ejecutar un ataque a distancia de 100 metros usando una Técnica improvisada. Para ello, consulta la tabla pertinente y descubre que el coste secundario de dicho efecto es Poder 8. Si quiere hacer uso de la Técnica, tendrá que acumular 8 puntos de Ki usando únicamente su Acumulación de Poder.

Efectos Combinables

Existen Técnicas que, por su naturaleza o ejecución, pueden ser empleadas en combinación con otras, creando como resultado un movimiento diferente y mucho más poderoso. A partir de ahora, las llamaremos Técnicas Combinables.

Las Técnicas Combinables permiten a un personaje usar dos o más de ellas a la vez en un solo movimiento, aplicando diferentes Efectos en una sola Acción. Es decir, dos Técnicas con multitud de Efectos que tuviesen la regla Combinable podrían ser usadas al unísono, obteniendo momentáneamente "algo" diferente que reuniría todos los Efectos a la vez. Es incluso posible combinar dos Técnicas que aparentemente no tienen nada que ver entre sí, siempre y cuando ambas sean Combinables. Pese a todo, incluso con dos o más Técnicas que sean Combinables, los mismos Efectos nunca se suman; se toma el más elevado de los dos. Es decir, un personaje que usase dos Técnicas Combinables que tuviesen Efectos de Aumento de Daño de +50 y +100 respectivamente, no aplicarían un +150 al Daño de su Ataque, sino sólo un +100.

EFFECTOS

Celia conoce dos Técnicas Combinables: una que le permite atacar a 250 metros de distancia aplicando un bono de +75 a su Habilidad de Ataque, y otra que multiplica su Daño Base por dos, sumando un +100 a su Habilidad de Ataque. Dado que ambas se pueden Combinar, Celia es capaz de usar las dos a la vez en un mismo movimiento. De hacerlo, podría realizar un ataque a 250 metros de distancia que doblase su Daño Base y tuviese un bono a su Habilidad de +100 (el más elevado de los dos Efectos iguales).

Para hacer una Técnica Combinable, hay que decidirlo en el mismo momento en que es creada. Dependiendo de su nivel, se incrementan de un modo diferente sus costes en puntos de Ki y de CM. Las de primer nivel aumentan 3 puntos su coste en Ki y 10 su CM, las de segundo 6 puntos su Ki y 20 su CM, mientras que las Técnicas Arcanas suben 9 puntos su coste en Ki y 30 su CM. El coste en puntos de Ki puede repartirse libremente entre todas las Características que usa la Técnica, conforme decida su propio creador. Estos costes son inherentes a la propia Técnica; es su valor incluso cuando se utiliza por sí misma.

TABLA 19: EFECTOS COMBINABLES

Nivel	Ki añadido	CM adicional
Técnica Nv1	+3 Ki	+10 CM
Técnica Nv2	+6 Ki	+20 CM
Técnica Nv3	+9 Ki	+30 CM

Una Técnica de segundo nivel cuyo coste fuese AGI 7, DES 7 y POD 3 que quisiéramos hacer Combinable, incrementaría su coste en 6 puntos de Ki. Esos puntos adicionales podrían repartirse como se quisiera; por ejemplo, sumando 2 a cada uno de los costes (AGI 9, DES 9 y POD 5), o sumando los seis puntos a una sola Característica como Poder (AGI 7, DES 7 y POD 9).

Alto Inquisidor Nero



En esta sección se exponen los diferentes Efectos que puedes usar a la hora de crear tus propias Técnicas de Dominio. Pese a que el listado es muy amplio, no pretende ser exhaustivo, por lo que si alguien desea que sus Técnicas tengan alguna habilidad que no aparezca recogida entre las presentadas, es el Director de Juego quien debe determinar si la permite o no y cuál sería su coste. En cada una de las descripciones se exponen los siguientes elementos a considerar:

Efectos: Son las habilidades que confiere la Técnica a quien la utilice.

Primario (1º): Es el coste en puntos de Ki que se emplea si es el Efecto principal de la Técnica.

Secundario (2º): Es el coste en puntos de Ki que se emplea si es un Efecto secundario de la Técnica.

CM: Es la cantidad de puntos de CM que cuesta aprender la Técnica.

Nivel: Es el nivel de dificultad del Efecto. Hay tres niveles: Básico, Mayor y Arcano. Los Efectos Básicos no tienen ninguna indicación, los Mayores están marcados con un 2 y los Arcanos con un 3. Sólo pueden elegirse estos Efectos si la Técnica es de nivel igual o mayor al requerido. Es decir, un Efecto indicado con un 2 es sólo para Técnicas Mayores (segundo nivel).

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 para poder pasarle parte del coste.

Elemento: Son los Elementos afines al Efecto. Se utilizan en el caso de que un personaje quiera usar una desventaja de Atadura elemental.

Mantenimiento (Mant): Es el coste para poder Mantener las Técnicas durante varios asaltos. Esta cifra tiene un doble uso: muestra cuánto aumenta el coste del Efecto, y lo que debe pagarse posteriormente en cada asalto.

Sostenimiento Menor (SMe): Este es el coste en puntos de Ki que debe sumarse al básico del Efecto, si quieres que se Sostenga activo durante 5 asaltos. Si no aparece ningún valor reflejado, significa que ese Efecto en concreto no puede usarse en una Técnica Sostenida.

Sostenimiento Mayor (SMA): Igual que el anterior, salvo que es el coste que se suma para hacer una Técnica Sostenida de un minuto.

Tipo: La naturaleza del Efecto. Si este modifica tan sólo una Acción del personaje, aparecerá la palabra Acción, mientras que si los beneficios se aplican durante todo el Turno, aparecerá la palabra Asalto.

Clase: La clase de Acción a la que se encuentra atado el Efecto. Existen cuatro diferentes: Ataque, Defensa, Contra y Variable.

COSTES MODIFICADOS

Muchos de los costes de los Efectos que aparecen a continuación, están ligeramente alterados con respecto a los que aparecen en el **Capítulo 10 del Libro Básico de Ánima**. Ello se debe a que han sido alterados para adaptarse mejor a las nuevas habilidades descritas en Dominios del Ki.

Efectos ofensivos

Es el grupo que engloba todos los Efectos que proporcionan incrementos en la habilidad ofensiva de un personaje. Por naturaleza van atados a un Ataque o Contraataque, exigiendo que quien ejecute la Técnica tenga la capacidad de atacar para poder usarla.

HABILIDAD DE ATAQUE

Este Efecto añade un bono a la Habilidad de Ataque. Al lanzar los dados, el personaje suma a su tirada la cantidad que aparece en la columna "Bono al ataque".

Bono al ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	2	4	7	
+40	4	6	10	3	6	11	
+50	5	8	15	4	8	14	
+75	9	12	20	6	12	21	
+90	12	15	25	8	16	28	
+100	14	18	30	10	20	35	
+125	18	22	35	12	24	42	2
+150	22	26	40	14	28	49	2
+175	26	32	45	16	32		3
+200	30	36	50	18	36		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire, Fuego, Oscuridad
Car. opcionales: Agilidad +2, Fuerza +2, Poder +2, Voluntad +3

HABILIDAD DE ATAQUE COMPLETA

Igual que el Efecto anterior, salvo que este bono se aplica a todos los Ataques que ejecute el personaje en el asalto, incluyendo los realizados por arma adicional. La única excepción a esta regla es que dichos bonos no modifican los Ataques que dependan de otras Técnicas, salvo si ambas tienen la Ventaja Combinable.

Bono al ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	4	6	10	2	4	7	
+25	8	11	15	5	10	18	
+40	10	13	20	8	16	28	
+50	12	15	30	10	20	35	2
+75	18	22	50	14	28	49	2
+90	24	29	60	18	36		3
+100	28	32	70	20	40		3

Tipo: Asalto **Clase:** Ataque
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire, Fuego, Oscuridad
Car. opcionales: Agilidad +2, Fuerza +2, Poder +2, Voluntad +3

ATAQUE PREDETERMINADO

Este Efecto permite al personaje sustituir su Habilidad de Ataque por un valor ofensivo determinado. Al ejecutar la Técnica no necesita lanzar los dados, sino que su Habilidad de Ataque Final se considera automáticamente el valor prefijado que aparece en la columna Valor de ataque. Por tanto, si un personaje emplea una Técnica que ataca con Dificultad Casi Imposible, significa que sus enemigos deben defenderse contra un resultado automático de 240.

Valor de ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Media (80)	2	4	5	1	2	4	
Difícil (120)	4	6	5	2	4	7	
Muy Difícil (140)	6	9	5	3	6	11	
Absurdo (180)	8	11	10	4	8	14	
Casi Imposible (240)	12	15	15	6	12	21	
Imposible (280)	16	20	25	8	16	28	2
Inhumano (320)	20	24	35	10	20	35	2
Zen (440)	26	32	45	12	24		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Oscuridad, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +2, Destreza +2, Fuerza +3, Voluntad +1

HABILIDAD DE CONTRAATAQUE

Este Efecto añade un bono a la Habilidad de Ataque del personaje cuando realice un Contraataque. Los bonos únicamente se aplican en caso de que el personaje consiga una Defensa exitosa que le permita realizar una contra, y tan sólo funcionan contra el atacante original.

Bono al ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	2	4	7	
+40	3	5	10	3	6	11	
+50	4	6	10	4	8	14	
+75	6	9	15	6	12	21	
+90	9	12	20	8	16	28	
+100	12	15	25	10	20	35	
+125	14	18	30	12	24	42	2
+150	18	22	35	14	28	49	2
+175	22	26	40	16	32		3
+200	26	32	45	18	36		3

Tipo: Acción **Clase:** Contraataque
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Agua, Aire, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +2, Fuerza +2, Poder +2, Voluntad +3

MANIOBRAS DE COMBATE Y APUNTAR

Este Efecto permite al personaje realizar Ataques Apuntados y Maniobras de combate (como Desarmar o Engatillar), disminuyendo o anulando el penalizador de la Maniobra. La cantidad en la que se reduce el penalizador se indica en la columna Precisión de la siguiente tabla.

Precisión	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
-10	1	2	5	1	2	4	
-25	2	4	5	1	2	4	
-50	3	5	10	2	4	7	
-75	4	6	10	2	4	7	2
-100	6	9	15	3	6	11	2
-120	8	11	20	3	6		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire
Car. opcionales: Agilidad +1, Constitución +2, Poder +2, Voluntad +2



MANIOBRAS DE COMBATE Y APUNTAR REALES

Igual que el Efecto anterior, salvo que otorga la capacidad de realizar Ataques Apuntados y Maniobras de combate con un penalizador menor en todos los Ataques realizados por el personaje durante el asalto. Como excepción a esta regla, dichos modificadores no se aplican a los Ataques que dependan de otras Técnicas, excepto si ambas tienen la Ventaja Combinable.

Precisión	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
-10	2	4	10	2	4	7	
-25	4	6	15	3	6	11	
-50	6	9	20	4	8	14	2

Tipo: Asalto

Clase: Ataque

Car. primaria: Destreza

Elementos afines: Aire

Car. opcionales: Agilidad +1, Constitución +2, Poder +2, Voluntad +2

ATAQUE INDIRECTO

El Efecto de Ataque indirecto ilustra los casos en que, pese a ser el personaje quien desencadena la Técnica, no es el ejecutor directo del Ataque. El agente puede ser cualquiera imaginable: espinas que salgan del suelo mientras este sigue luchando, una lluvia de meteoros... De un modo u otro, al no ser él quien realiza directamente el Ataque, su adversario no puede Contraatacarle, incluso si el resultado de su Defensa se lo permite. Naturalmente, eso no impide en ningún caso que su enemigo consiga atacarle cuando le corresponda actuar por Iniciativa (si no ha sido puesto a la defensiva, claro), pero no podrá contraatacar este Ataque. Dependiendo del nivel de la Técnica que modifique, será necesario elegir un nivel de Efecto diferente.

Ataque Ind.	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Técnica 1º Nv	3	5	10	2	4	7	
Técnica 2º Nv	6	9	20	4	8	14	2
Técnica 3º Nv	9	12	30	6	12		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Aire, Oscuridad

Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +2, Destreza +2, Voluntad +2

CAMUFLAR ATAQUE

Este Efecto hace que la verdadera naturaleza del Ataque se camufle de algún modo, impidiendo que los blancos de la Técnica sean capaces de responder apropiadamente para defenderse. Un ejemplo sería atacar con una descarga aparentemente convencional, pero que en el último instante produce una inmensa columna de energía bajo los pies de sus víctimas. En consecuencia, cualquier individuo que reciba el Ataque estará obligado a superar un Control de Advertir contra la Dificultad marcada por el Efecto, o sufrirá el penalizador de Sorpresa a su Defensa. Si alguien declara que quiere Buscar en el momento en que se ejecuta el ataque contra él (es decir, tiene la Iniciativa y espera algo así), la Dificultad requerida baja dos niveles.

Esta capacidad sólo es plenamente útil la primera vez que se ejecuta la Técnica contra un determinado enemigo. Alguien que lo presenciase con anterioridad, o incluso haya sido blanco del Ataque, puede reducir la Dificultad del control un nivel. Una vez lo supere, se supone que ya conoce el "truco" de la Técnica y, en consecuencia, la Sorpresa ya no tiene ningún efecto sobre él.

Dificultad	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Media (80)	1	2	5	1	2	4	
Difícil (120)	2	4	5	1	2	4	
Muy Difícil (140)	3	5	5	1	2	4	
Absurdo (180)	5	8	10	2	4	7	
Casi Imposible (240)	6	9	10	3	6	11	
Imposible (280)	7	10	15	4	8	14	2
Inhumano (320)	8	11	20	5	10	18	2
Zen (440)	10	13	25	6	12		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Agua, Aire, Oscuridad

Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +3, Destreza +1, Voluntad +2

Efectos defensivos

Este grupo engloba todos aquellos Efectos que incrementan las capacidades defensivas de los personajes. Por su naturaleza, están atados a cualquier maniobra que implique parada o esquivar, por lo que un personaje puede usarlos pasivamente en cualquier momento si su Acumulación se lo permite.

HABILIDAD DE PARADA

Este Efecto añade un bono a la Habilidad de Parada del personaje. Al lanzar los dados, suma a su tirada la cantidad que aparece en la tabla como "Bono a parada".

Bono a parada	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	1	2	4	
+40	4	6	10	2	4	7	
+50	5	8	15	3	6	11	
+75	9	12	20	4	8	14	
+90	12	15	25	5	10	18	
+100	14	18	30	8	16	28	
+125	18	22	35	10	20	35	2
+150	22	26	40	12	24	42	2
+175	26	32	45	14	28		3
+200	30	36	50	16	32		3

Tipo: Acción

Clase: Defensa

Car. primaria: Destreza

Elementos afines: Agua, Luz, Tierra

Car. opcionales: Agilidad +2, Fuerza +2, Poder +2, Voluntad +3

HABILIDAD DE PARADA COMPLETA

Igual que el Efecto anterior, salvo que este bono se aplica a cualquier tirada de Parada que haga el personaje a lo largo del asalto. Esta habilidad puede combinarse con el Efecto Defensa adicional, permitiendo defender varias veces con este bono sin penalizador por recibir varios Ataques.

Bono a parada	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	4	6	10	2	4	7	
+25	6	9	15	4	8	14	
+40	9	12	20	6	12	21	
+50	12	15	35	9	18	32	2
+75	18	22	50	12	24	42	2
+90	26	32	65	15	30		3
+100	30	36	75	18	36		3

Tipo: Asalto

Clase: Defensa

Car. primaria: Destreza

Elementos afines: Agua, Luz, Tierra

Car. opcionales: Agilidad +2, Fuerza +2, Poder +2, Voluntad +3

HABILIDAD DE PARADA LIMITADA

Añade un bono a la Habilidad de Parada del personaje, pero no permite realizar Contraataques, incluso si el resultado de la Defensa así lo indica. Naturalmente, nada le impedirá seguir atacando con normalidad cuando le corresponda actuar en el asalto, si es que no ha sido puesto a la Defensiva.

Bono a parada	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	1	2	4	
+40	3	5	10	1	2	4	
+50	4	6	10	2	4	7	
+75	6	9	15	3	6	11	
+90	8	11	20	4	8	14	
+100	10	13	25	6	12	21	
+125	12	15	30	8	16	28	2
+150	16	20	35	10	20	35	2
+175	20	24	40	12	24		3
+200	24	29	45	14	28		3

Tipo: Acción **Clase:** Defensa
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Agua, Luz, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +2, Fuerza +2, Poder +2, Voluntad +3

HABILIDAD DE ESQUIVA

Este Efecto añade un bono a la Habilidad de Esquiva del personaje. Al lanzar los dados, suma a su tirada la cantidad que aparece en la tabla como "Bono a esquiva". Como en el Efecto anterior, nada le impedirá seguir atacando con normalidad cuando le corresponda actuar en el asalto, si no ha sido puesto a la Defensiva.

Bono a esquiva	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	1	2	4	
+40	4	6	10	2	4	7	
+50	5	8	15	3	6	11	
+75	8	11	20	4	8	14	
+90	12	15	25	5	10	18	
+100	14	18	30	8	16	28	
+125	18	22	35	10	20	35	2
+150	22	26	40	12	24	42	2
+175	26	32	45	14	28		3
+200	30	36	50	16	32		3

Tipo: Acción **Clase:** Defensa
Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Agua, Aire, Luz
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Poder +2, Voluntad +3



HABILIDAD DE ESQUIVA COMPLETA

Igual que el Efecto anterior, salvo que este bono se aplica a cualquier tirada de Esquiva que haga el personaje a lo largo del asalto. Esta habilidad puede combinarse con el Efecto Defensa adicional, permitiendo Esquivar varias veces con este bono sin penalizador por recibir varios Ataques.

Bono a esquiva	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	4	6	10	2	4	7	
+25	6	9	15	4	8	14	
+40	9	12	20	6	12	21	
+50	12	15	35	9	18	32	2
+75	18	22	50	12	24	42	2
+90	26	32	65	15	30		3
+100	30	36	75	18	36		3

Tipo: Asalto **Clase:** Defensa
Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Agua, Aire, Luz
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Poder +2, Voluntad +3

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 de la Defensa así lo indica. Naturalmente, nada le impide seguir atacando con normalidad cuando le corresponda actuar en el asalto, si no ha sido puesto a la Defensiva.

Bono a esquiva	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	1	2	4	
+40	3	5	10	1	2	4	
+50	4	6	10	2	4	7	
+75	6	9	15	3	6	11	
+90	8	11	20	4	8	14	
+100	10	13	25	6	12	21	
+125	12	15	30	8	16	28	2
+150	16	20	35	10	20	35	2
+175	20	24	40	12	24		3
+200	24	29	45	14	28		3

Tipo: Acción **Clase:** Defensa
Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Aire, Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Poder +2, Voluntad +3

DEFENSA PREDETERMINADA

Este Efecto permite al personaje sustituir su Habilidad de Parada o Esquiva por un valor defensivo determinado. Al ejecutar la Técnica no necesita lanzar los dados, sino que se considera que su Habilidad final de Defensa es automáticamente la cantidad que se refleja en la columna "Valor de defensa" de la tabla.

Bono a defensa	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Media (80)	2	4	5	1	2	4	
Difícil (120)	4	6	5	2	4	7	
Muy Difícil (140)	6	9	5	3	6	11	
Asurdo (180)	8	11	10	4	8	14	
Casi Imposible (240)	12	15	15	6	12	21	
Imposible (280)	16	20	25	8	16	28	2
Inhumano (320)	20	24	35	10	20	35	2
Zen (440)	26	32	45	12	24		3

Tipo: Acción **Clase:** Defensa.
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Agua, Luz, Tierra
Car. opcionales: Agilidad +1, Constitución +3, Poder +2, Voluntad +2

Efectos destructivos

En este grupo se engloban todos aquellos Efectos que permiten aumentar el Daño que producen los ataques. Al igual que los Efectos ofensivos, por naturaleza se encuentran atados a Técnicas de Ataque o Contraataque.

AUMENTO DE DAÑO

Incrementa el Daño Base que produce un Ataque. Hay que tener en cuenta que el bono NO se suma al resultado que indique la Tabla de Combate, sino a su Base. Así pues, si por ejemplo el Daño de un personaje con su arma es de 60 puntos y usa una Técnica que incluye este Efecto con un +50, su Daño Base antes de hacer la tirada de Ataque será de 110.

Bono al Daño	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+25	2	4	5	1	2	4	
+40	3	5	10	1	2	4	
+50	4	6	15	2	4	7	
+75	6	9	20	3	6	11	
+90	8	11	25	4	8	14	
+100	10	13	30	5	10	18	
+125	14	18	35	6	12	21	2
+150	16	20	40	8	16	28	2
+175	18	22	45	10	20		3
+200	20	24	50	12	24		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Fuerza

Elementos afines: Fuego, Tierra

Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +3, Poder +2, Voluntad +1

Ventaja opcional: Sacrificio

Esta ventaja permite al personaje incrementar aún más el Daño Base de su Ataque realizando algún Sacrificio (Ver **página 13**) añadido a la Técnica, como puntos de vida o Características.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Sacrificio vital	+4	15	3	6	11
Sacrificio vital doble	+10	50	4	8	14
Sacrificio de salud	+2	10	2	4	7
Sacrificio de Características	+2	10	2	4	7

Sacrificio vital: Es posible aumentar el Daño Base del Ataque en una cantidad equivalente a los puntos de vida que se sacrificuen en el momento de realizarlo. De este modo, si un personaje sacrifica 50 PV, añade un bono de +50 al Daño Base del Ataque potenciado por la Técnica. Si es usado por una criatura con Acumulación de Daño, la cantidad de puntos de vida necesarios debe incrementarse por el Múltiplo de Acumulación. Por ejemplo, una criatura con un Múltiplo de Acumulación de 5 debería sacrificar 50 PV para ganar un bono de +10 con esta ventaja. Puesto que lo sacrificado es la propia esencia vital del personaje, no es posible emplear aquí puntos de vida "innaturales", como los que se consiguen gracias a habilidades mágicas o de Ki.

Sacrificio vital doble: Igual que la anterior, salvo que el Daño 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 que el personaje sacrifique. Una vez empleados de este modo, estos puntos de vida no pueden recuperarse nunca, puesto que el consumo de vida es permanente.

Sacrificio de Características: Aumenta el Daño Base del Ataque en 50 puntos por cada punto de las Características Primarias que se Sacrifique. Sólo es posible hacerlo con puntos de las Características que se emplean para acumular el Ki necesario para la Técnica, por lo que tanto Inteligencia como Percepción quedan excluidas. Por ejemplo, si un personaje Sacrifica 2 puntos de Constitución en un Ataque valiéndose de este Efecto, añadiría un bono de +100 al Daño Base del Ataque. No es posible sacrificar más de 5 puntos de atributos en la ejecución de la Técnica. Las Características sacrificadas se consideran perdidas y no pueden recuperarse.

Acumulando poder para incrementar el daño de un ataque

Ventaja opcional: Daño límite

Esta ventaja proporciona la capacidad de aumentar el Daño Base del Ataque en una cantidad equivalente a la de puntos de vida que haya perdido el personaje hasta ese momento. Es decir, si alguien que ha sufrido 120 puntos de Daño ejecuta una Técnica con esta ventaja, incrementaría en 120 el Daño Base de ese Ataque. Los puntos de vida "innaturales" (como aquellos conseguidos mediante artefactos o conjuros que aumentan el límite máximo de PV) no cuentan a la hora de contabilizar el Daño total perdido. Daño límite no puede ser usado por criaturas con Acumulación de Daño.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Daño límite	+12	30	4	8	14	

AUMENTO DE DAÑO REAL

Similar al Efecto anterior, salvo que el bono al Daño se suma a cualquier Ataque que efectúe el personaje en el asalto, incluyendo los realizados por arma adicional. La única excepción a esta regla es que dichos bonos no modifican los Ataques que dependan de otras Técnicas, excepto si ambas tienen la ventaja Combinable.

Bono al Daño	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
+10	2	4	10	1	2	4	
+25	3	5	15	2	4	7	
+40	5	8	20	3	6	11	
+50	7	10	25	4	8	14	2
+75	10	13	35	6	12	21	2
+90	12	15	40	8	16		3
+100	14	18	50	10	20		3

Tipo: Asalto **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +3, Poder +2, Voluntad +2

MULTIPLICADOR AL DAÑO

Este Efecto permite multiplicar el Daño Base que causa un Ataque. En el caso de Ataques con algún otro añadido especial al Daño, la multiplicación se aplica siempre antes de sumar cualquier otra cantidad. Así pues, si alguien utiliza una Técnica que dobla el Daño Base del Ataque y suma además un +100 al Daño, primero se multiplica el Daño Base para después sumarle el +100.

Multiplicador	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
x2	10	15	25	4	8	14	
x3	15	20	40	8	16	28	2
x4	20	30	80	12	24		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Poder +1, Voluntad +1

MULTIPLICADOR AL DAÑO REAL

Como el Efecto anterior, excepto que el multiplicador se aplica a todos los Ataques efectuados por el personaje en el asalto, incluyendo los realizados por arma adicional. La única excepción a esta regla es que dichos multiplicadores no modifican los Ataques que dependan de otras Técnicas, excepto si ambas tienen la ventaja Combinable.

Multiplicador	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
x2	20	30	40	8	16	28	
x3	30	36	70	16	32	56	2
x4	40	48	100	22	44		3

Tipo: Asalto **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Poder +1, Voluntad +1

SUSTITUCIÓN DE DAÑO

Permite al personaje sustituir el Daño Base de su Ataque por otro diferente, ignorando así el que produce con sus armas. Por ejemplo, si alguien tiene un Daño Base de 40 puntos atacando con una daga, con este Efecto su Técnica usaría la cantidad que aparece en la columna "Daño Base".

Daño Base	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
50	1	2	5	1	2	4	
100	3	5	10	2	4	7	
120	5	8	15	3	6	11	
150	7	10	20	5	10	18	2
180	9	12	25	7	14	25	2
200	12	15	30	9	18		3
250	15	19	35	12	24		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +3, Poder +2, Voluntad +2

SUSTITUCIÓN DE DAÑO REAL

Como el anterior, salvo que el Efecto sustituye el Daño de todos los Ataques que realice el personaje durante un asalto.

Daño Base	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
50	3	5	10	2	4	7	
100	5	8	15	5	10	18	
120	8	11	20	6	12	21	
150	12	15	30	8	16	28	2
180	15	19	40	10	20	35	2
200	18	22	50	12	24		3

Tipo: Asalto **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +3, Poder +2, Voluntad +2

Efectos de acción

Engloba todos aquellos Efectos que permiten realizar diversas Acciones adicionales en un solo asalto, sin aplicar penalizadores por ello. Por naturaleza, pueden depender de Acciones muy variadas: desde Ataques y Defensas hasta usos de Habilidades Secundarias.

ATAQUE ADICIONAL

Permite realizar un Ataque adicional sin recibir ningún tipo de penalizador por ello. Cualquier otro Efecto que tenga la Técnica se aplica en todos los Ataques, tanto el original como los adicionales. Así, si el personaje adquiere un +1 Ataque adicional y un bono de +50 a la Habilidad, podrá ejecutar dos Ataques en un solo asalto aplicando el +50 a ambos, sin penalización por Ataques múltiples. Hay que tener en cuenta que una Técnica con estas características va atada a uno de los Ataques que el personaje realiza en el asalto, pero nada le impide efectuar más Ataques naturales si así lo decide. Por ejemplo, podría declarar que va a realizar un Ataque adicional (con el -25 correspondiente a su Habilidad), usar una Técnica de Ataques adicionales en el primero, y aún quedarle un segundo Ataque convencional.

Ataques adicionales	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
+1	6	9	20	3	6	11	
+2	12	15	30	6	12	21	
+3	18	22	40	9	18	32	
+4	24	29	50	12	24	42	2
+5	30	36	60	15	30		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Agua, Aire
Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +1, Poder +3, Voluntad +3

Un personaje con 150 de Habilidad de Ataque conoce una Técnica que le otorga un bonificador de +50 a su Ataque, un +50 a su Daño y dos Ataques adicionales. Consecuentemente, dicha Técnica le permite realizar 3 Ataques con Habilidad 200 y +50 al Daño de todos ellos. Si quisiera, podría declarar que va a hacer un Ataque natural adicional y usar su Técnica en el primero de ellos. Consecuentemente, realizaría 4 Ataques en total; tres de ellos con 175 (a causa del -25 que sufre por realizar un Ataque natural adicional) y +50 al Daño, y un segundo Ataque natural con Habilidad 125.

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 de la Defensa permite a su adversario Contraatacar en el último impacto, este podrá hacerlo sin ningún problema, ya que ha expirado el uso de la Técnica. De cualquier modo, el hecho de que el defensor no pueda realizar contraataques no le impide en absoluto intentar retirarse del combate cuerpo a cuerpo tras recibir la primera acometida.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Ataque continuo	+10	30	5	10	18

Ventaja opcional: Bono de cansancio añadido

Permite al personaje sumar, a todos los Ataques que realice con la Técnica de combate, el bonificador que le otorga emplear puntos de Cansancio. 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.	SMe	SMa
Bono de cansancio añadido	+6	20	2	4	7

Desventaja opcional: Combo

Combo representa que los Ataques adicionales de la Técnica funcionan en cadena y, consecuentemente, es necesario que impacten uno tras otro para que esta pueda completarse. Es decir, cada Ataque adicional deberá impactar en su blanco para que el personaje pueda realizar el siguiente. Si en algún momento el contrincante consigue oponer una Defensa con éxito, incluso si no puede Contraatacar, corta de inmediato la cadena de golpes, deteniendo la Técnica. La rebaja al coste que proporciona esta desventaja varía, como se ve en la tabla, dependiendo de cuántos Ataques adicionales proporcione el Efecto.

Combo	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Hasta 2 adicionales	-3	10	-	-	-
3 o más ataques adicionales	-6	20	-	-	-

ATAQUE ADICIONAL LIMITADO

Mediante este Efecto, el personaje podrá realizar varios Ataques adicionales sin recibir ningún tipo de penalizador por ello. Sin embargo, no podrá añadir ningún otro Efecto de la Técnica a estos Ataques adicionales, aunque sí lo haga en el principal. El Ataque principal no tiene por qué ser el primero; en el momento en el que se crea la Técnica hay que decidir en cuál de los ataques se aplicarán los Efectos adicionales (en el caso de que los tenga, por supuesto). Todos los Efectos deben vincularse al mismo Ataque, no pudiendo repartirse entre las distintas acometidas proporcionadas por la Técnica.

Ataque adicional	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+1	3	5	5	1	2	4	
+2	6	9	10	2	4	7	
+3	9	12	15	3	6	11	
+4	12	15	20	4	8	14	
+5	15	19	30	6	12	21	
+6	18	22	40	8	16	28	2
+8	22	26	50	10	20	35	2
+10	26	32	60	12	24		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Destreza Elementos afines: Agua, Aire, Oscuridad

Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +1, Poder +3, Voluntad +3

Si una Técnica con bonos de +50 a la Habilidad de Ataque y de +50 al Daño adquiere también dos Ataques adicionales limitados, el personaje podrá realizar 3 Ataques durante ese asalto, pero sólo uno de ellos empleará los bonos de +50 a su Habilidad y a su Daño.

Ventaja opcional: Ataque continuo

Actúa exactamente igual que la ventaja de Ataque continuo del Efecto Ataques adicionales.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Ataque continuo	+10	30	5	10	18

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 adicionales, se defenderá de los tres primeros golpes de los que sea blanco con su habilidad plena sin aplicar los modificadores de la **Tabla 41 del Libro Básico**, mientras que contra el cuarto impacto recibirá un -30 a su Defensa (como si fuera realmente el segundo Ataque), un -50 contra el quinto...



Las Garras del Dragón



Ilustrado por Wen Ya Li

Defensa adicional	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	5	2	4	7	
+3	3	5	10	3	6	11	
+4	4	6	15	4	8	14	
+6	5	8	20	6	12	21	
+8	6	9	25	8	16	28	
+10	7	10	30	10	20	35	2
Ilimitadas	8	11	35	12	24		3

Tipo: Acción **Clase:** Defensa
Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Luz
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +1, Poder +3, Voluntad +3

Ventaja opcional: Bono de cansancio añadido

Esta ventaja actúa exactamente igual que lo hace en el Efecto Ataque adicional: permite aplicar el bono de Cansancio en todas las Defensas adicionales que se realicen.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Bono de cansancio añadido	+6	20	2	4	7

ACCIÓN ADICIONAL

Este Efecto permite realizar varias Acciones Activas durante un mismo asalto, sin recibir penalizadores adicionales 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 penalizador. Pese a todo, sigue sin poder repetir dos veces la misma Acción; por ejemplo, jamás podría moverse en dos ocasiones al máximo de su Tipo de Movimiento durante un mismo asalto.

Acciones adicionales	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	5	2	4	7	
+3	3	5	10	3	6	11	
+4	4	6	15	4	8	14	
+5	5	8	20	6	12	21	
+6	6	9	25	8	16	28	
+8	7	10	30	10	20	35	2
+10	8	11	35	12	24		3

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Destreza **Elementos afines:** Aire
Car. opcionales: Agilidad +1, Constitución +1, Poder +3, Voluntad +2

Ventaja opcional: Bono de cansancio añadido

Esta ventaja actúa exactamente igual que lo hace en el Efecto Ataque adicional. Si el personaje invierte puntos de Cansancio durante el asalto, puede sumarlos a todos los Controles que realice (siempre, claro está, que sean habilidades secundarias susceptibles de ser modificadas por el cansancio), en lugar de a una sola Acción.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Bono de cansancio añadido	+6	20	1	2	4

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 a su tirada de Iniciativa la cantidad que aparece como "Bono al Turno". Las Técnicas que posean este Efecto deben declararse antes de calcular las Iniciativas del asalto.

Bono al Turno	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+25	1	2	5	1	2	4	
+50	2	4	10	1	2	4	
+75	4	6	15	2	4	7	
+100	6	9	20	3	6	11	
+125	8	11	25	4	8	14	2
+150	10	13	30	5	10	18	2
+175	12	15	35	6	12		3
+200	14	18	40	7	14		3

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Aire
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +1, Poder +3, Voluntad +3

RECUPERAR ACCIÓN

Gracias a este Efecto, un personaje que haya sido forzado a ponerse a la defensiva puede recuperar la capacidad de realizar Acciones Activas en ese asalto. Recuperar Acción sólo otorga dicha capacidad en el momento en que es ejecutada la Técnica; si con posterioridad, en el mismo asalto, el personaje es obligado de nuevo a ir a la defensiva, volverá a quedarse sin la capacidad de actuar. Ten presente que Recuperar Acción tampoco otorga Acciones o Ataques adicionales; si un personaje ha consumido todas sus Acciones ofensivas, ya no podrá atacar de nuevo sólo porque recupere la Acción. Este Efecto no otorga ningún beneficio si el personaje ha recibido un Crítico en ese asalto.

Efecto	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Recuperar Acción	6	9	25	2	4	7	

Tipo: Acción **Clase:** Variable
Car. primaria: Voluntad **Elementos afines:** Aire, Luz, Agua
Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +2, Destreza +3, Poder +2

PREVISIÓN

Este Efecto reduce o elimina los penalizadores a la Acción, sufridos a causa de perder el Turno, por una diferencia superior a 150 puntos. Para ser efectivo, debe emplearse cuando alguien que ha obtenido Sorpresa contra el personaje declare una Acción enfrentada contra él. Ten en cuenta que el Efecto de Previsión sólo actúa contra Sorpresas que hayan sido producidas por diferencia en el Turno, y no ante ataques o situaciones inesperadas (como ser atacado de improviso por la espalda). Tampoco funciona contra más de un antagonista: si dos o más individuos han obtenido Sorpresa contra el personaje, Previsión sólo afecta a uno de ellos.

Previsión	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
A mitad	3	5	10	1	2	4	
Completo	6	9	25	3	6	11	

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Aire, Fuego, Luz
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +1, Voluntad +1

A mitad: El personaje sólo sufre un penalizador de -45 a cualquier Acción enfrentada contra el antagonista que ha obtenido Sorpresa contra él.

Completo: Anula completamente los penalizadores de la Sorpresa.

Efectos espaciales

En esta sección se reúnen todos los Efectos relacionados con el espacio físico, como los ataques a distancia, los Efectos de área o los transportes especiales.

ATAQUE A DISTANCIA

Este Efecto permite al personaje proyectar sus ataques a distancia. El alcance de la Técnica es determinado por la longitud que se adquiera en el Efecto. El atacante puede utilizar cualquier habilidad ofensiva que posea para proyectarla, lo que incluye tanto su Ataque como sus Proyecciones Mágica y Psíquica. Cualquier Técnica ejecutada a distancia cuenta como un Proyectil Disparado a la hora de calcular los penalizadores del defensor, aunque el personaje que la ejecuta no goza de ningún modificador de Proyectiles (**Tabla 44 del Libro Básico**).

Para determinar el Daño Base de una Técnica proyectada a distancia, se puede 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 (no obstante, el Ataque no observará ninguna de las reglas especiales del arma empuñada). En ese segundo caso, por ejemplo, un personaje de tercer nivel produciría un Daño de 80 más su bono de Poder.

Distancia	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
5 metros	1	2	5	1	2	4	
10 metros	2	4	10	1	2	4	
20 metros	3	5	10	2	4	7	
50 metros	4	6	15	3	6	11	
100 metros	5	8	20	4	8	14	
250 metros	6	9	25	5	10	18	2
500 metros	8	11	30	6	12	21	2
1 kilómetro	10	13	35	8	16	28	2
5 kilómetros	14	18	40	10	20		3
10 kilómetros	18	22	45	12	24		3
100 kilómetros	22	26	50	14	28		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Aire, Fuego
Car. opcionales: Agilidad +3, Constitución +4, Destreza +2, Voluntad +1

Ventaja opcional: Proyección

Al ejecutar la Técnica, el personaje se proyecta a sí mismo junto a su Ataque, dejándose llevar por la corriente de energía que ha desencadenado. Consecuentemente, se transporta físicamente con su Técnica hasta alcanzar el blanco que haya determinado.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Proyección	+4	10	1	2	4

Ventaja opcional: Estela de destrucción

Esta ventaja hace que la Técnica afecte a todo aquel que se encuentre en la trayectoria del ataque. De este modo, cualquiera que esté situado en la línea recta trazada por la Técnica, desde su origen hasta llegar a su objetivo, es igualmente impactado por ella. En el caso de que un individuo sólo sea parcialmente alcanzado por la estela, puede aplicar un bono de +40 a su Habilidad defensiva.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Estela de destrucción	+8	20	1	2	4

ATAQUE A DISTANCIA REAL

Igual que el Efecto anterior, salvo que la proyección se emplea en todos los ataques que haga el personaje durante el asalto, incluyendo los realizados por arma adicional. La única excepción a esta regla es que no se aplica a los ataques que dependan de otras Técnicas ofensivas, excepto si ambas tienen la ventaja Combinable.

Distancia	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
5 metros	2	4	10	2	4	7	
10 metros	4	6	15	3	6	11	
20 metros	6	9	20	4	8	14	
50 metros	8	11	25	5	10	18	
100 metros	10	13	35	6	12	21	2
250 metros	12	15	45	8	16	28	2
500 metros	16	20	55	10	20	35	2
1 kilómetro	20	24	70	12	24		3

Tipo: Asalto **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Aire, Fuego
Car. opcionales: Agilidad +3, Constitución +4, Destreza +2, Voluntad +1



Un ataque a distancia de impacto

ATAQUE CON ÁREA

El ataque se realiza en área, afectando por igual a todo el que se encuentre en su interior. Sólo se realiza una única tirada ofensiva, pero la Técnica impacta en cualquiera que esté dentro de su radio de Acción. El radio del ataque está delimitado por lo indicado en la primera columna. No es posible elegir blancos dentro del área; todo en su interior sufre los Efectos de la Técnica. Al igual que en el Efecto Ataque a distancia, se puede optar entre el Daño natural del arma o el doble de la Presencia base del personaje más su bono de Poder.

Radio	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
1 metro	1	2	5	1	2	4	
5 metros	2	4	10	1	2	4	
10 metros	3	5	15	2	4	7	
25 metros	4	6	20	3	6	11	
50 metros	6	9	25	4	8	14	2
100 metros	8	11	30	5	10	18	2
500 metros	10	13	40	6	12	21	2
1 kilómetro	12	15	50	8	16		3
5 kilómetros	16	20	60	10	20		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Fuego, Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +3, Destreza +2, Voluntad +1

Ventaja opcional: Elección de blanco

Esta ventaja permite discriminar los blancos que recibirán el ataque dentro del área, eligiendo quiénes serán afectados y quienes no. No es posible evitar que reciban el ataque los objetivos de los que no se tiene constancia, como aquellos que estén ocultos para el personaje.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Elección de blanco	+2	10	1	2	4

ATAQUE CON ÁREA REAL

Igual que el Efecto anterior, salvo que este bono se emplea en todos los ataques que efectúe el personaje en el asalto, incluyendo los realizados por arma adicional. La única excepción a esta regla es que no se aplica a los ataques que dependan de otras Técnicas ofensivas, excepto si ambas tienen la ventaja Combinable.

Radio	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
1 metro	2	4	10	2	4	7	
5 metros	4	6	15	3	6	11	
10 metros	6	9	20	4	8	14	
25 metros	8	11	30	5	10	18	2
50 metros	12	15	45	6	12	21	2
100 metros	16	20	65	8	16		3

Tipo: Asalto

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Fuego, Luz, Oscuridad

Car. opcionales: Agilidad +2, Constitución +3, Destreza +2, Voluntad +1

Ventaja opcional: Elección de blanco

Esta ventaja funciona igual que en el Efecto Ataque con área convencional.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Elección de blanco	+2	10	1	2	4

PARADA EN ÁREA

La Parada en área permite realizar una defensa con efectos sobre una amplia zona de terreno. De este modo, un personaje puede detener un ataque de grandes dimensiones, cubriendo a otros de Efectos especiales con área (como el aliento de un dragón o un conjuro de Bola de fuego) o masas de ataques convencionales (como una lluvia de proyectiles). Como su nombre indica, sólo puede emplearse con Parada, no con Esquiva.

Área	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
1 metro	1	2	5	1	2	4	
5 metros	2	4	5	2	4	7	
10 metros	3	5	10	3	6	11	
25 metros	4	6	15	4	8	14	
50 metros	5	8	20	5	10	18	2
100 metros	6	9	25	6	12	21	2
500 metros	8	11	30	7	14		3
1 kilómetro	10	13	35	8	16		3

Tipo: Acción

Clase: Defensa

Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Tierra, Agua

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Fuerza +2, Voluntad +3

TRANSPORTE AUTOMÁTICO

El personaje puede transportarse automáticamente hasta la distancia indicada en la primera columna de la tabla de este Efecto. Aunque el movimiento es automático, no permite atravesar cuerpos sólidos, salvo si quien ejecuta la Técnica es a su vez inmaterial. Visualmente, puede ser interpretado de muchas maneras: o bien el personaje desaparece para reaparecer casi instantáneamente en otro lugar, o bien se suceden una serie de rápidos transportes encadenados. Si alguien une este Efecto a uno de Ataque, es capaz de golpear hasta la distancia a la que se transporta, mientras que si lo emplea en una Defensa exitosa, puede retirarse automáticamente del combate. Pese a ser un Efecto de Clase Variable, el personaje no puede emplearlo para transportarse de manera Pasiva, salvo en el caso anteriormente mencionado.

EL USO DE TRANSPORTE AUTOMÁTICO EN COMBATE

El Efecto de Transporte automático puede ser atado a un Ataque o una Defensa, variando mucho sus aplicaciones según el caso. Para evitar interpretaciones incorrectas de esos efectos, a continuación se exponen las ventajas y desventajas que pueden obtenerse en cada situación.

Atado a un Ataque: Cuando un personaje trata de usar una Técnica de transporte para obtener una posición favorable contra un adversario (como Flanco o Espalda), no le basta usar la Técnica para otorgarle directamente dicho bonificador. Pese a ser un movimiento automático, sus enemigos tienen la capacidad natural de pivotar libremente para encararse a él. Sin embargo, también es cierto que cuando un personaje usa un Transporte automático contra un determinado antagonista por primera vez, muy posiblemente este quede sorprendido por lo inesperado de su Acción (simplemente, porque en un primer momento puede que no sepa muy bien cómo situarse). Por tanto, alguien que no esté acostumbrado o no espere recibir un Ataque de estas características, podría necesitar superar un Control de Advertir contra una dificultad de Muy Difícil o Absurdo para evitar sufrir, o bien el penalizador de Sorpresa, o bien el de posicionamiento correspondiente.

Naturalmente, este Control sólo se requiere la primera o segunda vez que alguien usa el transporte de esta manera contra esa determinada persona.

Atado a un Contraataque: Un Efecto de transporte también puede ser atado a un contraataque, lo que tiene una enorme utilidad contra Ataques a distancia. Si un personaje usa una Técnica de contraataque que le permite transportarse, puede utilizarla para aparecer al instante en la posición de su atacante (siempre que esté dentro del alcance del transporte de la Técnica, claro) y conservar el bono de Contraataque indicado por su Defensa, pese a lo que dictan las reglas generales.

Atado a una Defensa: Una Técnica de Transporte atada a una Defensa otorga al personaje la capacidad de retirarse automáticamente de un combate en el que se encuentre trabado, si consigue una Defensa con éxito. Esto interrumpe de forma instantánea cualquier serie de ataques iniciada en su contra por su adversario. En caso de que el personaje esté trabado contra más de un enemigo a la vez, sus otros antagonistas pueden tratar de evitar su retirada del combate si aún les queda la capacidad de atacar, aunque sólo podrán realizar un Ataque natural cada uno, y el defensor no aplica penalizadores por recibir Ataques adicionales o posición; goza en todo momento de su Defensa plena.

Distancia	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
10 metros	2	4	5	1	2	4	
20 metros	3	5	10	2	4	7	
50 metros	4	6	10	3	6	11	
100 metros	5	8	15	4	8	14	
250 metros	6	9	20	5	10	18	
500 metros	8	11	25	6	12	21	2
1 kilómetro	10	13	30	7	14	25	2
5 kilómetros	14	18	35	8	16	28	2
10 kilómetros	18	22	40	10	20		3
100 kilómetros	22	26	50	12	24		3

Tipo: Acción

Clase: Variable

Car. primaria: Agilidad **Elementos afines:** Aire, Luz, Oscuridad

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Fuerza +2, Poder +3

Efectos de entereza

Bajo este epígrafe se recogen aquellos Efectos que tienen que ver con la resistencia de armas y armaduras.

AUMENTAR ROTURA

Este Efecto suma una cantidad a la Rotura del arma del personaje. Este bono se acumula a cualquier otro modificador que el arma pudiera tener, ya sea por su Calidad o por la fuerza de su portador.

Rotura	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
+5	1	2	5	1	2	4	
+10	2	4	10	1	2	4	
+15	4	6	15	2	4	7	
+20	6	9	20	3	6	11	
+25	8	11	25	4	8	14	2
+30	12	15	30	5	10	18	2
+35	14	18	35	6	12	21	2
+40	18	22	40	8	16		3

Tipo: Asalto

Clase: Ataque

Car. primaria: Fuerza

Elementos afines: Fuego, Tierra

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +4, Poder +2, Voluntad +1

AUMENTAR ENTEREZA

Este Efecto suma una cantidad a la Entereza del arma o armadura del personaje. Este bono se acumula a cualquier otro modificador que estos pudieran tener, gracias a su nivel de Calidad u otros efectos especiales.

Dureza	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+15	2	4	5	1	2	4	
+20	3	5	10	2	4	7	
+25	4	6	10	2	4	7	
+30	5	8	15	3	6	11	2
+35	6	9	20	3	6	11	2
+40	7	10	25	4	8		3

Tipo: Asalto

Clase: Defensa

Car. primaria: Constitución

Elementos afines: Fuego, Luz, Tierra

Car. opcionales: Fuerza +2, Destreza +4, Poder +2, Voluntad +1

DESTRUIR ARMADURA

Este Efecto resta cierto valor al Tipo de Armadura de la protección del defensor, en una cantidad equivalente a lo que se indique en la columna "Reducción" de la tabla. Las Técnicas que lo posean se acumulan a cualquier otra reducción de TA que tenga el Ataque, como Calidad o poderes especiales de monstruo. Por ejemplo, una Técnica con Reducción -4 TA que sea ejecutada con un arma de Calidad +10, reduciría de la armadura del defensor un total de 6 puntos de TA. El nivel de Reducción "Sin armadura" hace que el Ataque ignore automáticamente el TA de la armadura de su rival, sin importar lo elevado que sea. En el caso de que una Técnica de estas características sea detenida por un escudo sobrenatural, cada punto de Reducción incrementa en +10 el Daño Base que produce el ataque al escudo, mientras que Sin armadura lo incrementa 200 puntos.

Reducción	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
-1 TA	1	2	5	1	2	4	
-2 TA	2	4	5	1	2	4	
-3 TA	3	5	10	2	4	7	
-4 TA	4	6	10	2	4	7	
-5 TA	5	8	15	3	6	11	2
-6 TA	6	9	20	3	6	11	2
-7 TA	8	11	25	4	8	14	2
-8 TA	10	13	30	5	10		3
Sin armadura	12	15	40	6	12		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Fuerza

Elementos afines: Fuego, Oscuridad

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Poder +1, Voluntad +2

Griever, Caballero del Séptimo Cielo

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. Es decir, si alguien tiene una armadura que le proporciona TA 6 y usa una Técnica que le confiere TA 4, la protección de su armadura natural aumentaría a TA 8 sin sufrir por ello ningún penalizador adicional. La protección funciona contra todos los tipos de ataque, incluyendo los de Energía.

T.A.	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
1	1	2	5	1	2	4	
2	2	4	5	1	2	4	
3	4	6	10	2	4	7	
4	6	9	15	2	4	7	
5	8	11	20	3	6	11	2
6	10	13	25	3	6	11	2
7	12	15	30	4	8		3
8	14	18	40	5	10		3

Tipo: Asalto

Clase: Defensa

Car. primaria: Constitución **Elementos afines:** Agua, Luz, Tierra

Car. opcionales: Agilidad +3, Fuerza +2, Poder +1, Voluntad +2

Ventaja opcional: Inmodificable

Esta ventaja hace que el Tipo de Armadura que el personaje obtiene no pueda ser modificado mediante armas de Calidad, habilidades de monstruo u otras Técnicas de Ki. Si se enfrenta a un Ataque que niegue completamente la armadura del defensor, la TA quedaría reducida a la mitad (redondeada hacia arriba) en lugar de anulada.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Inmodificable	+4	15	2	4	7

Desventaja opcional: Armadura física

Esta desventaja hace que el Tipo de Armadura que recibe el personaje tenga sólo carácter físico, y no preste protección alguna contra los Ataques basados en Energía. Es decir, mientras que la Técnica aumentaría la TA del personaje con normalidad, el incremento ante un ataque basado en Energía sería 0.

Desventaja	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Armadura Física	-1	-5	-	-	-

Desventaja opcional: Lentitud

Pese a que la protección del personaje aumenta enormemente al usar la Técnica, esta también disminuye su velocidad y capacidad de reacción. Puede que su cuerpo se haya convertido en piedra, o que surjan planchas de metal a su alrededor que le impidan moverse con total libertad. Por cualquier causa que sea, el personaje sufre un -1 a su Tipo de Movimiento y un -5 a su Turno por cada punto de TA que le otorgue la Técnica. El penalizador al movimiento no puede reducir el Tipo de Movimiento del personaje por debajo de la mitad de su valor original.

Desventaja	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Lentitud	-1	-10	-	-	-

Una Técnica con esta desventaja que otorgara TA 5 produciría un penalizador de -5 a su Tipo de Movimiento y un -25 al Turno.



Efectos de incremento

Bajo este epígrafe se recogen todos aquellos Efectos especiales que permiten a un personaje incrementar de algún modo algunas de sus habilidades o resistencias.

INCREMENTO DE MOVIMIENTO

El personaje recibe un bono a su Tipo de Movimiento durante el asalto, aunque en valores superiores a 13 sólo se aumenta un punto por cada dos de bonificador. Este Efecto no requiere que el personaje posea Inhumanidad o Zen para moverse a las velocidades proporcionadas por Tipos de Movimiento superiores a 10. Alguien que Esquive puede atar este Efecto a una Técnica de Defensa para contrarrestar los Penalizadores de un Ataque en área.

Bono	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	10	2	4	7	
+3	4	6	15	3	6	11	
+4	6	9	20	4	8	14	2
+5	8	11	25	5	10		3

Tipo: Asalto

Clase: Variable

Car. primaria: Agilidad

Elementos afines: Aire, Fuego, Luz

Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +2, Poder +3, Voluntad +3

Un personaje con un Tipo de Movimiento 11 emplea una Técnica Ki que le proporciona un Incremento de Movimiento de +4. Con los dos primeros puntos de bonificador llega a Movimiento 13, pero con los otros dos sólo sube hasta 14.

INCREMENTO DE HABILIDAD

Este Efecto otorga un bono a una de las Habilidades Secundarias de los campos Atléticas o Vigor, en una cantidad equivalente a la que indica la columna "Bono" de la siguiente tabla. En caso de que el personaje tuviese o alcanzase, mediante una Técnica con este Efecto, un valor superior a 200 en la Habilidad, el resto del bono se reduce a la mitad. Es decir, si un personaje con Atletismo 180 usa una Técnica que le otorga un +100, sólo incrementaría su habilidad hasta 240. Al crear la Técnica hay que determinar cuál será la Habilidad en concreto que se incrementa.

Bono	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+25	2	4	5	1	2	4	
+50	4	6	5	2	4	7	
+75	6	9	10	3	6	11	2
+100	9	12	15	4	8	14	2
+125	12	15	20	5	10		3
+150	15	19	25	6	12		3

Tipo: Asalto

Clase: Variable

Car. primaria: Constitución

Elementos afines: Agua, Luz, Tierra

Car. opcionales: Agilidad +2, Destreza +3, Poder +2, Voluntad +1

CAPACIDAD INCREMENTADA

Confiere un bono a una de las Características del personaje a la hora de realizar cualquier clase de Control enfrentado de Características, como por ejemplo los originados por maniobras de Desarmar o Presa. Ten en cuenta que este bono no es real; una persona no aumenta su fuerza o su habilidad gracias a este Efecto, y el único beneficio que reporta es a efectos de ejecutar Controles. Cada Efecto sólo incrementa una Característica determinada, que debe elegirse cuando se confecciona la Técnica. La Característica primaria de este Efecto es variable, al ser la misma que la modificada.

Bono	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+1	1	2	5	1	2	4	
+2	2	4	5	2	4	7	
+3	4	6	5	3	6	11	
+4	6	9	10	4	8	14	
+5	8	11	15	5	10	18	2
+6	10	13	20	6	12	21	2
+7	12	15	25	7	14		3
+8	14	18	30	8	16		3

Tipo: Acción **Clase:** Variable
Car. primaria: Variable **Elementos afines:** Agua, Fuego, Oscuridad
Car. opcionales: Constitución +1, Poder +1, Voluntad +1

INCREMENTO DE RESISTENCIA FÍSICA

Proporciona un bono a la Resistencia Física (RF) del personaje, contra cualquier clase de efecto, durante todo el asalto.

Bono a la RF	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+20	2	4	5	2	4	7	
+30	4	6	10	3	6	11	
+40	6	9	15	4	8	14	
+50	8	11	20	5	10	18	2
+60	10	13	25	6	12	21	2
+80	14	18	30	7	14		3
+100	18	22	40	8	16		3

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Constitución **Elementos afines:** Agua, Luz, Tierra
Car. opcionales: Destreza +3, Fuerza +2, Poder +1, Voluntad +1

Ventaja opcional: Otros incrementos

Esta ventaja permite al personaje aplicar el bono a otras Resistencias de carácter físico.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
RE	+1	5	1	2	4
RV	+1	5	1	2	4

RE: El bono también es aplicable a su Resistencia contra Enfermedades (RE).

RV: El bono también es aplicable a su Resistencia contra Venenos (RV).

INCREMENTO DE RESISTENCIA MÁGICA

Proporciona un bono a la Resistencia Mágica (RM) del personaje, contra cualquier clase de efecto, durante todo el asalto.

Bono a la RM	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+20	2	4	5	2	4	7	
+30	4	6	10	3	6	11	
+40	6	9	15	4	8	14	
+50	8	11	20	5	10	18	2
+60	10	13	25	6	12	21	2
+80	14	18	30	7	14		3
+100	18	22	40	8	16		3

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Aire, Fuego, Luz
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +2, Voluntad +1

INCREMENTO DE RESISTENCIA PSÍQUICA

Proporciona un bono a la Resistencia Psíquica (RP) del personaje, contra cualquier clase de efecto, durante todo el asalto.

Bono a la RP	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	1	2	5	1	2	4	
+20	2	4	5	2	4	7	
+30	4	6	10	3	6	11	
+40	6	9	15	4	8	14	
+50	8	11	20	5	10	18	2
+60	10	13	25	6	12	21	2
+80	14	18	30	7	14		3
+100	18	22	40	8	16		3

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Voluntad **Elementos afines:** Aire, Agua, Luz
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +2, Poder +1

HABILIDADES PERCEPTIVAS

Estos Efectos otorgan al personaje ciertas capacidades especiales relacionadas con su percepción. Cada entrada de la tabla es un Efecto distinto. Como regla especial, se pueden emplear varios Efectos de Habilidades perceptivas en una misma Técnica, añadiendo su coste por separado cada vez.

Habilidad Perceptiva	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Visión Nocturna	2	4	5	1	2	4	
Visión Radial	4	6	10	2	4	7	
Visión Espiritual	3	5	5	1	2	4	
Visión de magia	3	5	5	1	2	4	
Visión de matrices	3	5	5	1	2	4	
Ver lo sobrenatural	5	8	15	2	4	7	
Ver realmente	8	11	25	2	4	7	2

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Aire, Luz
Car. opcionales: Agilidad +4, Constitución +4, Destreza +4, Voluntad +1

Visión Nocturna: El personaje puede ver en la oscuridad natural sin penalizador alguno o, en el caso de que se trate de algún tipo de oscuridad sobrenatural, reduce los penalizadores que recibe a la mitad.

Visión Radial: Permite ver en un ángulo de trescientos sesenta grados, por lo que el personaje no sufre penalizadores a su percepción producidos por puntos ciegos o posicionamiento.

Visión Espiritual: Otorga la momentánea capacidad de ver formas espirituales invisibles al ojo humano.

Visión de magia: El personaje puede percibir las fibras de la magia como si fuera un individuo con el Don.

Visión de matrices: Proporciona la capacidad de ver matrices psíquicas.

Ver lo sobrenatural: Equivalente a la Ventaja del mismo nombre que se consigue con Puntos de Creación, descrita en el **Libro Básico**.

Ver realmente: Como la anterior, salvo que el personaje puede ver la verdadera naturaleza de las cosas, al igual que sus ataduras elementales. Consecuentemente, alguien con este Efecto activo puede aplicar un bono de +40 a cualquier Resistencia Psíquica o Mágica relacionada con ilusiones de naturaleza visual.



Ilustrado por Wen Xia Li



Edissa ejecutando un ataque eléctrico

Efectos variados

Bajo este apartado se recogen todos aquellos Efectos de variada naturaleza que no tienen cabida en los otros epígrafes.

ATAQUE CAPAZ DE DAÑAR ENERGÍA

El ataque es capaz de dañar Energía, sin importar la Presencia que se requiera para afectar a su adversario. Si el personaje es de por sí capaz de dañar Energía, ya sea por sus propias habilidades o por usar un arma de naturaleza sobrenatural, el volumen de poder que confiere este Efecto incrementa en 10 puntos el Daño Base de la Técnica.

Ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Dañar energía	1	2	5	1	2	4	

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Fuego, Luz, Oscuridad

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +3, Voluntad +1

ATAQUE ELEMENTAL

El Ataque tiene propiedades elementales, por lo que produce efectos incrementados contra criaturas que sean especialmente vulnerables al elemento en cuestión. 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 la de ELectricidad, o en la de FRÍo si es de Agua. Los ataques de Tierra pueden optar entre impactar como un golpe CONTundente, PENetrante o de FILO. En el caso de que el personaje sea capaz de realizar un ataque elemental por sí mismo (debido a sus propias capacidades, o bien por utilizar alguna clase de arma especial), el volumen de energía incrementa en 10 puntos el Daño Base de la Técnica.

Ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Elemental	2	4	5	1	2	4	

Tipo: Asalto

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Variable

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +3, Voluntad +1

ARMAS FÍSICAS DE KI

Este Efecto crea un arma física empleando Ki, cuya Calidad depende de los puntos invertidos, tal y como se indica en la columna "Calidad" de la tabla. Atacan en la TA natural del artefacto imitado. No se puede crear proyectiles, aunque sí un arma capaz de lanzarlos. Naturalmente, el arma desaparece cuando la Técnica finaliza. Al definir la Técnica, se especificará qué arma se crea.

Calidad	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
+0	2	4	5	1	2	4	
+5	4	6	5	1	2	4	
+10	6	9	10	2	4	7	
+15	8	11	15	3	6	11	2
+20	10	13	20	4	8		3

Tipo: Asalto

Clase: Variable

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Luz, Oscuridad, Tierra

Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +3, Fuerza +2, Voluntad +1

Ventaja opcional: **Proyectiles**

Si son creadas armas de proyectiles, también se forma munición ilimitada con la misma Calidad.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMA
Arma de proyectil	+2	10	1	2	4

Ventaja opcional: **Armas adicionales**

Usando una misma Técnica, el personaje puede crear más de un arma a la vez, manifestando, por ejemplo, dos espadas de idéntica Calidad en lugar de una. El número máximo de artefactos que puede ser creado es determinado por el nivel de ventaja elegido.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMA
1 arma adicional	+1	5	1	2	4
De 2 a 3 armas adicionales	+2	10	2	4	7
De 4 a 10 armas adicionales	+4	15	3	6	11
Ilimitadas	+6	20	4	8	14

ATAQUE SOBRENATURAL

Una Técnica de ataque con este Efecto es de Energía pura y, consecuentemente, inmaterial por naturaleza. Por ello, no sólo es capaz de atacar en la TA de Energía sino que, por su origen sobrenatural, sólo puede pararse si el defensor tiene la capacidad de detener ataques de Energía. Por tanto, las armas normales no ofrecen defensa alguna, aunque la Técnica puede ser esquivada con normalidad.

Ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Energía	5	8	10	1	2	4	

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +3, Voluntad +1

ABSORCIÓN DE KI

Este Efecto permite a quien lo usa absorber parte o todo el Ki de una Técnica ofensiva dirigida contra él. Para lograrlo, es necesario obtener una Defensa que permita un Contraataque (el mero hecho de no sufrir Daño no se considera suficiente). De lograrlo, el personaje capta automáticamente una parte de los puntos de Ki que le ha costado a su antagonista realizar su Técnica, añadiéndolos a su propia reserva. El límite de puntos que es capaz de absorber es determinado por el potencial de este Efecto. De este modo, si una Técnica ofensiva tiene un valor total de 12 puntos de Ki, en el caso de que la Absorción estuviese limitada "Hasta 5", los 7 puntos restantes se descartarían. Por supuesto, no permite absorber por encima de la máxima reserva de Ki de un personaje. Los puntos absorbidos pueden repartirse entre las propias Características de Ki como se prefiera, si no se emplean las reglas de Unificación de puntos de Ki.

Máximo valor	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Hasta 5	1	2	5	1	2	4	
Hasta 10	2	4	10	2	4	7	
Hasta 15	4	6	15	3	6	11	2
Hasta 20	6	9	20	4	8	14	2
Hasta 25	8	11	25	6	12	21	2
Sin límite	10	13	30	8	16		3

Tipo: Acción **Clase:** Defensa
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Aire, Tierra
Car. opcionales: Constitución +3, Destreza +4, Fuerza +3, Voluntad +1



TÉCNICAS DE APRESAMIENTO MANTENIDAS

Es posible usar una Técnica de Apresamiento Mantenida para tener inmovilizado a un adversario. De hacerlo así, el personaje tiene la capacidad de seguir empleando el valor de Característica de la Técnica en los controles para evitar que su adversario escape. Sin embargo, el mero hecho de que la Técnica no sea Mantenida no representa que un individuo apresado por ella se libere inmediatamente. Simplemente, a partir de ese momento el personaje usará sus propios valores de Destreza y Fuerza si quiere mantener el agarre.

APRESAMIENTO

Al efectuar el Ataque, el personaje puede realizar una Presa 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 el valor indicado en la columna "Presa" de la siguiente tabla.

Presa	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
4	2	4	5	1	2	4	
6	3	5	10	2	4	7	
8	4	6	10	3	6	11	
10	5	8	15	4	8	14	
12	6	9	20	5	10	18	
14	8	11	25	6	12	21	2
16	10	13	30	7	14	25	2
18	14	18	35	8	16		3
20	18	22	40	10	20		3

Acción: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Tierra
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +1, Poder +2, Voluntad +2

Ventaja añadida: Presa existencial

Esta capacidad hace que el Ataque de Presa atrape a sus adversarios espiritualmente, en lugar de físicamente. En consecuencia, el defensor no utiliza su Fuerza o Agilidad para realizar el control, sino su Característica de Poder. Alguien atrapado de esta manera no puede librarse de la Presa usando transportes sobrenaturales.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Presa existencial	+1	5	1	2	4

CHOQUE FÍSICO

Este Efecto permite que la Técnica, pese a ser física, pueda utilizarse para contrarrestar una Descarga de energía como si se tratase de un Ataque a distancia. De ese modo, emplea las reglas de Choque de descargas descritas en la **Tabla 54** del **Libro Básico**. Es decir, un personaje puede usar su Técnica de ataque para detener una descarga que haya sido lanzada contra él.

Choque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Choque	1	2	5	1	2	4	

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Luz, Tierra
Car. opcionales: Constitución +1, Destreza +3, Fuerza +1, Voluntad +1

ACUMULACIÓN

El personaje puede actuar durante el asalto como una criatura con Acumulación de Daño. Tiene un Tipo de Armadura natural 4, que se añade como una capa adicional a cualquier otra protección. Esta ventaja suma además una cantidad a sus puntos de vida, que perderá antes de restar cualquier Daño a los suyos propios. Estos puntos son completamente ficticios, una "pantalla de energía" generada por el Ki del personaje, por lo que no pueden usarse en ningún caso como Sacrificio, mágico o de Ki, para incrementar las capacidades del personaje. En el caso de que la Técnica sea Mantenida, los puntos de vida perdidos no se regeneran automáticamente al finalizar el asalto.

PV	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
100	2	4	5	1	2	4	
200	3	5	5	1	2	4	
300	4	6	10	2	4	7	
400	5	8	15	3	6	11	
600	8	11	20	4	8	14	
800	12	15	25	5	10	18	
1.000	14	18	30	8	16	28	2
1.200	18	22	35	10	20	35	2
1.500	22	26	40	12	24		3

Tipo: Asalto **Clase:** Defensa
Car. primaria: Constitución **Elementos afines:** Tierra
Car. opcionales: Destreza +3, Fuerza +3, Poder +3, Voluntad +1

Ventaja opcional: Regeneración

Si se mantiene activo de alguna manera el Efecto de Acumulación (sea por Mantenimiento o por Sostenimiento), el personaje recupera cierta cantidad de los puntos de vida adicionales que esta le otorga al finalizar el asalto. La cantidad exacta depende del valor de la ventaja; de este modo, si se elige Regeneración 100, al principio de cada asalto recuperará 100 puntos de vida que haya perdido.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Regeneración 100	+1	5	1	2	4
Regeneración 250	+2	10	2	4	7
Regeneración 500	+4	15	3	6	11

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 descubrirá inmediatamente su inexistencia. El número de seres creados está indicado en la columna "Espejismos" de la siguiente tabla.

Espejismos	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
1	1	2	5	1	2	4	
2	2	4	5	2	4	7	
4	4	6	10	3	6	11	
6	6	9	10	4	8	14	
10	8	11	15	6	12	21	2
15	10	13	20	8	16	28	2
20	12	15	25	10	20	35	2
25	14	18	30	12	24		3

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Voluntad **Elementos afines:** Agua, Oscuridad
Car. opcionales: Agilidad +2, Destreza +3, Constitución +3, Poder +1

Ventaja opcional: Indetección

Esta ventaja permite ocultar la falsedad de las imágenes ilusorias 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	Mant	SMe	SMa	Nv
Media	+1	5	1	2	4	
Difícil	+2	10	1	2	4	
Muy Difícil	+3	10	2	4	7	
Absurdo	+4	15	2	4	7	
Casi Imposible	+5	15	3	6	11	
Imposible	+6	20	3	6	11	2
Inhumano	+7	20	4	8	14	2
Zen	+8	30	4	8		3

Ventaja opcional: Modificación de aspecto

El personaje puede alterar la apariencia de las ilusiones a voluntad, en lugar de ser obligatoriamente iguales a su creador. Es necesario determinar el aspecto que desea que tengan en el momento de utilizar la Técnica, ya que posteriormente no podrá modificarlas. El personaje puede crear prácticamente cualquier cosa (incluso criaturas no humanas), siempre y cuando su tamaño no sea diez veces superior o inferior al suyo propio.

Opción	Coste	CM	Mant	SMe	SMa
Modificación de aspecto	+2	10	2	4	7



Cenette traspasando el escudo creado por Harod

Ventaja opcional: Ilusiones fantasmales

Las ilusiones emplean las reglas de Conjuros Fantasmales, permitiendo hacer Daño ficticio a aquellos individuos que no sean conscientes de su inexistencia. Si un personaje se percata de que no son reales y lo declara abiertamente, deja de ser afectado por esta capacidad. Para que la ilusión sea capaz de afectar a sus adversarios, estos deben fallar un control de RP, determinado por la dificultad elegida, en la siguiente tabla.

Opción	Coste	CM	Mant	SMe	SMa
RP 140	+3	10	2	4	7
RP 180	+4	15	3	6	11
RP 240	+6	20	4	8	14

ESCUDO DE ENERGÍA

Permite al personaje crear un escudo de energía con el que defenderse durante el asalto. El escudo utiliza la Habilidad de Parada o Esquiva del personaje como Habilidad de Defensa, empleando las mismas reglas que los escudos mágicos y psíquicos. Sus puntos de vida están indicados en la columna "Resistencia" de la tabla, y goza de una Barrera de Daño 40. Si un Escudo de energía se une a un Efecto que incremente la Habilidad de Defensa del personaje, el bono de dicho Efecto se suma a todos los controles de Defensa que se realicen en el asalto usando dicho escudo. En el caso de que un Escudo de energía se mantenga, no recupera automáticamente todos sus puntos de vida al finalizar el asalto, sino que conserva cualquier Daño que haya podido sufrir.

Resistencia	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
100	2	4	5	1	2	4	
200	3	5	5	1	2	4	
300	4	6	10	2	4	7	
400	5	8	15	3	6	11	
500	8	11	20	4	8	14	
800	12	15	25	5	10	18	2
1.000	14	18	30	8	16	28	2
1.250	18	22	35	10	20	35	2
1.500	22	26	40	12	24		3
2.000	26	32	45	14	28		3

Tipo: Asalto

Clase: Defensa

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Agua, Luz

Car. opcionales: Agilidad +3, Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +2

Ventaja opcional: Regeneración

Con esta ventaja, si el escudo es parte de una Técnica Mantenido o Sostenida, recupera cierta cantidad de puntos de vida al finalizar el asalto. La cantidad exacta depende del valor de la ventaja; por tanto, si se elige Regeneración 250, al principio de cada asalto el escudo recuperará 250 puntos de vida que haya perdido.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Regeneración 100	+1	5	1	2	4
Regeneración 250	+2	10	2	4	7
Regeneración 500	+4	15	3	6	11

ESTADOS SOBRENATURALES

Ata algún tipo de estado sobrenatural a una Técnica del personaje, permitiendo a quien la ejecuta afectar de muy diversas maneras a sus adversarios. Para construir un Efecto de Estado sobrenatural es necesario manejar varios elementos. En primer lugar, se precisa elegir un valor de Resistencia de la siguiente lista, o lo que es lo mismo, la dificultad de la RF que los afectados deberán superar para evitar sus consecuencias. A continuación es necesario determinar cuál será el estado (o estados) a los que somete a su rival, usando el apartado de ventaja Efecto añadido. Después se hará lo mismo con la ventaja Condición predeterminada, lo

que establecerá las circunstancias necesarias para que los blancos de la Técnica sean o no afectados por ella. Finalmente, en el caso de que la Condición tenga un área de efecto, habrá que elegir también sus dimensiones en el apartado Distancia. Al contrario que en otras Ventajas opcionales, ninguno de los tres campos mencionados tiene un coste en Mantenimiento o Sostentamiento; se encuentran incluidos dentro del valor intrínseco del Efecto base de la Técnica.

Resistencia	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
40	1	2	5	1	2	4	
60	2	4	5	1	2	4	
80	3	5	10	2	4	7	
100	5	8	15	3	6	11	
120	6	9	20	4	8	14	
140	8	11	20	5	10	18	2
160	14	18	35	6	12	21	2
180	20	24	50	8	16		3
200	28	32	80	10	20		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Luz, Oscuridad

Car. opcionales: Constitución +4, Destreza +4, Fuerza +4, Voluntad +1

Ventaja opcional: Estado añadido

La elección de esta ventaja es necesaria para hacer funcionar un Efecto de Estado. Pueden comprarse tantos Estados añadidos como se quiera, que se tirarán de manera separada como Resistencias distintas. Cada elección adicional aumenta dos puntos el coste añadido de Ki de la ventaja; por tanto, si se adquiere Penalizador a la Acción y después Ceguera, el coste en Ki de esta última será de +8 en lugar de +6. Si después se eligiera también Daño, su coste sería ya +5, y así sucesivamente.

Opción	Coste	CM	Nv
Ceguera	+6	15	
Coma	+14	40	2
Control	+14	40	2
Daño	+1	5	
Doble daño	+5	10	
Dolor	+3	10	
Dolor extremo	+6	15	
Drenaje de vida	+8	15	2
Drenaje de Ki	+8	20	
Fascinación	+6	10	
Ilusión	+7	10	
Ilusión fantasmal	+11	20	
Ilusión mayor	+9	15	
Inconsciencia	+12	35	2
Miedo	+3	10	
Muerte	+20	50	3
Paralización parcial	+6	10	
Paralización total	+12	20	2
Penalizador a la acción mayor	+4	5	
Penalizador a la acción menor	+1	5	
Reducción de Características	+5	15	
Reducción de una Característica	+2	10	
Reducción de RF	+2	10	
Reducción de RP	+2	10	
Terror	+6	15	

Ceguera: El personaje afectado tiene que superar la Resistencia, o perderá su sentido de la vista durante una hora por cada 10 puntos por los que fracase. Si la diferencia es inferior a 10, la duración del estado se mide en minutos.

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 o tercer nivel.

Control: 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 de segundo o tercer nivel.

Daño / Doble Daño: El personaje sufre una pérdida de puntos de vida equivalente al valor por el que falló la Resistencia. En el caso de Doble Daño, el valor de la pérdida es del doble.

Dolor / Dolor extremo: De no superar el control de Resistencia pertinente, el personaje se verá afectado por terribles dolores durante un número de minutos equivalente al nivel de fracaso. Los penalizadores aplicables son de -40 o de -80, dependiendo de si el estado es Dolor o Dolor extremo, respectivamente.

Drenaje de vida: Esta habilidad causa al afectado un Daño adicional equivalente al nivel de fracaso de la RF, pero permitiendo además al atacante absorber los puntos de vida perdidos, para recuperarse de sus propias heridas. Nótese que los puntos drenados serán únicamente aquellos que provengan del fracaso del control, y no de la totalidad del ataque. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo o tercer nivel.

Drenaje de Ki: Esta habilidad causa la pérdida de una cantidad de puntos de Ki equivalente al nivel de fracaso de la RF, pero permitiendo además al atacante absorberlos para rellenar su propia reserva de puntos. Los puntos se drenan de las Características que elija el afectado, y rellenan las Características que elija el personaje que los recibe, si no se usan las reglas de Unificación de puntos de Ki. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo o tercer nivel.

Fascinación: El personaje queda momentáneamente atontado, incapaz de realizar ninguna Acción Activa que implique voluntad. Es perfectamente consciente de lo que pasa a su alrededor, pero se encuentra en un estado similar a la hipnosis que le impide moverse con libertad. La duración de este estado es de un número de minutos equivalente al nivel de fracaso del control, pero el personaje puede repetir la tirada cada vez que se vea en peligro él o alguno de sus seres queridos.

Ilusión: Si el personaje afectado falla el control, el atacante puede alterar su percepción haciéndole ver y oír algo que no está realmente ahí. No obstante, la ilusión queda relegada a un único aspecto, tal como "fabricar" a un enemigo ficticio, hacer "invisible" al atacante o inducir a creer al afectado que la habitación se está inundando. La duración de este estado es de un número de minutos equivalente al nivel de fracaso del control, pero el personaje puede repetir la tirada cada vez que tenga una sospecha de que está siendo víctima de un engaño. En el caso de que la ilusión produzca un antagonista, este podrá atacar como máximo con la misma Habilidad Ofensiva que su creador. Naturalmente, nada es real, y consecuentemente, no produce ningún Daño.

Ilusión fantasmal: Igual que Ilusión mayor, salvo por el hecho de que se rige por las mismas reglas que los Conjuros Fantasmales y, por tanto, puede producir Daño ficticio sobre sus blancos.

Ilusión mayor: Como Ilusión, salvo que el personaje puede hacer ver y oír cualquier cosa imaginable; incluso es capaz de alterar completamente el mundo que lo rodea.

Inconsciencia: El blanco del Efecto tiene que superar la Resistencia o quedará automáticamente inconsciente y no despertará, salvo causas extremas (ser bañado en agua, recibir una herida seria...). Permanecerá inconsciente durante una hora por cada 10 puntos por los que fracase. Si la diferencia es inferior a 10, la duración del estado se mide en minutos.

Miedo / Terror: De no superar el control de Resistencia pertinente, el personaje afectado sufrirá los efectos de los estados de Miedo o Terror durante un número de minutos equivalente al nivel de fracaso.

Muerte: Este estado mata de manera automática al sujeto que falle el control. Sólo puede elegirse para Técnicas Arcanas.

Paralización parcial: El afectado queda sometido al estado Paralización parcial durante un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso.

Paralización total: Igual que el anterior, pero queda sometido a Paralización completa. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo o tercer nivel.

Penalización a toda Acción menor / mayor: Este estado causa un penalizador a toda Acción, equivalente a la cifra por la que no se ha superado la Resistencia. Los penalizadores se recuperan a un ritmo de 5 puntos por asalto en el caso del estado menor, y 5 por hora en el del mayor.

Reducción de Características: Como Reducción de una Característica, salvo por el hecho de que reduce conjuntamente todas las Características del personaje.

Reducción de una Característica: Es necesario elegir qué Característica en concreto se va a rebajar con este Efecto. El índice de reducción será de un punto por cada 10 por los que se haya fallado la RF requerida. El afectado se recuperará a un ritmo de un punto 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 RP: Reduce la RP del afectado en una cantidad equivalente al nivel de fracaso del control. Los penalizadores se recuperan a un ritmo de 5 puntos por hora.

Ventaja opcional: Condición predeterminada

La elección de esta ventaja es necesaria para hacer funcionar un Efecto de Estado, pues indica cuál es la condición necesaria para que se active. Sólo se puede elegir una única Condición de la lista. De no elegir ninguna, se considera por defecto que la Técnica depende de Ataque.

Opción	Coste	CM	Nv
Ataque	-	-	
Beso	+1	10	
Contacto físico	+2	5	
Contacto visual mutuo	+8	15	
Contacto visual (un blanco)	+12	30	2
Contacto visual (varios blancos)	+16	40	3
Por el aire	+20	50	3
Por sonido (un blanco)	+13	35	2
Por sonido (varios blancos)	+18	45	3
Por superficie	+12	30	2
Por toda superficie	+18	45	3

Ataque: Es la condición predeterminada por defecto. Si no se quiere elegir ninguna otra, la Técnica la usará automáticamente. Refleja que el personaje debe realizar un Ataque con éxito sobre su adversario, produciendo un resultado de Daño, para que se vea obligado a hacer el control de Resistencia pertinente. En caso de fallarlo, será sometido al estado elegido. Es la única de las condiciones que debe ser atada a un Efecto de Ataque en Área convencional (es decir, un ataque que impacte contra todos los adversarios dentro de una zona determinada) en lugar de usar la Ventaja Distancia del Efecto.

Beso: Una versión más específica de la condición anterior, que implica necesariamente un contacto labio con labio entre el personaje que ejecuta la Técnica y su oponente. Es posible que, ante criaturas o seres sin boca, el beso pueda funcionar en cualquier parte del cuerpo. Un personaje que trate de besar a su adversario en combate, aplica necesariamente un penalizador de -120 a su Habilidad Ofensiva.

Contacto físico: Se trata de una condición cuyo requisito es que exista contacto físico entre los dos contendientes. Siempre que quien ejecute la Técnica pueda de algún modo tocar con su cuerpo a su rival, incluso a través de ropas o una armadura, lo obligará a realizar un control de Resistencia. Si se encuentra trabado en combate, se requiere un Ataque desarmado sobre su rival contra una TA 0 que produzca un resultado de Daño.

Contacto visual mutuo: Se trata de una condición automática (es decir, que funciona sin posibilidad de fallo) cuyo requisito es que exista contacto visual entre los dos contendientes. Aunque sea por un instante, los ojos de ambos deben encontrarse mutuamente para que el blanco del Efecto se vea obligado a realizar el control de Resistencia. Por

razones obvias, no puede afectar a más de una persona. El alcance de este Efecto debe ser fijado por la ventaja Distancia del Efecto. El Director de Juego ha de Determinar cuándo existe dicho contacto visual. Si una persona combate rehuendo fijar en todo momento su vista sobre los ojos de su enemigo, aplica necesariamente un -10 a su Habilidad de Ataque y Defensa.

Contacto visual (un blanco): Es una condición automática. Requiere que quien usa la Técnica sea capaz de ver con claridad a su adversario. Siempre que lo tenga dentro de su radio de visión y no exista ninguna clase de impedimentos (tales como oscuridad, niebla, alguna clase de cobertura...), lo obligará a realizar el control de Resistencia. Si el Director de Juego considera que ha existido contacto visual, pero no lo suficientemente claro, el personaje afectado podría aplicar un bono de +40 a su Resistencia. El alcance de este Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto.

Contacto visual (varios blancos): Como la anterior, salvo que afecta indistintamente a todos los individuos dentro del ángulo de visión del personaje. El alcance de este Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto.

Por el aire: El Efecto se propaga por el aire, haciendo que cualquiera que lo respire se vea obligado a realizar el control de Resistencia pertinente. Consecuentemente, aquellos seres que no respiren o que estén aguantando la respiración, no son afectados por la Técnica. El alcance de este Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto.

Por sonido (un blanco): Esta condición tiene como requisito que el personaje emita un sonido susceptible de ser oído por el blanco que haya designado. Puede ser cualquier cosa imaginable, como hablar, gritar, cantar... Por consiguiente, el personaje que realiza la Técnica no debe tener ningún impedimento para emitir sonidos inteligibles o, en caso contrario, la Dificultad de la Resistencia se reducirá a la mitad (o incluso será incapaz de ejecutar la Técnica). El alcance de este Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto. Un personaje que consiga bloquear parcialmente su capacidad auditiva (por ejemplo, cubriéndose los oídos a tiempo, pero sin bloquear completamente el sonido), puede aplicar un bono de +40 al control de RF. Naturalmente, no tiene efecto sobre antagonistas que carezcan de capacidad auditiva o hayan conseguido de algún modo anular su sentido del oído.

Por sonido (varios blancos): Como la anterior, salvo que afecta indistintamente a todo aquel capaz de oír al personaje dentro del alcance del Efecto. El alcance de este Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto.

Por superficie: El poder de la Técnica se transmite por la superficie del suelo, afectando automáticamente a cualquiera que esté en contacto con él. Por tanto, no alcanzará a blancos voladores ni a personas que, mientras dure la Técnica, eviten el contacto con el suelo. Esta condición no tiene poder suficiente como para extender su acción a elementos elevados (como mesas o sillas), ni tampoco "ascender" por paredes o techos. El alcance de este Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto. Un personaje que trate de "esquivar" este Efecto (es decir, sepa o intuya su condición) puede tratar de hacerlo aplicando un -60 a su habilidad si, en el momento de su activación, no había una superficie apropiada en la que apoyarse.

Por toda superficie: Similar al anterior, pero la Técnica es capaz de "ascender" por elementos elevados, como sillas, paredes o incluso el techo. Consecuentemente, nadie dentro de la zona influida por la Técnica se librará de ella si está en contacto con algo. El alcance del Efecto debe ser determinado por la ventaja Distancia del Efecto. Un personaje que trate de "esquivar" este Efecto (es decir, sepa o intuya su condición) puede tratar de hacerlo aplicando un -80 a su habilidad.

Ventaja opcional: Distancia del Efecto

Muchas de las Condiciones de la sección anterior cubren tan sólo una distancia determinada. Para saber cuál es el alcance del Efecto en esos casos, es necesario elegir una distancia de la siguiente lista. Por ejemplo, una Técnica transmitida por superficie que tuviera una distancia de 100 metros, afectaría automáticamente a cualquier persona en contacto con el suelo que no estuviera a más de 100 metros de quien la utiliza.



Un ataque que produce impactos de energía

Opción	Coste	CM	Nv
1 metro	+1	5	
5 metros	+3	5	
10 metros	+5	10	
25 metros	+8	10	
50 metros	+12	15	2
100 metros	+15	20	2
150 metros	+20	25	3
500 metros	+25	30	3

IMPACTO

El personaje proyecta un potente Impacto sobre su adversario; un golpe que, además del Daño que pueda producir naturalmente, lanza a quien lo recibe a una enorme distancia. Consecuentemente, si la Técnica consigue superar la Defensa del blanco del Ataque (incluso si no consigue producir Daños), el defensor deberá superar un Control con su propia Fuerza contra el valor de Característica del Impacto. Dependiendo del valor por el que falle dicho control, la distancia a la que será proyectado puede ser mucho mayor, tal y como se indica en el **Capítulo 2: Reglas de Combate Avanzadas** de este libro.

Impacto	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
4	1	2	5	1	2	4	
6	2	4	5	2	4	7	
8	3	5	10	3	6	11	
10	4	6	10	4	8	14	
12	5	8	15	5	10	18	
14	6	9	20	6	12	21	2
16	8	11	25	7	14	25	2
18	10	13	30	8	16		3
20	12	15	35	10	20		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Fuerza **Elementos afines:** Fuego, Tierra
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Poder +1, Voluntad +1

Ventaja añadida: Atraer

Esta ventaja permite usar la Técnica para, en lugar de golpear al blanco del Ataque y lanzarlo lejos, atraerlo hasta la distancia de cuerpo a cuerpo si falla el Control enfrentado de Características.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Atraer	+1	5	1	2	4

INTERRUPCIÓN

Este Efecto otorga al personaje la capacidad de interrumpir las Técnicas, Conjuros o Poderes Psíquicos que el blanco del Ataque mantuviese activos en ese momento. Si un ataque con Interrupción impacta con éxito sobre un enemigo, este se ve obligado a superar un control de RF contra el valor del Daño producido más la cantidad indicada por el Efecto de la Técnica. La primera columna de la tabla indica la Dificultad de la Resistencia, pero la clase de anulación a la que somete a su rival debe elegirse posteriormente entre las ventajas opcionales. En el caso de seres con Acumulación de Daño, el valor de Dificultad de la RF se divide automáticamente entre cinco. Si un Efecto de Interrupción se une a la Desventaja Daño reducido (Ningún Daño o Mitad de Daño), el supuesto Daño que hubiera realizado el Ataque se sigue contando para determinar la RF a superar.

RF de la Interrupción	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Daño	1	2	5	1	2	4	
Daño +20	2	4	10	2	4	7	
Daño +40	4	6	15	3	6	11	
Daño +60	6	9	20	4	8	14	
Daño +80	8	11	25	6	12	21	2
Daño +100	12	15	30	8	16	28	2
Daño +120	16	20	35	10	20		3

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Voluntad **Elementos afines:** Agua, Aire, Luz
Car. opcionales: Constitución +3, Destreza +3, Fuerza +2, Poder +1

Ventaja opcional: Tipo de interrupción

La elección de un tipo de interrupción es necesaria para hacer funcionar el Efecto. Puede optarse por una, dos o las tres indistintamente, aunque sólo es necesario hacer una RF para determinar si la interrupción tiene lugar o no.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Ki	+2	5	1	2	4
Magia	+2	5	1	2	4
Habilidades psíquicas	+2	5	1	2	4

Ki: Si el personaje atacado falla el control de RF, pierde cualquier cantidad de Ki que tuviera acumulada hasta ese momento. No vuelve a la reserva; a todos los efectos, es como si la hubiera gastado. Del mismo modo, todas sus Técnicas activas con Mantenimiento, Sostenidas o que tuviera preparadas a la espera de su lanzamiento, quedan anuladas.

Magia: En caso de fallar el control, el ataque anula cualquier conjuro Mantenido que el personaje afectado tuviese activo en ese momento.

Habilidades psíquicas: Si falla en la RF, el personaje afectado pierde cualquier poder psíquico que estuviese manteniendo como Innato.

INTANGIBILIDAD

El personaje y sus pertenencias se vuelven intangibles durante todo el asalto. Será capaz de atravesar objetos sólidos e ignorar ataques convencionales mientras no estén basados en Energía. Es decir, podría atravesar una pared no encantada, ver cómo cientos de flechas normales le atraviesan inofensivamente o incluso moverse a través de otras personas. Pese a todo, su existencia sigue rigiéndose por las leyes naturales del mundo, por lo que no "flotará" en el aire, y permanecerá sobre el suelo que lo sostenga. El personaje no puede volverse material en el interior de un cuerpo sólido. En el momento en que deje de mantener la Técnica, será expulsado automáticamente hasta la zona vacía más próxima.

Efecto	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Intangibilidad	3	5	10	2	4	7	

Tipo: Asalto **Clase:** Variable
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Agua, Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Constitución +3, Destreza +3, Fuerza +3, Voluntad +1

Ventaja opcional: Afectar a otros

El personaje obtiene la capacidad de afectar a otros cuerpos con su Técnica, haciendo que diferentes individuos y objetos se vuelvan momentáneamente intangibles. Es posible afectar hasta un valor máximo de Presencia, que depende directamente de la que posea el personaje.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMA
Presencia simple	+1	5	1	2	4
Presencia extendida	+3	10	2	4	7

Presencia simple: El personaje puede afectar de este modo a un valor total de Presencia equivalente al suyo propio. Es decir, alguien con Presencia 60 podría, por ejemplo, volver intangibles a dos individuos de Presencia 30.

Presencia extendida: Igual que la anterior, salvo que el personaje puede afectar a otros cuerpos con su intangibilidad por un total de hasta cinco veces el valor de su Presencia.

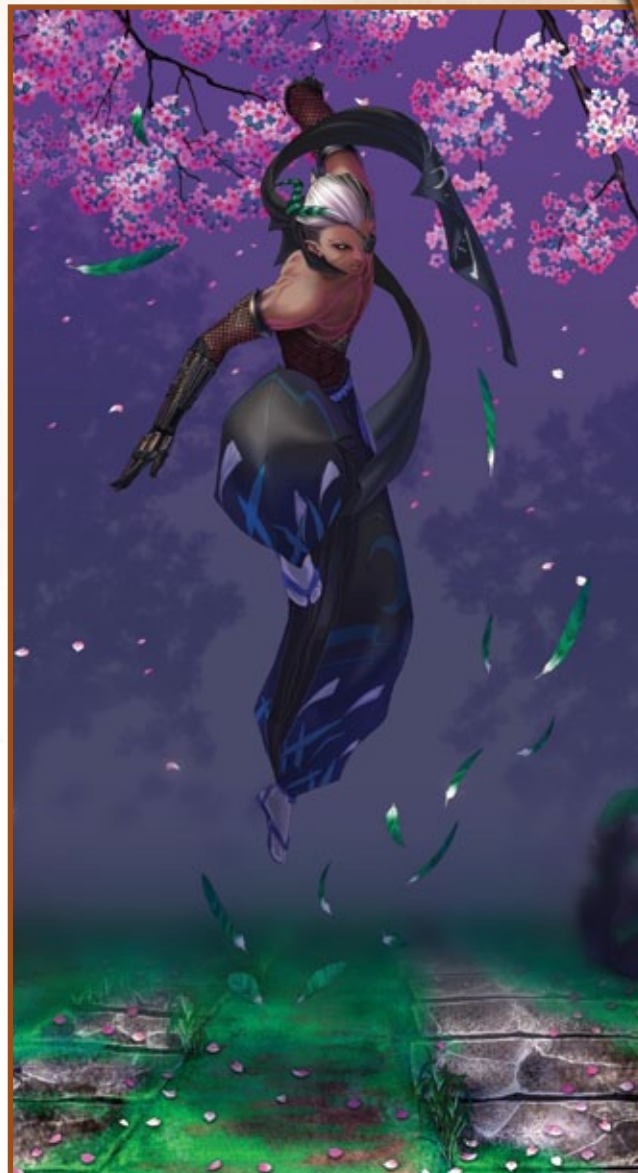
Ventaja opcional: Fusión

En lugar de ser expulsado automáticamente cuando deja de mantener la Técnica, el personaje tiene la capacidad de manifestarse físicamente en el interior de otros cuerpos y producirles serios daños. Por desgracia, esta habilidad es considerablemente peligrosa también para quien la ejecuta, puesto que nunca se puede saber con completa seguridad cuál de los dos cuerpos será el que predomine sobre el otro. Si el personaje (o una parte de él) consigue manifestarse en el interior de otro individuo o de un objeto, será necesario lanzar un D100 por cada uno de los cuerpos (sin tiradas abiertas) y sumar el resultado a su Presencia base. Quien ha ejecutado la Técnica puede añadir 20 puntos a lo que saque con los dados, a causa de su control superior sobre la fusión. Aquel de los dos cuerpos que haya obtenido un resultado más elevado será el predominante, mientras que el otro recibirá un Daño equivalente a la diferencia entre ambos valores. Si ambos cuerpos han quedado completamente superpuestos cuando la Técnica ha dejado de Mantenerse (es decir, uno está dentro del otro), el Daño es el quintuple de la diferencia. A causa del carácter interno de las heridas, cualquier Daño producido de esta manera se considera automáticamente Crítico.

Hay que tener en cuenta que, muchas veces, la fusión no implicará necesariamente un contacto completo entre ambos cuerpos. Por ejemplo, sería posible que el personaje que ejecuta la Técnica introdujera su mano en el pecho de otra persona para solidificarse después. En estas circunstancias, a la hora de determinar la localización de los Críticos, el DJ debe centralizar los Daños únicamente en las extremidades o partes afectadas.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMA
Fusión	+2	10	2	4	7

Lemures, que está manteniendo una Técnica de Intangibilidad con la ventaja de Fusión, trata de manifestar su mano en el interior del brazo de un enemigo para obligarle a soltar su arma. Tras realizar la tirada de ataque pertinente y superar la Defensa de su rival para ponerse en contacto con él, Lemures lanza un D100 (añadiendo 20 puntos por ser quien utiliza la Técnica) y suma el resultado a su Presencia, con lo que obtiene un 115. Su contrincante hace lo propio, pero sólo consigue un total de 60. Teniendo en cuenta la diferencia entre ambos valores, el rival de Lemures sufre 55 puntos de Daño en el brazo, que produce un Crítico automático.



Takanosuke a punto de usar su Marca Ojo del Vacío

MARCA

Este Efecto permite a un personaje crear una marca sobre un enemigo, haciendo que desde ese momento sus ataques tengan gran facilidad para traspasar la guardia de su rival. Para fijar una marca en un individuo, es necesario realizar un ataque con éxito sobre él y obtener un resultado de Daño; desde entonces y hasta que no transcurra más de una hora (el tiempo que tarda el Efecto en desaparecer), el personaje obtiene un bonificador a cualquier ataque que realice contra ese enemigo. Ten presente que una marca es una capacidad que relaciona únicamente al individuo que la ha realizado con quien la recibe. El hecho de que alguien esté marcado no proporciona ningún bono a otros contrincantes.

Ataque	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMA	Nv
Marca menor	4	6	10	2	4	7	
Marca mayor	10	13	25	4	8	14	2

Tipo: Acción **Clase:** Ataque
Car. primaria: Poder **Elementos afines:** Aire, Luz, Oscuridad
Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +3, Fuerza +3, Voluntad +1

Marca menor: La marca menor otorga un bono de +20 a cualquier ataque que el personaje realice sobre un enemigo marcado.

Marca mayor: Como la anterior, salvo que el bono es de +50.

Ventaja opcional: Permanencia

Esta ventaja alarga el periodo que la marca permanece activa.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Prolongada	+4	10	-	-	-
Eterna	+10	30	2	4	7

Prolongada: La marca se mantiene activa durante algo más de un mes.

Eterna: La marca permanece de por vida.

POTENCIAR CRÍTICO

En el caso de que el Ataque produzca un Crítico, este Efecto permite al luchador sumar un bonificador a la tirada para calcular el nivel del mismo. Igual que en las reglas generales, si el valor final del Crítico supera 200, los puntos adicionales cuenta la mitad.

Crítico	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	2	4	5	1	2	4	
+25	3	5	5	2	4	7	
+40	4	6	10	3	6	11	
+50	5	8	15	4	8	14	
+75	8	11	20	6	12	21	
+90	12	15	25	8	16	28	
+100	14	18	30	10	20	35	
+125	18	22	35	12	24	42	2
+150	22	26	40	14	28	49	2
+175	26	32	45	16	32		3
+200	30	36	50	18	36		3

Tipo: Acción

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Fuego, Tierra

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Fuerza +1, Voluntad +1

Ventaja opcional: Crítico automático

Esta ventaja permite que los ataques realizados con la Técnica causen un Crítico automático por el simple hecho de que provoquen Daño, sin importar la cantidad de puntos de vida que pierda su contrincante. En el caso de los seres con Acumulación de Daño, el Crítico no es automático, pero todo el cuerpo de la criatura se considera un punto vulnerable.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Crítico automático	+8	30	4	8	14

POTENCIAR CRÍTICO REAL

Igual que el Efecto anterior, salvo que otorga un bono al Crítico de todos los ataques que realice el personaje durante el asalto, incluyendo los conseguidos por arma adicional. La única excepción a esta regla es que el bono no se aplica al Crítico de los Ataques que dependan de otras Técnicas, excepto si ambas tienen la ventaja Combinable.

Crítico	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
+10	3	5	10	2	4	7	
+25	5	8	20	4	8	14	
+40	7	9	25	6	12	21	
+50	9	12	35	8	16	28	2
+75	12	15	50	10	20	35	2
+90	16	20	60	12	24		3
+100	18	22	65	14	28		3

Tipo: Asalto

Clase: Ataque

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Fuego, Tierra

Car. opcionales: Constitución +2, Destreza +2, Fuerza +1, Voluntad +1

Ventaja opcional: Crítico automático

Esta ventaja actúa del mismo modo que la ventaja opcional, con el mismo nombre, del Efecto Potenciar Crítico.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Crítico automático	+8	30	4	8	14

REFLECTAR EL ATAQUE

Este Efecto confiere a un sujeto la capacidad de devolver un ataque contra su lanzador, si consigue una Defensa con éxito. La devolución se realiza con la misma Habilidad de Ataque Final del agresor, es decir, empleando el resultado de su tirada. Esta devolución se considera un Contraataque, así que el personaje puede sumar además el bono de Contraataque conseguido por su Defensa al Ataque reflejado. Es posible Reflejar un Ataque incluso si el personaje ya no tiene Acciones ofensivas, puesto que no es realmente él quien está atacando. Si este Efecto se une al de Defensa adicional, el personaje puede reflejar varios ataques por asalto (tantos como defensas ejecute). No se reflejan, sin embargo, los Efectos esotéricos que estén unidos al ataque.

Efecto	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv
Reflejar	12	15	30	8	16	28	2

Tipo: Acción

Clase: Defensa

Car. primaria: Poder

Elementos afines: Agua, Luz, Oscuridad

Car. opcionales: Agilidad +3, Destreza +3, Fuerza +2, Voluntad +1

Ventaja opcional: Elección del blanco

Esta ventaja permite redirigir el Ataque reflejado hacia cualquier otro blanco dentro de su radio de Acción, en lugar de sólo sobre su lanzador.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Elección del blanco	+2	10	2	4	7

Ventaja opcional: Reflejar habilidades esotéricas

Además del Daño, el Ataque reflejado mantiene todos sus efectos sobrenaturales, incluso de carácter psíquico o mágico. Del mismo modo, se pueden reflejar conjuros anímicos y poderes de naturaleza similar.

Opción	Coste	CM	Mant.	SMe	SMa
Reflejar habilidades esotéricas	+4	20	1	2	4

DESVENTAJAS

Un personaje puede optar por tener desventajas en sus Técnicas; esto representa que, pese a los poderes que tienen sus ataques, defensas o efectos especiales, poseen también alguna clase de debilidad o inconveniente. Puede que la energía del ataque debilite a su usuario, o que únicamente sea efectivo contra un determinado tipo de ser. Por una u otra causa, estos inconvenientes hacen la Técnica más débil y, consecuentemente, menos costosa. Cuando un jugador quiere elegir una desventaja para una Técnica, esta disminuye su coste en CM. Así, por ejemplo, si alguien eligiese que su Técnica sólo pueda ser usada cuando a su personaje le queden menos de la mitad de sus puntos de vida, restaría 10 puntos al coste de CM total. El número de desventajas que puede tener una Técnica es equivalente a su nivel; las Técnicas Básicas pueden tener una desventaja, dos las Mayores y hasta tres las Arcanas. Por muchas desventajas que se elijan, no es posible disminuir a menos de la mitad el CM original de la Técnica, ni situarlo por debajo del valor mínimo que permita su nivel. A continuación, se puede ver una lista con todas las desventajas existentes.

Hemos decidido crear una Técnica cuyo coste en CM es de 40 puntos. Como ese valor nos parece muy elevado, buscamos una desventaja de la lista y elegimos Sacrificio de Características, lo que baja 30 puntos su CM. Dado que el valor base de la Técnica es de 40 CM, su coste no puede disminuir a menos de 20 (que también es el coste mínimo para una Técnica de primer nivel).

AGOTAMIENTO

La Técnica tiene el inconveniente de agotar al personaje que la ejecuta, haciéndole perder cierta cantidad de puntos de Cansancio en el momento de su realización. Es importante puntualizar que el Cansancio, gastado de este modo, no otorga bono alguno; se emplea para realizar la Técnica, pero no por ello da bonos a la Acción. Este gasto tampoco cuenta dentro del límite de puntos que un personaje puede emplear por asalto, así que podría invertir Cansancio adicional libremente para potenciar las Acciones que considerase oportunas. Un personaje Incansable no puede hacer uso de una Técnica que conlleve esta desventaja.

Pérdida de cansancio	Reducción	Nivel
-2	-5 CM	
-4	-10 CM	
-6	-15 CM	2

Clase: Cualquiera

ATADURA ELEMENTAL

Esta desventaja obliga al creador de la Técnica a elegir únicamente Efectos afines a un elemento determinado. Quien la elija estará obligado, igualmente, a que las Técnicas de nivel superior pertenecientes al mismo árbol de Técnicas también la tengan, creando así un Árbol de Técnicas elementales. Es decir, si alguien la elige para una Técnica de primer nivel, todas las de segundo y tercer nivel que dependan de ella deberán tener también esta desventaja.

Opción	Reducción	Nivel
Hacia un elemento	-15	
Hacia dos afines	-10	

Clase: Cualquiera

Hacia un elemento: Los Efectos deben elegirse entre los afines a un solo elemento. Por ejemplo, sólo Efectos afines a Aire.

Hacia dos afines: Como la anterior, salvo que pueden elegirse Efectos de entre los afines a dos elementos. Por ejemplo, sólo Efectos afines a Agua o afines a Luz. Naturalmente, no pueden adoptarse estas dos desventajas conjuntamente.

ATAQUE ESPECIALIZADO

Estas desventajas modifican la naturaleza de una Técnica ofensiva, haciendo que únicamente sean útiles contra una determinada clase de Defensa. Por tanto, la Técnica no tendrá ninguno de sus efectos especiales cuando un personaje se defiende de ella de un modo diferente a aquel al que está enfocada. Es decir, si una Técnica que ofrece un +100 a la Habilidad de Ataque y dobla el Daño tuviese, contra alguien que Esquivase, la desventaja Sólo contra parada, no sería más que un simple Ataque sin ninguna otra propiedad. Sólo es posible elegir una especialización determinada para una Técnica.

Especialización	Reducción	Nivel
Sólo contra parada	-10 CM	
Sólo contra esquiva	-10 CM	
Sólo contra acumulación	-10 CM	

Clase: Ataque

Sólo contra parada: La Técnica sólo funciona contra alguien que use su Habilidad de Parada como medio de defensa. Si tu adversario Esquiva o Acumula Daño, no tiene ninguna utilidad sobre él. Los escudos sobrenaturales se consideran Parada, por lo que una Técnica con esta desventaja sí funciona contra ellos.

Sólo contra esquiva: Igual que la anterior, salvo que sólo funciona contra adversarios que Esquiven el ataque.

Sólo contra acumulación: Igual que las anteriores, pero sólo funciona contra criaturas y seres que usen las reglas de Acumulación de Daño.

ATADA A UN ARMA

La Técnica se encuentra atada a un arma determinada, y quien quiera realizarla está obligado a empuñarla o se verá incapacitado para usarla. Si no la tiene, simplemente la Técnica no tiene efecto. Combate desarmado no cuenta como arma a la hora de elegir esta desventaja.

Atada a un arma	Reducción	Nivel
Atada a un arma (Genérica)	-5 CM	
Atada a un arma (Única)	-10 CM	

Clase: Cualquiera

CIRCUNSTANCIA LÍMITE

Se trata de una serie de desventajas que limitan el uso de las Técnicas a ciertas condiciones predeterminadas. Si no se cumplen, el personaje simplemente es incapaz de ejecutarlas. Por lógica, no puede elegirse más de una por Técnica.

Circunstancia	Reducción	Nivel
Mitad de PV	-10 CM	
Una cuarta parte de PV	-15 CM	
PV negativos	-25 CM	2
Recibir Daño	-10 CM	

Clase: Cualquiera

Mitad de PV: La Técnica sólo puede ser usada si los puntos de vida de un personaje se encuentran reducidos a la mitad de su total, o menos.

Una cuarta parte de PV: Como la anterior, salvo que para ejecutar la Técnica, los puntos de vida del personaje deben estar por debajo de una cuarta parte de su total.

PV negativos: Esta desventaja obliga a un personaje a hallarse con puntos de vida negativos para ejecutar la Técnica. Sólo puede emplearse si se usan las reglas opcionales de entre la vida y la muerte, o si es un personaje capaz de mantenerse consciente cuando sus puntos de vida están por debajo de cero.

Recibir Daño: El personaje puede realizar la Técnica, únicamente, en el asalto inmediatamente posterior a haber recibido Daño en combate superior a 10 puntos de vida. No se aplica en criaturas con Acumulación de Daño.

CIRCUNSTANCIA DE COMBATE

Esta desventaja hace que la Técnica tenga como requisito que el blanco de la misma se encuentre en una determinada posición o circunstancia de combate. Por ello, sólo tendrá efecto contra un adversario que se halle en una de las siguientes posiciones: derribado, apresado (por el propio personaje), de espaldas, sorprendido o cegado. Se puede repetir esta desventaja y combinar más de una de las circunstancias listadas. Por ejemplo, sería posible crear una Técnica para un asesino que sólo pudiera ser empleada cuando se encontrase detrás de un adversario que no le espera, mezclando así las circunstancias de Espalda y Sorpresa.

Circunstancia	Reducción	Nivel
Circunstancia	-5 CM	

Clase: Ataque

COMPLEJA

La Técnica es muy complicada de dominar y es fácil que se descontrola. Por ello, el luchador incrementa dos puntos su índice de Pifia al ejecutarla. Es decir, un personaje obtendrá un resultado de Pifia con un 5 o menos (4 en el caso de que tuviese Maestría en la habilidad que pone en uso).

Compleja	Reducción	Nivel
Compleja	-5 CM	2

Clase: Cualquiera

CONDICIONES

La Técnica tiene una serie de condiciones determinadas que se deben cumplir para activarla. Por lo general se puede elegir más de una, siempre y cuando no estén intrínsecamente relacionadas. Es decir, una Técnica de segundo nivel podría tener como desventajas que sólo pudiera ejecutarse por la noche y en un terreno de nieve o hielo.

Circunstancia	Reducción	Nivel
Desenvainar	-5 CM	
En vuelo	-5 CM	
En carga	-5 CM	
Montado	-5 CM	
Diurno	-10 CM	
Nocturno	-10 CM	
Terreno determinado	-10 CM	
En un momento concreto	-20 CM	2

Clase: Cualquiera

Desenvainar: El personaje está obligado a desenvainar su arma, con los penalizadores que ello implica, en el momento en que quiera usar la Técnica. Para que la Técnica pueda ser utilizada, ha de transcurrir un asalto en el que el arma permanezca envainada.

En vuelo: La Técnica debe ser realizada por un personaje que se encuentre volando y disponga de un amplio espacio para maniobrar.

En carga: Para realizar la Técnica, el personaje debe estar corriendo contra su adversario durante al menos un asalto. En consecuencia, no es posible usarla si ya se encuentra trabado en combate cuerpo a cuerpo con él.

Montado: Por alguna causa determinada, es necesario estar sobre una montura para usar correctamente la Técnica.

Diurno: Ya sea porque su naturaleza se encuentra atada al día o por cualquier otra circunstancia excepcional, una Técnica con esta desventaja no puede ser ejecutada de noche.

Nocturno: Al contrario que la anterior, la Técnica no puede ser ejecutada por el día.

Terreno determinado: La Técnica tiene como requisito que quien vaya a usarla se encuentre en un determinado tipo de terreno, como una zona helada, una superficie volcánica llena de lava, un desierto, grandes llanuras de césped... No se puede usar en combinación con la desventaja Requerimiento elemental si ambas coinciden en un mismo elemento natural (como fuego en una zona volcánica).

En un momento concreto: La Técnica sólo puede ser usada en un momento concreto y cuya duración es considerablemente limitada. Algunos ejemplos serían las noches de luna llena, cuando un reloj da las doce de la noche...

DAÑO REDUCIDO

Esta desventaja reduce o anula el Daño de una Técnica. Únicamente puede utilizarse con aquellas con Efectos de Clase Ataque o Contraataque.

Opción	Reducción	Nivel
Ningún Daño	-20	
Mitad de Daño	-10	

Clase: Ataque

Ningún Daño: Conlleva que el Ataque no causa Daño alguno, sin importar lo que indique la Tabla de Combate. Pese a todo, los efectos esotéricos de la Técnica sí funcionarán con normalidad, siempre que el impacto hubiera podido causar Daño.

Mitad de Daño: Igual que la anterior, salvo que el Daño Final que se produce queda reducido a la mitad. Ambas desventajas no pueden combinarse.



Aliss Tesstarrosa

DEFENSA ESPECIALIZADA

Estas desventajas modifican la naturaleza de una Técnica defensiva, haciendo que tan sólo otorguen beneficios contra una determinada clase de Ataque. Sólo es posible elegir una especialización determinada para una Defensa.

Especialización	Reducción	Nivel
Sólo contra ataques físicos	-5 CM	
Sólo contra proyectiles	-10 CM	
Sólo contra Técnicas del Ki	-10 CM	
Sólo contra conjuros	-15 CM	
Sólo contra poderes psíquicos	-15 CM	

Clase: Defensa

Sólo contra ataques físicos: La Técnica de Defensa únicamente funciona contra Ataques físicos que se realicen cuerpo a cuerpo. Los Ataques a distancia, conjuros o capacidades similares, se saltan automáticamente los efectos especiales de la Técnica.

Sólo contra proyectiles: Igual que la anterior, salvo que funciona únicamente contra proyectiles y ataques a distancia, ya sean de naturaleza física o sobrenatural.

Sólo contra Técnicas del Ki: La Técnica de Defensa otorga beneficios exclusivamente cuando se utiliza para contrarrestar una Técnica de Ki.

Sólo contra conjuros: La Técnica de Defensa tan sólo otorga beneficios cuando se utiliza para contrarrestar conjuros que tengan como blanco al personaje.

Sólo contra disciplinas psíquicas: Igual que la anterior, pero únicamente funciona contra Ataques basados en disciplinas psíquicas.

EXTERMINADOR

Similar al Ataque especializado, salvo por el hecho de que las Técnicas sólo tienen utilidad contra ciertas criaturas o entidades. En cualquier otro caso, la Técnica no es más que un Ataque convencional sin ningún otro efecto especial.

Exterminador	Reducción	Nivel
Contra seres humanoides	-5 CM	
Contra una clase determinada de ser	-10 CM	
Contra un ser determinado	-30 CM	2

Clase: Ataque

Contra seres humanoides: Por la naturaleza o características del Ataque, sólo funciona contra adversarios cuya forma sea humanoide y su tamaño no difiera demasiado del de quien ejecuta la Técnica.

Contra una clase determinada de ser: La Técnica sólo funciona contra una determinada clase de criaturas, como dragones, elementales de un determinado tipo, seres no muertos...

Contra un ser determinado: Sólo funciona contra una criatura o entidad única y concreta. Por ejemplo, si fuese una Técnica creada para acabar con el Aeon Orochi, dicho ataque únicamente se podría activar contra él.

EXCESO DE ENERGÍA

La Técnica tiene un problema de concepción por naturaleza, razón por la que, tras realizarla, consume una descomunal cantidad de Ki adicional. Por ello, tras su ejecución, el personaje que la emplea pierde automáticamente una cantidad de puntos de Ki equivalente al coste originario de la Técnica.

Opción	Reducción	Nivel
Exceso de energía	-15 CM	

Clase: Cualquiera

PÉRDIDA DEL ARMA

Esta desventaja representa que, al realizar la Técnica, normalmente la energía acumulada destroza el arma con la que ha sido ejecutada. Por pura lógica, esta desventaja requiere que la Técnica esté relacionada con el uso de un arma, ya sea parando o atacando a un contrincante. A veces, algunos artefactos especialmente resistentes o poderosos no son afectados por esta desventaja, en cuyo caso es el personaje quien sufre las consecuencias de la sobrecarga en su propio cuerpo, haciéndole perder 100 puntos de vida.

Pérdida de arma	Reducción	Nivel
Pérdida de arma	-10 CM	

Clase: Cualquiera



PENALIZADOR A TODA ACCIÓN

Esta desventaja representa que quien utiliza la Técnica queda momentáneamente debilitado, siendo incapaz de usar sus capacidades plenamente durante un corto periodo de tiempo. En consecuencia, quienquiera que ejecute una Técnica con estas características, sufre un penalizador a toda Acción en el mismo instante en que termina de realizarla. Este negativo es de naturaleza especial y no se ve eliminado por habilidades sobrenaturales o Ki; se reduce a un ritmo de 10 puntos por asalto hasta desaparecer por completo.

Negativo	Reducción	Nivel
-50	-10 CM	
-75	-15 CM	
-100	-20 CM	2
-125	-25 CM	2
-150	-30 CM	3

Clase: Cualquiera

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, tendrá que ejecutarla de manera inmediata o perderá todo el Ki que hubiera acumulado. Sólo es posible seleccionar esta desventaja para Técnicas de segundo y tercer nivel. En el caso de que el personaje fuese capaz de usar la Técnica predeterminada en un solo Turno, deberá esperar un asalto más para poder utilizarla, ya que debe declarar siempre su uso con al menos uno de antelación.

Opción	Reducción	Nivel
Predeterminación	-20 CM	2

Clase: Cualquiera

PREPARACIÓN PREVIA

Además de la Acumulación y el gasto de Ki, el personaje tiene que preparar previamente la Técnica que va a realizar. Habitualmente, es necesario pasar cierto tiempo realizando un kata, concentrándose en silencio o cualquier otra cosa imaginable que pueda ser necesaria. Sin dicho requisito, no es capaz de usar la Técnica. El tiempo de preparación es lo que determina el bono de CM que otorga la desventaja.

Preparación previa	Reducción	Nivel
1 minuto	-10 CM	
1 hora	-15 CM	
1 día	-25 CM	2

Clase: Cualquiera

REQUERIMIENTOS ELEMENTALES

Es necesario que quien utilice la Técnica esté en contacto o cerca de cierta cantidad de Intensidades de un elemento. Podría, por ejemplo, requerir estar en presencia de fuego para desencadenar su Técnica, o encontrarse en una superficie cubierta por agua.

Opción	Reducción de CM	Nivel
Intensidad mayor	-10	
Intensidad simple	-5	

Clase: Cualquiera

Intensidad simple: Para que sea posible llevar a cabo la Técnica, es necesario que quien la emplee tenga a su alcance un mínimo de 2 Intensidades de un elemento determinado, sin las cuales le será imposible su uso. En caso de que se haya elegido también alguna desventaja de Atadura elemental, será obligatorio que las Intensidades elegidas sean de ese elemento.

Intensidad mayor: Igual que la anterior, salvo que se requieren 8 o más Intensidades de un elemento determinado. No pueden combinarse ambas desventajas.

SACRIFICIO

La Técnica consume la energía vital del personaje, haciendo que pierda una determinada cantidad de puntos de vida en el mismo momento en que la ejecuta. Todos los puntos de vida consumidos de este modo cuentan como Sacrificio a la hora de recuperarlos.

Sacrificio	Reducción	Nivel
-25 PV	-5 CM	
-50 PV	-10 CM	
-75 PV	-15 CM	2
-100 PV	-20 CM	2
Completo	-25 CM	3

Clase: Cualquiera

-X PV: Indica la cantidad de puntos de vida que el personaje pierde al ejecutar la Técnica.

Completo: Los puntos de vida del personaje disminuyen automáticamente hasta 0 en el momento en que ejecuta la Técnica. Naturalmente, no puede realizarse si estos se encuentran ya en un valor negativo.



Dein sacrifica su propia vida para ser capaz de usar su ataque final

SACRIFICIO DE CARACTERÍSTICAS

La Técnica tiene un terrible efecto secundario: absorbe una parte de su usuario cada vez que es utilizada. En consecuencia, el personaje pierde un punto de una determinada Característica (elegida en el momento en que se crea la Técnica) cada vez que la usa. Dicha pérdida es permanente.

Sacrificio de Característica	Reducción	Nivel
Sacrificio de Característica	-30 CM	

Clase: Cualquiera

SIN DEFENSA

La Técnica tiene un serio problema: aquel que la emplea, baja completamente su guardia al ejecutarla. Por esa causa, un personaje que la use es incapaz de defenderse en el mismo asalto en que la ejecuta (si lo ha hecho ya, será incapaz de activar la Técnica). No puede combinarse con la maniobra de Ataque total, ni ser usada por criaturas con Acumulación de Daño.

Sin defensa	Reducción	Nivel
Sin defensa	-15 CM	

Clase: Ataque

SOBRECARGA

El uso de la Técnica sobrecarga la energía del personaje, inutilizando sus capacidades de Dominio durante un corto periodo de tiempo. Cada vez que emplee esta Técnica, está obligado a esperar un número determinado de asaltos antes de volver a realizar otras Técnicas de Ki.

Sobrecarga	Reducción	Nivel
Espera de 5 asaltos	-5 CM	
Espera de 20 asaltos	-10 CM	

Clase: Cualquiera

TÉCNICA FINAL

Se trata de la desventaja definitiva que puede presentar una Técnica de combate, pues destruye completamente a su usuario inmediatamente después de ser utilizada. En juego, el personaje que la usa muere de manera inevitable tras su ejecución. Esta capacidad no puede combinarse a las desventajas de Sacrificio, Sacrificio de Características ni a Usos limitados.

Técnica final	Reducción	Nivel
Técnica final	-55 CM	2

Clase: Cualquiera

TÉCNICA MANTENIDA

Para ejecutar la Técnica es necesario tener otra previamente Mantenido, elegida en el momento de su creación de entre el repertorio que ya posee el personaje. Dependiendo del nivel que tenga la Técnica Mantenido, la desventaja proporciona un modificador diferente al CM.

Técnica mantenida	Reducción	Nivel
Técnica de 1º nivel	-5 CM	
Técnica de 2º nivel	-10 CM	2
Técnica de 3º nivel	-15 CM	3

Clase: Cualquiera

USOS LIMITADOS

La Técnica está atada con alguna clase de condición sobrenatural, impidiendo al personaje que la conoce usarla de manera ilimitada. Por tanto, existe un número máximo de veces que puede llegar a realizarla a lo largo de su vida y, una vez que haya completado dicho cupo, jamás podrá volver a emplearla. Cualquier justificación es válida; por ejemplo, podría dibujarse un extraño tatuaje en el cuerpo de quien la emplea y, una vez que se completase, la Técnica quedaría sellada para siempre (o al contrario, ir borrándose hasta que su poder haya quedado agotado).

Usos limitados	Reducción	Nivel
20 Usos	-10 CM	
10 Usos	-20 CM	
5 Usos	-25 CM	2
3 Usos	-30 CM	2
1 Uso	-40 CM	3

Clase: Cualquiera

CAPÍTULO VI

LEGADOS DE SANGRE

A veces, siento lástima de todos esos inútiles que se esfuerzan por conseguir poder.

Nunca lo entenderán.

Cuanto trabajen, cuanto luchen, es completamente irrelevante.

El verdadero poder se lleva en la sangre.

-Matthew Gaul-

Eras atrás, cuando lo imposible caminaba por el mundo y no existían diferencias entre los cuentos de hadas y la realidad, hubo un pequeño número de personas que desarrollaron capacidades que escapaban a la imaginación del hombre. En más de un sentido, esos individuos dieron un paso más allá de la evolución humana, haciendo que sus cuerpos y almas cambiaran para siempre. Los orígenes de estos dones fueron tan variados como sus poderes. Hay quienes hicieron pactos de sangre con potencias o dioses olvidados, entregando a cambio una parte de su humanidad. Algunos nacieron de uniones imposibles, hijos de mortales y entidades que nunca debieron descender al mundo. Otros, simplemente, se crearon a ellos mismos.

Aún hoy, siglos o milenios después, algunos de los descendientes de esas personas todavía conservan parte de aquellas increíbles capacidades. Ellos son sus herederos, los Legados de su Sangre.

LEGADOS DE SANGRE

Los Legados de Sangre son una categoría especial de ventaja a la que los personajes pueden acceder utilizando sus Puntos de Creación. Hacen referencia a poderes sobrenaturales que estos tienen innatamente, a los dones heredados de eras pasadas. Para conseguirlos el personaje simplemente debe invertir la cantidad de Puntos de Creación indicada en cada una de las descripciones, igual que si eligiera una ventaja convencional. No obstante, al hacerlo se considera automáticamente un Legado, y el personaje obtiene un Modificador de Nivel +1 para calcular su experiencia, tal como se describe en el **Capítulo 22 del Libro Básico**.

No existe un límite al número de Legados que pueden elegirse en la creación de un personaje. No obstante, al contrario de otras ventajas comunes, no es posible usar la regla opcional Liberalización de Puntos de Creación para obtener poderes de Legado al subir de nivel; dado que son capacidades innatas en un individuo, o bien las posee al nacer o simplemente no tendrá acceso a ellas.

Pese a que los Legados de Sangre descritos a continuación hacen referencia esencialmente a seres humanos, el acceso a sus poderes no está restringido únicamente al hombre. Miembros de otras razas, como Sylvain, Daimah o Duk'zarist comparten las mismas posibilidades de ser herederos de estas ventajas.

Aunque la mayoría de Legados de esta sección están ligados a Gaia, abarcan elementos tan genéricos que pueden ser extrapolados a cualquier otra ambientación. Por ejemplo, los poderes de la Sangre de Orochi podrían hacer referencia a los de un mestizo de demonio, del mismo modo que la Sangre de Aeon podría referirse a los poderes de alguien atado familiarmente a cualquier deidad elemental. Basta con encontrar la justificación apropiada.

¿POR QUÉ UN MODIFICADOR DE NIVEL?

Pese a ser esencialmente humanos, un Legado de Sangre tiene un Modificador de Nivel para equilibrar las ventajas superiores que estos poderes le otorgan en comparación con las ventajas convencionales. En caso contrario, serían ligeramente descompensados respecto a un personaje que no hubiera tenido acceso a ellos. Si el Director de Juego lo desea, puede equilibrarlos de un modo diferente: incrementando en uno el coste de Puntos de Creación que cuesta cada Legado, en lugar de aplicar el Modificador de Nivel.

SANGRE DE AEON: LAZO ELEMENTAL

Los Aeones, entidades ancestrales cuyo poder ha sido comparado al de dioses por multitud de culturas, compartieron en el pasado una parte de su esencia con un limitado número de mortales. Los descendientes de estas personas aún están en posesión de algunas de las cualidades excepcionales de sus antecesores, convirtiéndose así en Legados de Sangre. En esta sección se alude a algunos cuyos poderes provienen de los Aeones con ataduras elementales, aunque también podría darse el caso de que los descendientes de algún alto señor elemental tuvieran capacidades parecidas. Al elegir esta ventaja, el personaje decidirá a cuál de ellos ata sus poderes.

Coste: 1

VENTAJAS GENERALES

Existen una serie de ventajas generales que, en mayor o menor grado, afectan a todos aquellos Legados con sangre de Aeon elemental. A continuación se detallan las dos más comunes:

• **Afinidad Elemental:** Los Legados de un Aeon están ligados existencialmente al elemento al que dicho ente se encuentra asociado. En consecuencia, reducen a la mitad cualquier daño que reciban basado en ese elemento, y aplican un bono de +20 a todos los Controles de Resistencia relacionados con él de algún modo. Estas ventajas no funcionan contra efectos producidos por entidades cuyo Gnosis sea muy superior al del personaje, ya que su elevada esencia ignora las propiedades básicas que otorga la sangre. Adicionalmente, gracias a la retroalimentación que produce su esencia, el Legado incrementa en 10 puntos el Daño Base de cualquier ataque fundamentado en dicho elemento, ya sea de Ki, Magia o Poderes Psíquicos. Los Aeones que no tienen asociado un elemento, no se benefician de esta ventaja.

• **Empatía hacia un Elemento:** Por su naturaleza sobrenatural, el Legado encuentra una gran facilidad para desarrollar toda clase de Técnicas de Ki relacionadas directamente con el elemento al que su sangre está ligada. Por tanto, reduce en 5 puntos el coste de CM de cualquier efecto afín a dicho elemento que incluya una Técnica aprendida o desarrollada por cuenta del personaje. Los efectos cuyo coste sea ya de 5 puntos, no son afectados por esta ventaja.

Si un Legado de Kagutsuchi quisiera desarrollar una Técnica de Ki que tuviera dos efectos afines a Fuego (como, por ejemplo, Habilidad de Ataque y Aumento de Daño), esta le costaría 10 puntos menos de CM.

Sangre de Kagutsuchi (Fuego)

Kagutsuchi, La Gran Bestia de las Llamas, es una ancestral entidad intrínsecamente relacionada con los Kami de Varja. De ella se dice que, en el pasado, combatió junto al mismísimo Amaterasu contra el Aeon Oscuro Orochi. Según las leyendas, su fuego podría purificar o destruir a voluntad todo lo que se encontrase en varios kilómetros a su alrededor. Su apariencia habitual es la de un inmenso pájaro de llamas, de cuyas plumas se dice que nacieron los fénix.

Sus Legados no comparten necesariamente rasgos comunes, aunque un gran número de ellos suelen ser albinos y sus ojos brillan como brasas encendidas cuando empiezan a acumular Ki.

Ventajas Generales: Afinidad Elemental (Fuego). Empatía hacia un Elemento (Fuego).

Sangre de Boreas (Aire)

Boreas, Señor de los Cuatros Vientos o el Ave Eterna, es un Aeon que muy a menudo ha sido asociado al Beryl Uriel, y también se dice que tiene muchos lazos con la cultura Sylvain. Físicamente se le suele representar como una especie de descomunal ave con rasgos humanoides, siempre rodeada de tifones. Su potencia es tal que, con un solo movimiento de sus alas, es capaz de levantar vendavales y huracanes capaces de arrasarlo prácticamente todo.

Los Legados de Boreas poseen un lazo común; cuando comienzan a acumular Ki, siempre producen pequeñas corrientes de aire que se arremolinan a su alrededor, formando incluso diminutos tornados.

Ventajas: Afinidad Elemental (Aire). Empatía hacia un Elemento (Aire).

Ilustrado por Wen Ya Li



Tsubasa Kurokami,
Legado de Kagutsuchi

Sangre de Niflheim (Frío)

Niflheim, Espíritu de los Hielos Eternos, es la Aeon que gobierna el frío y el hielo. Al contrario que muchos otros de sus hermanos, sus manifestaciones en la antigüedad sobre la faz de Gaïa fueron realmente escasas, aunque su sangre quedó atada a un escaso número de elegidos mediante un pacto con los líderes de las tribus del norte. Los Legados de Niflheim son los descendientes de estas personas, y por sus venas aún corren fragmentos de semejante poder. Se desconoce cuál puede ser la forma física del Espíritu de los Hielos Eternos, pero algunos le atribuyen la apariencia de una mujer compuesta de nieve y escarcha.

Los Legados de Niflheim suelen tener la piel pálida, ojos claros (azules o blancos, la mayoría de las veces) y pelo de una tonalidad blanquecina (o incluso azulada). Aunque es más frecuente que sean heredados por mujeres en lugar de hombres, los poderes de estos últimos como Legados son a veces superiores.

Control del Frío: El personaje posee un limitado control sobre el frío, que le otorga la capacidad de alterar ligeramente la temperatura de su entorno. A voluntad, puede hacer descender entre 5 y 10 grados todo lo que haya en una distancia de 20 metros a su alrededor.

Sentir alteraciones ambientales: Gracias a los poderes de su sangre, el Legado posee una habilidad innata para sentir de un modo aproximado los cambios en la temperatura a su alrededor. Por ello, si se concentra durante varios asaltos (entre tres y cuatro), puede percibir cualquier fuente de calor o frío en un espacio de unos cincuenta metros. Esta habilidad le permite también sentir el calor que se desprende de un ser vivo, pero en estos casos, el afectado puede resistirse a ser localizado superando un control de Resistencia Física contra 100.

Ventajas Generales: Afinidad Elemental (Frío).

Sangre de Rudraksha (Electricidad)

Rudraksha, Señor de las Tormentas, es uno de los grandes Aeones que se manifestaron en Gaïa durante la guerra de los Deva. Conocido por su casi ilimitada capacidad destructiva, la poderosa entidad arrasó ejércitos enteros antes de ser temporalmente confinada en un enclave conocido como El Templo de las Tormentas. En esa época, el Aeon firmó varios pactos de sangre con multitud de individuos de enorme poder, concediéndoles una parte de sus capacidades sobrenaturales. Los Legados de Sangre que existen en la actualidad son los descendientes de estos individuos.

La sangre de Rudraksha está asociada a la electricidad, los rayos y las tormentas, razón por la que sus Legados tienen afinidad a tales elementos. No poseen características físicas distintivas, salvo que su aura de combate siempre toma la forma de continuas descargas eléctricas que envuelven sus cuerpos.

Lazo con las Tormentas: El personaje puede sentir cualquier tormenta con al menos unas doce horas de antelación, al igual que nota si es natural o hay algún elemento místico en ella. Adicionalmente, la Sangre del Legado se imbuje de poder en esos momentos, por lo que obtiene, mientras se encuentre bajo una tormenta, un bonificador de +1 a una de las siguientes Características: Destreza, Agilidad, Fuerza o Poder.

Ventajas Generales: Afinidad Elemental (Electricidad).

Sangre de Ran (Agua)

Ran, el Aeon de las aguas y los océanos, es una de las criaturas más colosales que jamás ha existido en Gaïa. Los ocultistas afirman que es una fuerza primaria, pudiendo provocar maremotos y tifones con un único movimiento de su cuerpo. Generalmente, y en lo que a potencia física se refiere, es considerado el mayor de los Aeones.

El rasgo más común de sus Legados es que siempre tienen los ojos azules o verdes, y que el pelo les crece de una forma mucho más rápida que a cualquier persona normal; aunque se lo corten, en sólo uno o dos días vuelven a lucir una larga melena. Su aura de combate suele ser azulada, como si fuera agua que aparentemente brotase a su alrededor y, cuando acumulan Ki, a veces puede escucharse el ruido de las olas.

Movimiento acuático: El Legado tiene la capacidad de moverse con facilidad por medios acuáticos, por lo que reduce a la mitad cualquier penalizador a la acción que pudiera aplicársele por estar desplazándose en el interior del agua o superficies líquidas similares.

Ventajas Generales: Empatía hacia un Elemento (Agua).

Sangre de Toa (Tierra)

Toa, el Dragón de la Tierra, es uno de los Aeones que ha intervenido más activamente en la historia de la humanidad. A veces es representado como una enorme serpiente de piedra que mora en las profundidades de la tierra, y otras como un dragón sin alas. No se conoce cuándo ni cómo realizó un pacto de Sangre o tuvo descendencia con mortales, pero sus Legados existen en el mundo incluso en la actualidad.

Los Legados de Toa son comúnmente personas con un físico excepcional, con una musculatura prodigiosa y un aguante casi inhumano al daño.

Regeneración: Los Legados se curan más rápido que una persona normal, por lo que incrementan su Nivel de Regeneración en un punto.

Aguante frente a Críticos: La naturaleza resistente de los Legados les permite soportar el daño físico mucho mejor que otros individuos. Por ello, obtienen un bono de +10 a su Resistencia Física para contrarrestar los efectos de cualquier Crítico que sufra.

Ventajas Generales: Afinidad Elemental (Tierra).

Sangre de Phandemonium (Oscuridad)

El Aeon de las tinieblas, también llamado La Noche Eterna, es la representación encarnada de la más pura oscuridad. No se conoce su verdadera forma física, pues siempre que se ha manifestado aparece rodeado de una insondable masa de oscuridad, repleto de ojos y bocas. Según se cree, fue una de las fuerzas que provocaron la destrucción de los Deva durante su guerra, aunque ya había intervenido en otros conflictos del pasado remoto, como la Guerra de la Oscuridad.

Los Legados de Phandemonium, o Herederos de la Sombra, no comparten tampoco rasgos comunes entre ellos, salvo el hecho de que tanto su pelo como sus ojos tienen siempre tonalidades oscuras o muy claras. Según dicen, cuando uno de ellos ha acumulado suficiente cantidad de Ki, su aura se arremolina en su espalda tomando la forma de dos alas negras.

Ventajas: Afinidad Elemental (Oscuridad). Empatía hacia un Elemento (Oscuridad).

Sangre de Shephirah (Luz)

Shephirah, la Luz de Los Cielos o La de las Mil Alas, es considerada ampliamente por todos los círculos ocultistas como uno de los Aeones más poderosos. Al igual que Boreas, está intrínsecamente atada a la cultura de los Sylvain, y hay civilizaciones que la adoraron como a un dios. Su forma, pese a ser cambiante, se caracteriza por una apariencia vagamente femenina y aparecer rodeada siempre por alas de luz, que brotan de todas las partes de su cuerpo.

Los Legados de Shephirah presentan habitualmente el pelo claro (rubio la mayoría de las veces) y ojos azules o verdes, aunque su característica más peculiar es que, cuando acumulan grandes cantidades de Ki, su aura toma la forma de dos enormes alas luminosas que se manifiestan en su espalda.

Ventajas: Afinidad Elemental (Luz). Empatía hacia un Elemento (Luz).

LOS OJOS DE LA MUERTE

Con toda seguridad, no existe un Legado de Sangre más oscuro, terrible y aterrador que el Ayin Apholion, también llamado "los Ojos de la Muerte". Este extraño don, que sus poseedores consideran la mayor parte del tiempo una maldición, confiere la turbadora capacidad de ver los hilos de la vida presentes en todas las cosas. Estas personas no perciben el mundo de un modo normal, sino como un conjunto de hebras, venas y filamentos que sustentan todo lo que existe.

El origen de semejante habilidad es sólo un mito que se remonta a la época de Holst. Para algunos ocultistas, este poder nació a partir de la hipotética unión de Holst y Verdal, una de las tres Parcas, cuyas manos sostienen los hilos del destino. Otros lo atribuyen a un pacto entre Cloth y un mortal, en el que la Parca intercambió con este su ojo izquierdo, a fin de evitar que su hermana menor entregase su existencia para salvar la vida del hombre al que amaba. Sea como fuese, esta capacidad se supone intrínsecamente unida a las Parcas, pues los Legados que la poseen perciben el mundo igual que lo harían ellas.

Coste: 2

Ojos del Fin de Toda Existencia: El Legado tiene la capacidad de ver los hilos presentes en todo lo que existe, gracias a lo cual puede destruir prácticamente cualquier cosa o ser, incluso infligiendo heridas insignificantes. En consecuencia, ignora la Barrera de Daño de los objetos, sin importar su tamaño, dureza o densidad. Simplemente, golpeando en los lugares apropiados, es capaz de lograr que todo se venga abajo con imposible facilidad. Por ello incrementa además la rotura de sus impactos en 5 puntos, sin importar qué clase de arma esté empleando.

En combate, todos sus ataques producen un Crítico automático a sus adversarios, sin importar cuál sea el daño que ha producido. El Legado tiene también la capacidad de apuntar con mayor precisión a las líneas existenciales del cuerpo de sus enemigos, en cuyo caso aplica un penalizador de -10 a su habilidad, pero ganando a cambio un bono de +40 al nivel del Crítico. Las criaturas con Acumulación de daño no sufren un Crítico automático, pero todo su cuerpo se considera un punto vulnerable a tales efectos.

Este poder también permite visualizar las líneas existenciales de seres invisibles o espirituales, incluso si él mismo no puede distinguir realmente la apariencia o forma de tales entes. Por ello, nunca aplica el penalizador de ceguera completa al enfrentarse a seres invisibles, sino únicamente la parcial. No obstante, sí será afectado por conjuros ilusorios o cualquier poder similar que “engañase” a su percepción. Por ejemplo, alguien que emplee un hechizo de Invisibilidad Ilusoria, simplemente alteraría la percepción de los ojos del Legado, haciéndole creer que no ve nada.

El personaje tiene que ser capaz de ver para hacer uso de todas estas habilidades, puesto que sus poderes dependen directamente de su sentido de la vista. Si en cualquier momento careciera de ella o, por cualquier causa natural, fuera incapaz de ver el entorno, perdería estas capacidades.

Alguien con este Legado de Sangre es capaz de dañar a cualquier adversario, ignorando por completo toda clase de protección o inmunidad que posea. Únicamente estarán exentos de dicha capacidad los seres que no pueda dañar, a causa de su Gnosis elevado. En estos casos, el personaje no vería línea alguna en ellos.

OJOS DEL ALMA

Se ignora el origen o verdadera naturaleza del Legado conocido como los Ojos del Alma, pero dado que se originó en Varja, muchos opinan que está relacionado con algún Kami o espíritu mayor de la Isla Oriental. En cualquier caso, aún hoy nacen personas con esta extraña capacidad, la cual altera su vista haciendo que vean todo lo que les rodea de un modo diferente.

Este Legado permite al personaje percibir el mundo a través de sus ojos no de un modo natural, sino como una continua masificación de energía existencial y Ki. Al contrario de lo que ocurre con otros individuos capaces de sentir el Ki, el Legado es capaz de verlo como algo real y tangible. Esta habilidad también le permite percibir la forma de todos los objetos o cosas que “vea”, incluso si estos no desprenden energía como tal. En consecuencia, puede emplear su Detección del Ki, en lugar de las habilidades secundarias Advertir y Buscar, para realizar cualquier clase de control perceptivo que emplee la vista como medio principal. Por ejemplo, usando su Detección del Ki, podría tratar de localizar una trampa oculta o un objeto escondido en un enorme trastero. Este poder también permite al Legado ver cuerpos invisibles o entes espirituales, siempre y cuando sean entidades reales que desprendan algún tipo de energía espiritual.

Un individuo con esta capacidad no puede ser deslumbrado, e ignora los penalizadores por oscuridad que no tengan un origen sobrenatural.

Para hacer un uso pleno de los poderes de los Ojos del Alma, el personaje debe desarrollar necesariamente la Habilidad del Ki Erudición. En caso contrario, aunque posea innatamente sus capacidades, simplemente aún no es capaz de sacarles un verdadero provecho.

Coste: 1

LEGADO DE LA LUNA (TSUKIYOMI)

En la antigüedad, doce altas sacerdotisas de Varja firmaron un pacto con Tsukiyomi, Diosa de la Luna Negra, para que sus descendientes obtuvieran parte de su poder tenebroso. Pese a que eso les costó el alma y ligó la esencia de sus hijos eternamente a las tinieblas, la señora del Naraku cumplió en parte su palabra, atando las energías espirituales de sus primogénitos a la luna. Aún hoy, los herederos de aquellas sacerdotisas oscuras poseen este Legado, tan fuerte como lo era mil años atrás.

Coste: 1

Lazo de la Luna: El poder de los Legados de Tsukiyomi depende directamente de la luna, por lo que, según la fase lunar en la que se encuentre, el personaje obtendrá unos beneficios diferentes. Ninguna de estas ventajas, con la excepción de Eclipse, se aplica durante el día.

• **Luna Llena:** Cuando la luna se encuentra más iluminada por el sol, los poderes de los Legados son mínimos, aunque aún reciben ciertas ventajas gracias a su influencia. En estos casos, el personaje simplemente obtiene un bono de +5 a toda acción.

• **Cuarto Menguante:** Durante este periodo, el Legado obtiene un bono de +10 a toda acción.

• **Cuarto Creciente:** El bono a toda acción de los Legados durante esta fase se incrementa a +15.

• **Luna Nueva:** También llamada la Luna Negra, es el momento de la noche en que los poderes de los Legados se hallan en su apogeo. El personaje obtiene un bono de +20 a toda acción, puede realizar acciones de dificultad Inhumana y recibe un modificador de +2 a su nivel de Regeneración.

• **Eclipse:** En un eclipse perfecto, durante el instante en que la oscuridad supera a la luz incluso durante el día, el poder de los Legados de Tsukiyomi es absoluto. Así, obtienen un bono de +30 a toda acción, pueden realizar acciones de dificultad Zen y obtienen un modificador de +8 a su nivel de Regeneración.

LA SANGRE DE UROBOROS

Uroboros, la Serpiente del Tiempo, es una de las entidades más enigmáticas de la antigüedad. Muchos ocultistas han indagado sobre sus orígenes o naturaleza, pero ninguno ha sido capaz de descubrir lo que es realmente. Hay quienes la consideran un Aeon, mientras otros la catalogan como la mayor de las Grandes Bestias o, en algunos casos, incluso un dios. Cómo ligó su sangre a los mortales es un misterio tan inexplicable como la propia Uroboros, pero sin duda es un hecho cierto que existen individuos en posesión de su poder.

A los Legados de Uroboros siempre les acompaña una extraña marca de nacimiento, en forma de serpiente, en alguna parte de su cuerpo. Habitualmente forma un círculo perfecto, pero la marca crece y se modifica conforme su poseedor va incrementado sus poderes, tomando así una apariencia diferente.

Un personaje con la Sangre de Uroboros goza de un limitado control sobre el espacio y el tiempo, lo que le permite dar ciertos “saltos” existenciales y actuar antes de que nadie pueda esperar sus movimientos. Simplemente, sus antagonistas se quedan con la sensación de que el tiempo se ha detenido para ellos durante una fracción de segundo. Como consecuencia de esta habilidad, un Legado de Uroboros obtiene Sorpresa contra cualquier adversario, superándolo simplemente por un resultado de 100 puntos en lugar de necesitar 150. En segundo lugar, cuando declara que desea retirarse de un combate, no aplica el penalizador de Flanco a su habilidad de defensa, pues aprovecha las habilidades proporcionadas por su sangre para apartarse sin mostrar vulnerabilidad.

Coste: 1

SANGRE DE LAS GRANDES BESTIAS

Dentro de esta consideración se reúnen todos aquellos Legados por cuyas venas corre la sangre de alguna de las Grandes Bestias, o de una ancestral entidad de poder similar (como ángeles o demonios). Gracias a su linaje, el personaje está dotado de multitud de cualidades inhumanas, aunque sus poderes y capacidades pueden ser diferentes dependiendo de quién sea su antecesor y de las cualidades que se hayan despertado en él. Consecuentemente, no existen dos Legados iguales con esta sangre.

Poderes Inhumanos: El Legado obtiene 40 Puntos de Desarrollo para elegir cualquier combinación de Poderes de Criatura descritos en el **Capítulo 26 del Libro Básico**, como si tuviera un equivalente a Gnosis 5. Es necesario puntualizar que esta ventaja no permite al personaje elegir Habilidades Esenciales, sino únicamente habilidades de la lista de Poderes. Naturalmente, cualquier capacidad física altera ligeramente el aspecto del personaje. Por ejemplo, un individuo que tuviera la facultad de volar, tendría probablemente alas en su espalda.

Los Puntos de Creación adicionales invertidos en este Legado implican que las cualidades de la sangre del personaje sean más potentes, incrementándose los PD que recibe a 80 y 120, respectivamente. Los Puntos de Desarrollo ofrecidos por esta ventaja no aumentan el nivel del personaje.

Coste: 1, 2, 3

OJOS DEL DESTINO

Los Ojos del Destino es una habilidad tan extraña como única que otorga a sus poseedores la capacidad de ver las cosas antes de que sucedan, permitiéndoles adaptarse así a los movimientos de cualquier enemigo, sin importar lo rápidos o hábiles que sean. Se ignora sus orígenes, pero al ser tan antiguo, hay incluso quienes sugieren que es el primero de todos los Legados. Qué o quién lo causó, es completamente desconocido.

Los Ojos del Destino permiten a su poseedor adaptarse al estilo de combate de sus enemigos. Tras luchar durante un tiempo prolongado contra un mismo adversario, el personaje empieza a prever cada vez más sus movimientos; al principio es capaz de adelantarse a ellos y, posteriormente, verlos venir mucho antes incluso de que el golpe se inicie. Por ello, obtiene un bono a su ataque y defensa sobre cualquier acción enfrentada directamente a un enemigo con el que haya estado combatiendo durante un número de asaltos determinado. Cuanto más tiempo combata, los bonos que obtendrá serán mayores, tal y como se indica en la siguiente tabla:

TABLA 20: OJOS DEL DESTINO

Tiempo	Bono aplicable
5 asaltos	+10
10 asaltos	+15
15 asaltos	+20
Un minuto (20 asaltos)	+25
Tres minutos (60 asaltos)	+30
Cinco minutos (100 asaltos)	+35
+10 minutos (200+ asaltos)	+40

Estos bonos se mantienen incluso después de que transcurra cierto periodo de tiempo. Por ejemplo, si el Legado volviera a enfrentarse con un mismo enemigo varios días después, aún sería capaz de ver sus movimientos como lo hizo anteriormente, puesto que ya se adaptó a su estilo de combate. No obstante, cuando un luchador mejora o evoluciona, las ventajas de los Ojos del Destino se pierden. Simplemente el cambio en su manera de combatir, incluso en detalles insignificantes, altera por completo el estilo al que se ha acostumbrado el Legado. Por ello, el poseedor de los Ojos del Destino pierde los bonificadores obtenidos contra un rival cuando este sube de nivel, si este incrementa lo más mínimo su habilidad de ataque o defensa.

También es posible que un luchador, conteniendo su habilidad de combate a propósito, pueda hacer perder al Legado sus bonos cuando declara el uso de toda su habilidad. En ese caso, el estilo al que se ha acostumbrado no representa verdaderamente las capacidades de su adversario.

Es importante puntualizar que los bonos obtenidos por los Ojos del Destino son algo personal entre el Legado y un rival determinado. Incluso utilizando un mismo sistema de combate, cada individuo emplea matices y acciones diferentes al combatir, haciendo ineficaz esta habilidad contra adversarios diferentes.

Los Ojos del Destino carecen de utilidad contra ataques y defensas de carácter mágico o psíquico, salvo si el personaje tiene a su vez la ventaja Ver lo Sobrenatural. Activar los bonos de este Legado exige un coste de un punto de Ki por asalto de combate.

Adicionalmente, un personaje con los Ojos del Destino encuentra también una enorme facilidad para copiar las Técnicas de Ki que presencia. Por ello, si hubiese desarrollado la Habilidad del Ki Imitación de Técnicas, incrementaría de un modo especial las ventajas que esta le ofrece. En consecuencia, reduciría el coste en CM de las Técnicas imitadas; las de primer nivel tienen un coste de 15 puntos menos de CM, 25 las de segundo y 40 CM las de tercero (en lugar de 10, 20 y 30 puntos, respectivamente).

Coste: 2



Bel, Legado de una de las Grandes Bestias

SANGRE ETERNA

Los Legados de Sangre Eterna poseen un lazo con entidades ajenas a Gaia, que les proporciona un aguante desigual ante la muerte. Pese a no ser propiamente inmortales, realmente carecen de puntos vulnerables en su cuerpo. Por tanto, podrían soportar daños imposibles para cualquier otro, como que su corazón fuese traspasado por una espada, o incluso recibir un tiro en la cabeza sin que supusiese una herida fatal para ellos.

Los Legados Eternos no poseen nunca rasgos en común, salvo su inhumana resistencia al daño.

Coste: 1

Invulnerabilidad: Un personaje con este Legado no tiene ningún punto vulnerable, por lo que es completamente inmune a los efectos de muerte automática como consecuencia de haber recibido un Crítico mortal en cualquiera de ellos. Igualmente, su cuerpo precisa un daño masivo para morir, por lo que se mantiene consciente hasta veinte veces el valor de su atributo de Constitución en negativos sufriendo un penalizador a toda acción equivalente a los puntos de vida negativos en los que se encuentra. En caso de que se empleen las reglas opcionales de entre la vida y la muerte aparecidas en la **Pantalla del Director**, el Legado aplica en su lugar un bono de +80 a los controles de Resistencia Física con la finalidad de sobrevivir.

Aguante a la muerte: El personaje aplica un bono especial de +40 a cualquier clase de control de Resistencia contra efectos naturales o sobrenaturales que produzcan muerte automática.

LA SANGRE DE OROCHI

Orochi, el Aeon oscuro, es una de las entidades más aterradoras de Gaia. A lo largo de la historia algunos estudiosos la han relacionado con Zemial o con Edamiel, debido a su obsesión por destruirlo todo y sumir la existencia en el vacío absoluto. Su leyenda se forjó originariamente en Varja, durante la época de esplendor de Kuon Teikoku, y se le consideró una de las peores amenazas que el Imperio Eterno tuvo que afrontar.

Orochi tenía la forma de una gigantesca serpiente blanca de siete cabezas, cada una de las cuales era un portal hacia la nada. Se desconoce si se trataba de su verdadero aspecto, pero es la apariencia con la que aparece en muchos pergaminos de leyendas de Varja. Tras manifestarse y arrasar todo lo que encontró a su paso, Orochi exigió que se le entregaran siete princesas puras, a las cuales impregnó con su esencia para que llevaran dentro de sí su descendencia, antes de que finalmente fuera sellado por el propio Amaterasu.

Los Legados de Sangre de Orochi son los últimos descendientes de las siete princesas, que poseen su sangre y están destinados a despertar algún día a su oscuro antecesor.

Coste: 1

SANGRE DE LA VIOLENCIA

Hay personas que llevan en sus venas la sangre de Orochi sin saberlo, hasta que algún terrible acontecimiento desata su ira y la hace despertar. Tienden a ser individuos solitarios que, o bien son consumidos por el poder que portan en su interior, o viven apartados de los demás por miedo a hacerles daño.

Los personajes que accedan a este Legado de Sangre están dotados de un desgarrador poder, que les permite incrementar enormemente sus capacidades a cambio de un terrible precio. Si el personaje lo desea, puede despertar la sangre de Orochi para aumentar considerablemente su fuerza. Al hacerlo, obtiene un bono de +20 a sus habilidades de combate y a su Turno, al igual que un bono de +1 a todas sus Acumulaciones de Ki. En el caso de que tenga el Don, recibe también un bono de +20 a su ACT. Pero este gran don supone un elevado coste, ya que consume en cuerpo y alma a quien lo utiliza, haciéndole perder 2 puntos vida por cada asalto que lo mantenga activo. Esta pérdida se considera un Sacrificio a la hora de recuperar dichos puntos de vida.

Liberar la sangre de Orochi es una acción pasiva, pero requiere un Turno entero antes de que empiece a actuar.

IRA DESENCADENADA

Desgraciadamente, la sangre de Orochi conlleva un riesgo mucho mayor. Al ser el poder de la violencia, existe la posibilidad de que, quien la posea, entre en un estado de ira que le impulse a matar y destruir todo lo que halle a su alrededor. Para evitarlo, el Legado debe realizar un control de Voluntad siempre que concurra cualquiera de las siguientes circunstancias:

- *El personaje presencia algún acontecimiento terrible que haga estallar su ira o le suma en un estado de desesperación.*
- *Cada vez que recibe un Crítico en combate, sin importar que produzca o no efectos.*
- *Cuando se encuentre cerca de otro Legado con la misma sangre que él, ya que su naturaleza responde instintivamente a la violencia innata que corre por las venas de todos ellos.*

Si cualquiera de estas circunstancias concurriera mientras el Legado tiene despierto el poder de la sangre, sufre un penalizador de -3 al valor de su Voluntad cuando realiza el control. Si falla, se desencadena completamente, por lo que los bonos a su habilidad y ACT aumentan hasta +30 y suma un +2 a sus Acumulaciones de Ki (aplicando, además, los modificadores del estado de Ira). Por contra, el consumo físico es mucho mayor, así que el Legado sangra por todo el cuerpo, incrementando la pérdida de puntos de vida a 5 por asalto. Es posible que incluso se dé alguna transformación adicional, como que sus pupilas se llenen de sangre o su pelo cambie de color.

Resulta muy difícil salir del estado de ira desencadenada. Por ello, el personaje sólo tendrá derecho a hacerlo si se dispone a dañar a alguien muy querido para él, en cuyo caso tendrá derecho a un nuevo control de Voluntad (aunque aplicará igualmente un -3 al valor de su Característica).

Cuando sus puntos de vida queden reducidos a cero, el Legado deja de perderlos y debe realizar un control de Voluntad por asalto. Cuando lo falle o no quede nadie con vida a su alrededor, caerá inconsciente de manera automática y entrará en el estado de entre la vida y la muerte a causa del desangramiento.

DEVORADOR DE EXISTENCIA

Los Devoradores de Existencia son uno de los Legados más tenebrosos; hombres y mujeres nacidos con la maldición de poder consumir la esencia de otras personas o cosas para incrementar sus propias reservas de energía. No existen rasgos comunes entre ellos salvo, quizás, el inusual hecho de que no hay dos que se parezcan lo más mínimo entre sí. Dónde se originó este Legado es imposible de determinar, ya que más que provenir de una determinada estirpe, parece ser una capacidad surgida al azar en un minúsculo número de personas de todo el mundo.

El personaje tiene la capacidad de absorber la energía de los objetos y seres con los que se ponga en contacto, pudiendo consumir la esencia de estos para incrementar sus propias reservas de Ki. Si quiere hacerlo, le basta simplemente con tocar físicamente algo cuya Presencia base sea igual o inferior a la suya propia. Si se trata de un ser inanimado, no hay resistencia posible: el objeto pierde 5 puntos de Presencia por asalto hasta deshacerse en un montón de cenizas, otorgando al personaje 1 punto de Ki por cada 5 de Presencia que absorba.

Esta habilidad también le permite drenar energía de otros seres vivos. Para ello, el Legado debe ponerse en contacto con su adversario, bien físicamente o mediante algo afectado por la habilidad Extensión del Aura al Arma. Cada vez que lo haga, su enemigo deberá realizar un control de RF contra una dificultad equivalente al doble de la Presencia del atacante, o perderá una cantidad de Puntos de Vida igual a la mitad del nivel de fracaso y, además, 1 punto de Ki por cada 5 PV consumidos. El Legado absorberá de inmediato cualquier cantidad de Ki que haya arrebatado de este modo. Puesto que basta con el contacto, el Legado puede activar este poder en cualquier momento, incluso mientras está siendo golpeado por su enemigo.

La cantidad máxima de puntos de Ki recuperados al día por un personaje usando esta capacidad, no puede superar nunca la Presencia base del personaje; una vez alcanzado ese valor, ha "saciado" su capacidad de absorción hasta que transcurran muchas horas. De ese modo, un personaje con Presencia 30 no podría absorber más de 30 puntos de Ki al día. Lógicamente, tampoco puede activar su poder para consumir la esencia de otros.

En el caso de que un Devorador de Existencia utilice una Técnica de Ki que le permita drenar Ki o Puntos de Vida, incrementa automáticamente en 40 puntos la dificultad del control de Resistencia.

Coste: 2

ESENCIA VENENOSA

Los Hijos del Basilisco, como también son conocidos estos Legados, son individuos que han heredado la sangre de la criatura más venenosa de Gaia. Todo lo que hay en su cuerpo, desde la piel hasta los cabellos, es en realidad un potente veneno sobrenatural capaz de acabar con cualquier clase de ser. Esta capacidad depende de la esencia de cada individuo, y va aumentando conforme crece e incrementa sus poderes. En consecuencia, cuando son sólo niños su contacto simplemente enferma, pero al ser adultos, un mero roce de su mano puede acabar con la vida de cualquiera.

Un personaje con este Legado tiene la capacidad de envenenar a otros individuos de manera innata. La dificultad de la Resistencia contra Venenos (RV) depende del medio de inoculación empleado. En el caso de que ponga su piel directamente en contacto con la de otros individuos, la RV será equivalente a la Presencia del Legado +30, mientras que quien pruebe su sangre o su saliva deberá superar un control contra su Presencia +60. La Esencia Venenosa es especialmente potente durante cualquier clase de relación sexual; por ello, quien mantenga algún tipo de contacto íntimo con el Legado deberá superar un control de RV contra su Presencia +90.

El veneno no se encuentra únicamente en su cuerpo; también infecta la esencia del personaje; incluso los ataques que dependen de su aura pueden envenenar a sus contrincantes. Por ello, si el Legado desarrolla la habilidad Extensión del aura al arma, cualquier ataque con resultado de daño ocasionará que su adversario realice también un control de RV, cuya dificultad será igual a la Presencia del Legado +20.

Quienquiera que falle el Control de RV, sufrirá automáticamente los penalizadores de Dolor Extremo durante un número horas equivalentes a su nivel de fracaso. Si la diferencia es superior a 40 puntos, la consecuencia será la muerte instantánea.

Además de producir estos efectos, la naturaleza del personaje también le hace especialmente resistente a los venenos. Por ello, obtiene un bono de +20 a sus controles de Resistencia contra cualquier clase de sustancia nociva.

Coste: 1

ARMAS NATURALES

Este Legado recoge todos aquellos personajes que, por una causa u otra, poseen la capacidad sobrenatural de manifestar o exteriorizar armas físicas a voluntad. La ventaja puede tener orígenes muy diversos, tanto como variadas pueden llegar a ser también las armas naturales del personaje. Garras, cabellos, huesos, alas o incluso la propia sangre son sólo algunas de lo que tienen a su disposición. Naturalmente, el personaje ha de designar cuál será la suya en el momento de elegir este Legado.

Habitualmente, un arma natural no está a la vista hasta que el personaje declara el deseo de manifestarla. En ese momento, su cuerpo se altera permitiéndole usarla; sus manos se convierten en garras, su pelo empieza a moverse por sí mismo o de sus heridas salen cuchillas de sangre... Esta manifestación tiene un coste de 5 puntos de Ki, aunque no hay mantenimiento alguno por seguir usándola.

Un luchador obtiene automáticamente conocimiento de cómo emplear su arma natural sin la necesidad de invertir PD en su uso; para él es algo innato. El Daño Base de las mismas es siempre de 40 más su bono de Fuerza y aplica el mismo Turno que si luchara desarmado (es decir, un +20). Dependiendo de su naturaleza, deberá elegir como Crítico primario FIlO, PENetrante o CONtundente.

El personaje habrá de seleccionar, además, dos de las siguientes ventajas especiales para su arma, adaptándola así a su naturaleza única. Algunas de ellas, como Daño incrementado o Reducción de armadura, pueden ser escogidas más de una vez.

Coste: 1

Daño incrementado: El arma aplica un +25 a su Daño Base.

Esta ventaja puede ser escogida por segunda vez, incrementando el bono a +50.

Velocidad incrementada: El arma obtiene un +20 a su Velocidad base. Esta ventaja puede ser escogida por segunda vez, elevando el bono a +40.

Precisa: El arma obtiene la regla Precisa.

Presa incrementada: El arma natural permite realizar la maniobra de Presa, y aplica un bonificador de +2 al atributo empleado por el personaje cuando ejecute los controles enfrentados.

Escudo contra proyectiles: Pese a no ser propiamente un escudo, el arma permite detener proyectiles como si se tratase de uno, a la hora de determinar los penalizadores que el personaje recibe a la defensa.

Reducción de Armadura: Por sus cualidades excepcionales, el arma reduce la Armadura del defensor en tres grados. Esta ventaja puede ser escogida por segunda vez para llevar la reducción a seis.

Crítico incrementado: El arma tiene una cualidad desgarradora, confiriendo un bono de +30 al nivel de Crítico de cualquiera de sus ataques.

Área excepcional: Al ejecutar una maniobra de Ataque en área, el arma abarca hasta 5 adversarios, igual que si fuera un de tamaño grande.

Dual: El carácter dual del arma permite al personaje realizar un segundo ataque con ella, como si empuñase un arma de mano adicional.

SANGRE DE LOS MUERTOS

Esta aberrante capacidad surgió de una estirpe maldita en la antigüedad, infectada por el contacto con El Libro de los Muertos. Un Legado con este poder es capaz de usar su sangre sobre un cadáver, para devolverlo a un estado de semi-vida durante un tiempo limitado. En realidad, dicho individuo no está propiamente vivo y su cuerpo tan sólo es una marioneta controlada por el Legado, la cual apenas conserva recuerdos o habilidades de su existencia anterior.

Para activar la Sangre de los Muertos, el personaje debe derramar una considerable cantidad de su sangre, que contiene su energía y esencia vital, sobre un cadáver. Cuanta más vierta, mayores serán también los poderes imbuidos en el cuerpo. Como los cadáveres no son animados de un modo místico, estos sólo podrían moverse si se encontrasen en un estado que se lo permitiese. Por ello, la Sangre de los Muertos no tiene poder sobre cenizas, esqueletos o restos similares. El cadáver se levantará en menos de un minuto (a veces, y dependiendo del cuerpo en cuestión, no hacen falta más que unos pocos segundos).

Coste: 1

Sacrificio de Sangre: Cuando usa sus poderes de Legado, el personaje ha de declarar qué cantidad de sangre vierte. Al hacerlo, sacrifica tantos puntos de vida como desee, y una cantidad de Ki equivalente a una quinta parte de los PV gastados. Por ejemplo, si sacrificara 50 de vida tendría también que gastar también 10 de Ki. En caso de no contar con puntos de Ki suficientes, la sangre no tendría fuerza para actuar. Cualquier gasto de Puntos de Vida, invertido en esta finalidad, se considera Sacrificio a la hora de determinar su recuperación a causa de la energía vital consumida.

Marionetas de Sangre: Un cadáver animado por el Legado obtendrá una resistencia al daño (PV) equivalente al cuádruple de los puntos de vida sacrificados en él, si bien en ningún caso podrá superar los que tenía originalmente el cuerpo cuando estaba vivo. Los cadáveres actúan como una extensión de la voluntad del personaje, empleando la habilidad de combate de su señor, aunque mantienen sus propias Características originales. No obstante, aplican un penalizador a toda acción en función de cuánta sangre haya gastado en ellos el Legado, tal y como se indica en la **Tabla 21**.

Los cuerpos animados pierden las propiedades de la sangre muy velozmente: a un ritmo de 5 Puntos de Vida por hora. El Legado puede invertir más sangre en ellos para prolongar su existencia, pero si en algún momento la resistencia de los cuerpos llega a 0 PV, estos caen inanimados y no se pueden volver a levantar por segunda vez.

Una marioneta de sangre puede reducir su efectividad por perder miembros o recibir otros daños similares, pero carecen de puntos vulnerables y no sufren penalizadores a causa del dolor.

Técnicas a través de las Marionetas: Una Marioneta de Sangre puede realizar cualquier Técnica de Ki que conozca su creador, aunque sólo posee una cantidad de Ki equivalente a los puntos invertidos en su creación. Una vez consumidos, la Marioneta se deshace.

TABLA 21: MARIONETAS DE SANGRE

Vida Sacrificada	Negativo a Toda acción
20 o menos	-100
21 a 50	-80
51 a 100	-60
101 a 150	-40
150 o más	-20

SANGRE DE KAMI

Quien posea este Legado es descendiente de alguno de los Kami de Varja, los antiguos dioses de la isla oriental. Gracias a la sangre que corre por sus venas, el personaje posee ciertos poderes únicos, ligados normalmente a las capacidades singulares de cada deidad. Puesto que existieron mil ochenta y siete Kami de muy diversa naturaleza, los poderes de cada Legado son también ligeramente diferentes, según el Kami del que se trate.

Los poderes listados en este epígrafe recogen las capacidades de un individuo cuya sangre haya quedado muy diluida con el paso del tiempo. Si el Director de Juego lo permite, un jugador puede invertir un mayor número de Puntos de Creación para obtener poderes adicionales.

Coste: 1

Sangre divina: Por las características únicas de su sangre, el Legado tiene la capacidad de realizar acciones de dificultad Inhumana. Todos los Legados, sin importar la naturaleza del Kami del que provengan, poseen siempre esta habilidad.

Kami: Genus Loci

La gran mayoría de los Kami estaban atados a lugares muy concretos, como bosques, ríos, montañas, lagos... Por ello, los personajes que desciendan de estos espíritus incrementan sus capacidades cuando se encuentran en lugares afines a su naturaleza. Así pues, un Legado que provenga del Kami de un río será más poderoso cuando esté en las proximidades de arroyos y torrentes, al igual que lo será el que descienda de un Kami de montaña cuando se halle en una zona montañosa. Al elegir esta ventaja, el personaje debe determinar a qué tipo de paraje natural se encuentran ligados sus poderes. Cuando esté allí, eleva un punto todos sus atributos físicos y sus Acumulaciones de Ki. Aquellos que también tengan el Don, aumentan además en +15 su ACT. En caso de que el Legado estuviese en el dominio original del Kami en Varja (el lago, montaña, bosque o lo que fuese que dio nacimiento a su antecesor), esos bonos se incrementarán dos puntos (+30 en el caso del ACT).

Kami: Señor de la Guerra

Los Kami atados a la guerra eran poderosos espíritus que se desvincularon de sus orígenes para convertirse en guerreros al servicio de Amataresu. Aunque sus poderes innatos no eran tan elevados como los de sus hermanos, su capacidad de combate se incrementó exponencialmente. Normalmente, estos Kami estaban asociados a un tipo determinado de arma que representaba su esencia. Por esta causa, sus descendientes poseen la capacidad de aumentar su poder cuando están empuñando dichas armas, ya que despierta la sangre divina que corre por sus venas.

Al escoger este Legado, el personaje ha de elegir un tipo concreto de arma (katana, nodachi, arco...). Cuando la empuña, obtiene la capacidad de canalizar energía a través de ella y despertar sus poderes innatos. Al hacerlo, el arma empleada incrementa automáticamente su nivel de calidad en 5 puntos (hasta un máximo de +25), es capaz de dañar energía (como si tuviera la habilidad del Ki Extrusión del Aura al Arma) y el Legado obtiene un bono de +1 a una Acumulación de Ki determinada.

Activar esta habilidad conlleva un coste de 1 punto de Ki por asalto.

SANGRE DE EL DRAGÓN

El Dragón, el primero y más grande de todos los Aeones, es la propia esencia de la fantasía en su estado más puro. Se ignora cuándo entregó una parte de su esencia a los mortales, pero aquellos que llevan su sangre son capaces de acceder a las más increíbles habilidades.

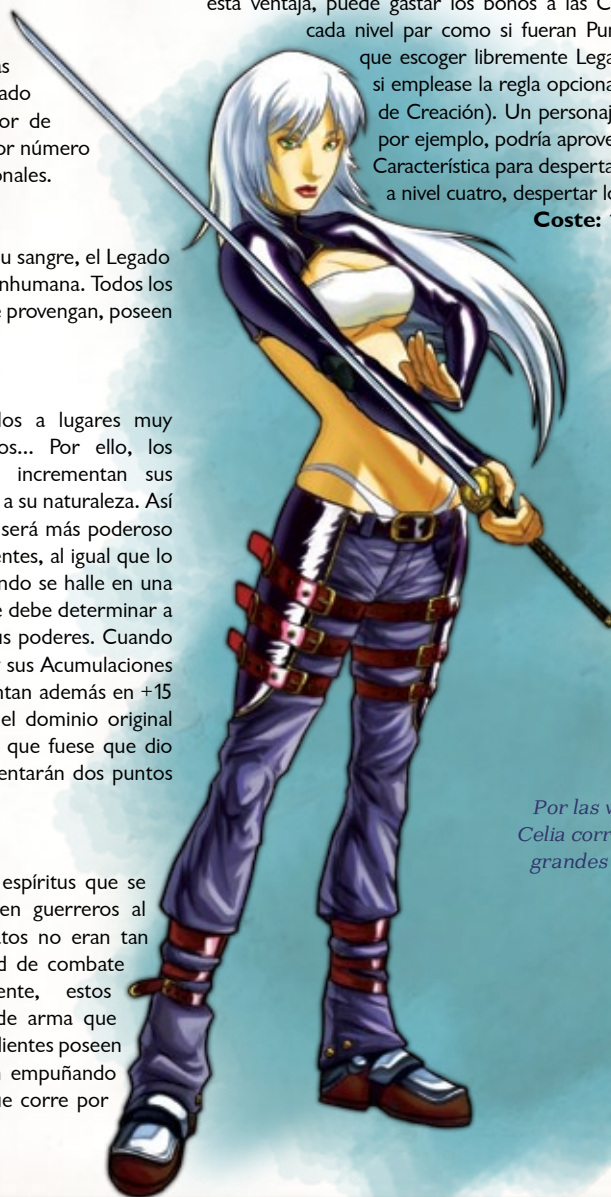
Los poderes de este Legado se dan puramente a efectos interpretativos, ya que sirven como requisito previo para acceder a algunos Magnus como Los Sellos del Dragón.

Coste: 1

SANGRE LATENTE

Sangre Latente no es verdaderamente un Legado como tal; representa que el personaje posee la capacidad de despertar posteriormente multitud de ellos, que corren por sus venas sin saberlo él. Alguien con esta ventaja, puede gastar los bonos a las Características recibidas en cada nivel par como si fueran Puntos de Creación con los que escoger libremente Legados de Sangre (igual que si emplease la regla opcional Liberalización de Puntos de Creación). Un personaje que subiera a nivel dos, por ejemplo, podría aprovechar su bono de +1 a una Característica para despertar Sangre Eterna, y al subir a nivel cuatro, despertar los Ojos del Alma.

Coste: 1



Por las venas de Celia corre latentes grandes poderes

CAPÍTULO 7

ARS MAGNUS

*Aún no has visto nada...
¡¡Presencia el verdadero poder!!*

-Deadmoon-

Los Ars Magnus, o Grandes Artes, son estilos de combate únicos y especiales, capacidades tan increíbles como fantásticas que proporcionan poderes más allá de toda imaginación. Con ellas, un luchador puede transformarse para incrementar sus habilidades, usar armas tan inverosímiles como instrumentos musicales o incluso controlar la propia esencia del caos para combatir.

Tanto los jugadores como el Director de Juego pueden querer dotar a sus personajes de algún Ars Magnus, personalizando así sus habilidades de combate y otorgándoles poderes increíbles. Para ello, basta simplemente con cumplir sus requisitos e invertir la cantidad de Puntos de Desarrollo y Conocimiento Marcial que requiere su aprendizaje.

Es importante puntualizar que los Ars Magnus descritos en este Capítulo no suponen en absoluto una lista cerrada. Si lo desea, el Director de Juego puede crear los suyos propios. Basta con definir cuáles son las habilidades especiales que van a tener, su funcionamiento y el coste (tanto en Puntos de Desarrollo como en Conocimiento Marcial) que hace falta invertir para acceder a ellos.

Junto a cada uno de los Ars Magnus de este capítulo, aparecen los siguientes elementos:

Requerimientos: Indica cuáles son los requerimientos generales que un personaje necesita tener para conseguir ese Magnus.

Legado de Sangre: Determina si el personaje necesita un Legado de Sangre o no para dominar dichos poderes. En caso afirmativo, también se indica a cuál de ellos estará atado.

Arma Base: En el caso de algunas armas imposibles, a menudo, el personaje puede necesitar conocer el uso de alguna arma como base para poder dominarla. En este apartado se nombra cualquiera de las armas que un personaje debería conocer para ser capaz de usar convenientemente el Magnus.

Coste: La cantidad de Puntos de Desarrollo que un personaje debe invertir para dominar el Magnus. Dicho valor se considera una Habilidad Primaria de Combate, por lo que su gasto se encuentra incluido dentro de dichos límites.

CM: La cantidad de puntos de Conocimiento Marcial que un personaje debe gastar para dominar la habilidad.

DOMINAR LOS ARS MAGNUS

Igual que ocurre con las habilidades o Técnicas de Ki, dominar un Ars Magnus no es una tarea fácil. Dados los increíbles poderes que otorgan y la complejidad de sus principios, el Director de Juego puede exigir al personaje que, incluso si cumple sus requisitos, tenga que invertir cierto tiempo tratando de dominarlo. En este caso, se pueden emplear los mismos cálculos de tiempo que con cualquier Técnica de Ki.

ARS MAGNUS MENORES

Los Magnus Menores son aquellos estilos especiales de combate a los que un personaje puede tener acceso desde el primer nivel. Como todos los Magnus, también son estilos imposibles de combate, aunque sus poderes y habilidades son menos inverosímiles y espectaculares que los del resto. Si el Director de Juego lo permite, un jugador puede elegir cualquiera de las capacidades de la siguiente lista al crear su personaje.

BERSERKER

Requerimientos: Ninguno.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD **CM:** 10

Un personaje con este Magnus puede entrar en estado de Berserker voluntariamente. En estos casos, aplica un bono de +10 a su Habilidad de Ataque y un penalizador de -20 a su defensa, a la vez que ignora los penalizadores a las Acciones físicas debidos al Dolor o al Cansancio (aunque no a los de carencias físicas). Como desventaja adicional, la sed de sangre le ciega a veces, haciéndole incapaz de distinguir entre amigos y enemigos o de comprender cuándo debe retirarse. Un personaje en estado de Berserker seguirá luchando en todo momento, incluso atacando a compañeros y aliados si no quedan más contrincantes dentro de su área de acción. Para evitarlo, necesita superar un Control de Voluntad, lo que le sacaría de ese estado al instante. En el caso de que sus puntos de vida se encuentren por debajo de una cuarta parte de su total, aplica un -2 a dicho control.

YUUSE BATOJUTSU

Requerimientos: Batojutsu.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 20 PD **CM:** 10

El Yuuse Batojutsu es una técnica de desenfundado que no sólo permite a un luchador sacar su arma sin ningún tipo de penalizador, sino que cuando lo hace, incrementa enormemente la velocidad y efectividad de su ataque. Para hacer uso de esta habilidad el personaje debe tener enfundada el arma al menos durante un asalto entero, que emplea para concentrarse y urdir apropiadamente el ataque. Dependiendo del tiempo que pase preparándose, en el momento de desencadenar el golpe su ataque será mucho más poderoso. Si ocupa un asalto entero concentrándose, el personaje obtiene un bono de +10 a su Turno y Habilidad de Ataque. Cada asalto adicional que utilice incrementa en +10 el bono, hasta un máximo de +30 (es decir, tres asaltos). Durante el tiempo que pase preparándose, el personaje no podrá ejecutar otros ataques ni desenfundar el arma, pero sí Acumular Ki o defenderse sin penalizador alguno.

Naturalmente, es necesario usar armas susceptibles de desenfundar o será imposible emplearlo.



KIAI

Requerimientos: Uso del Ki, Un arte marcial en Grado Medio.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 10 PD (*Tao a mitad*) **CM:** 10

Esta habilidad está asociada al uso de Artes Marciales. Se trata de un sistema muy básico de proyección de energía, desencadenada instintivamente por un luchador en el momento de realizar un golpe muy potente. Antes de realizar un ataque determinado que emplee Artes Marciales, el personaje debe declarar que quiere usar el Kiai. Al hacerlo, añade un bono de +10 al Daño Base de dicho ataque, pudiendo dañar energía igual que si empleara la habilidad del Ki Extrusión del Ki. Dado que esta capacidad llega a extenuar a su usuario, el Kiai sólo puede usarse una vez cada cinco asaltos o, en caso contrario, el personaje perdería un punto de cansancio al usarlo. El Kiai consume un punto de Ki cada vez que es utilizado.

GUARDIÁN

Requerimientos: Advertir 50+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 40 PD **CM:** 10

Este estilo enfoca las habilidades defensivas de un luchador a la protección de terceros, permitiéndole convertirse en un guardaespaldas ideal. En consecuencia, el personaje no requiere ganar el Turno o prever un ataque para defender a un compañero de un determinado golpe, siempre y cuando se encuentre próximo a él. De igual forma, el luchador aplica únicamente un -10 a su Habilidad de Parada o Esquiva para detener la agresión o apartar a su protegido del impacto, en lugar del -40 habitual.

Este Magnus no tiene efectos si el personaje ha perdido el Turno contra un determinado enemigo por un resultado de Sorpresa.

ATAQUE FINAL

Requerimientos: Ninguno.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD **CM:** 10

El luchador tiene la capacidad de, en un momento determinado, gastar toda su energía, habilidad y suerte en la realización de un ataque desesperado que pueda dar la vuelta a un combate. Cuando declara que quiere realizar un Ataque Final, el personaje obtiene un bono especial de +20 a su Habilidad ofensiva y cualquier punto de cansancio que emplee para potenciarlo le otorga un +20 en lugar de +15. Esta habilidad sólo puede usarse una vez por situación de combate, debiendo encontrarse el personaje por debajo de la mitad de sus puntos de vida para hacerlo. Una vez empleada, es necesario que transcurra al menos un día para volver a ser activada.

Ataque Final puede combinarse libremente con cualquier Técnica, Magnus o habilidad especial.

MANIOBRA ESPECIAL

Requerimientos: Ninguno.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD **CM:** 10

A lo largo de los años, el personaje ha desarrollado una maniobra de combate característica y única que le permite engañar a sus rivales. En más de un sentido, se trata de un "truco especial" que únicamente él conoce, otorgándole cierta superioridad al realizar un ataque determinado. Su ejecución no implica en ningún caso el uso de puntos de Ki ni nada similar; es su mera habilidad marcial la que le permite realizarla. En juego, el personaje obtiene la capacidad de emplear dicha maniobra a voluntad, lo que le otorga un bono de +20 al ejecutar dicho ataque.

Existen dos situaciones que hacen que esta maniobra no otorgue ningún bono de combate. En primer lugar, si un adversario ya la ha presenciado o sufrido, conoce su funcionamiento y su "truco", por lo cual deja de ser efectiva contra él. En segundo, un individuo cuya Habilidad de defensa base sea superior al ataque base del personaje en 60 o más puntos es simplemente demasiado experto en combate como para dejarse engañar por ella.

Maniobra Especial puede combinarse libremente con cualquier Técnica, Magnus o habilidad especial.

ARS MAGNUS MAYORES

Los Ars Magnus Mayores son las más complejas disciplinas de combate, los estilos que dotan a los personajes de las habilidades y los poderes más increíbles. Al contrario que con los Menores, los requerimientos de estas habilidades hacen que resulte imposible para personajes de primer nivel tener acceso a ellos, por lo que será necesario dominarlos en algún momento posterior.

ASHURIAM: ASALTO DIMENSIONAL

Requerimientos: Habilidad de Ataque 220+, Uso de la energía necesaria, Zen, Poder 11+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 80 PD **CM:** 80

Este Magnus concede al personaje la habilidad de moverse limitadamente entre dimensiones, permitiéndole atacar a sus enemigos desde otro plano de existencia. Al activar este poder, el luchador desaparece de la realidad durante unos instantes, ocultándose en un pequeño espacio cerrado, a medio camino de la Vigilia. Desde allí, aunque no puede sentir el mundo real (sólo percibe lo que le rodea de un modo vago y lleno de brumas), es capaz de crear pequeñas aperturas espaciales a través de las cuales ataca directamente a sus rivales. En más de un sentido y como su nombre sugiere, el luchador acaba con sus contrincantes golpeándoles desde otra dimensión. Los orígenes de esta capacidad se remontan a milenios atrás y están ligados a los agentes personales de algunos Shajads, quienes la usaron para asesinar a todo aquel que pudiera suponer una molestia para los intereses de sus señores. Con el paso de los siglos, tales conocimientos cayeron en desuso y su increíble dificultad no hizo sino propiciar su desvanecimiento en el olvido.

Cuando un personaje activa el Magnus y "entra" en el espacio cerrado, su movimiento queda limitado a una zona aproximada de 50 metros de radio a partir del punto donde se creó. Es decir, tras usar Ashuriam, su área de desplazamiento queda prefijada y, si quiere salir de dicho límite, tendrá necesariamente que volver primero al mundo real. De igual forma, la dimensión, aunque irreal, recrea todo lo que hay en los alrededores, por lo que muros, paredes y otras construcciones similares también se manifiestan allí. Dado que el personaje no se halla propiamente en el mundo, mientras siga en el interior de la dimensión no puede ser blanco de ataques físicos ni sobrenaturales que no tengan la capacidad gnóstica de atravesar planos.

Una vez dentro de Ashuriam, un luchador puede crear a voluntad una brecha espacial desde la que atacar a rivales que sigan en el mundo real. Desgraciadamente, su escasa precisión a la hora de percibir a sus enemigos y el limitado espacio del que dispone a través de las brechas, le llevan a sufrir un penalizador de -40 a su Habilidad. No obstante, la naturaleza de estas acometidas también implica que es prácticamente imposible devolverle los golpes, puesto que las minúsculas aperturas (a menudo no se asoma más que una punta de arma) no dejan la oportunidad de hacerlo. De ese modo, el defensor sólo puede contraatacar si obtiene un resultado favorable de 100 puntos (es decir, un -100 en la Tabla de Combate) e, incluso si lo consigue, aplica un -100 a su Habilidad ofensiva.

Usar Ashuriam tiene un coste de 10 puntos de Ki y es una acción activa, por lo que el personaje debe de tener la capacidad de actuar si quiere cambiar de plano. Cada asalto que permanezca en el interior de su dimensión consume un punto de Ki adicional para mantener el Magnus activo. Además, cuando quiera crear una brecha espacial por la que alcanzar el mundo real tendrá que gastar 5 puntos de Ki por ataque realizado.

Mientras un luchador está en Ashuriam no puede recuperar Ki, Cansancio o puntos de vida.

ASESINAR DESDE OTRA DIMENSIÓN

Un asesino puede tratar de acabar con sus víctimas de un modo muy efectivo gracias a Ashurian, pues dada la naturaleza de esta habilidad es francamente difícil darse cuenta de su presencia. Alguien sin la capacidad de Ver lo Sobrenatural simplemente no puede tan siquiera percibir a un personaje cuando se desplaza a través de Ashuriam y, sólo en el momento en el que crea una brecha dimensional para atacar, tendrá una mínima posibilidad de verle. En este caso, el personaje que usa el Magnus suma un +100 a su habilidad de Sigilo para determinar si logra o no tomar por Espalda y por Sorpresa a su enemigo (siempre, claro está, que no fuese consciente de su presencia). Además, puede tratar de escabullirse inmediatamente después de haber realizado el ataque, en cuyo caso no aplicaría ningún penalizador a su habilidad de Sigilo o Esconderse para ocultarse, incluso tras haberse revelado.

En el caso de que un personaje tenga la capacidad de Ver lo Sobrenatural, podrá tratar de percibir las ligeras fluctuaciones en la realidad que deja el personaje cuando se desplaza por Ashuriam, pero incluso así sufre un penalizador de -100 a su habilidad de Advertir o Buscar.

Mientras se encuentre en el interior de la dimensión, la energía de un personaje puede ser detectada con normalidad, aunque aplica un bono de +100 a su habilidad de Ocultación del Ki (en el caso de que la tenga).

ENTES CUASI DIVINOS Y CAMINANTES EXISTENCIALES

Existen multitud de entidades con un Gnosis tan sumamente elevado que pueden caminar libremente entre dimensiones o sentir lo que ocurre a su alrededor en varios planos de existencia a la vez. Para ellos, el mundo está compuesto de multitud de capas y las perciben todas a la vez, sin importar en cuál de ellas se encuentren. Dichos seres son capaces de sentir lo que ocurre en la dimensión de bolsillo creada por Ashuriam, o, incluso, de atacar a un personaje pese a que se encuentre en otro plano de realidad. Un ser con Gnosis 40 o superior ignora completamente los efectos de este Magnus, ya que para él no implica ninguna clase de perjuicio que su enemigo le ataque desde otro nivel existencial. Por otro lado, los entes con Gnosis 45 o superior son simplemente capaces de usar esta clase de ataques a voluntad sin la necesidad de dominar Ashuriam. Al fin y al cabo, pueden moverse libremente entre diversos niveles de existencia.

AGNITUM: OJO ABSOLUTO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 180+, Erudición, Percepción 11+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD

CM: 30

El Ojo Absoluto es una capacidad ancestral que confiere la capacidad de proyectar los sentidos a través de un objeto y, usando energía física, guiarlo como si fuera una prolongación del propio cuerpo. De ese modo, un personaje puede disparar proyectiles y controlar su trayectoria, permitiéndole no sólo incrementar enormemente su precisión, sino también alcanzar objetivos que estén fuera de su campo visual.

Al realizar cualquier ataque a distancia, ya sea lanzado o disparado, el personaje puede decidir proyectar sus sentidos a través de él y guiarlo hasta su blanco. Ello le otorga un bono de +20 a su Habilidad ofensiva, hace que ignore los penalizadores por cobertura y puede atacar a enemigos que estén dentro de su alcance, pero a los que no esté viendo de un modo directo (como por ejemplo, haciendo que el proyectil gire una esquina). No obstante, esta habilidad también tiene una consecuencia negativa. Al proyectar sus sentidos a través de los proyectiles, el luchador tiene serias dificultades para percibir correctamente lo que hay a su alrededor. En consecuencia, en un Turno durante el que haga uso de Ojo Absoluto, también aplica un penalizador de -20 a su Habilidad de Defensa y un -40 a cualquier control que requiera el uso de la Percepción.

Sólo se puede usar el Ojo Absoluto con un proyectil por Turno, y su uso consume 3 puntos de Ki. Este Magnus puede combinarse libremente con cualquier otra habilidad o Técnica de Ki, al igual que con otros Magnus similares.

ATAQUE OCULTO

La naturaleza del Ojo Absoluto permite a un personaje atacar a sus contrincantes desde una posición de subterfugio, sin tener que mostrarse a ellos directamente. Por tanto, un luchador que use este Magnus mientras siga oculto no revela su posición y, en consecuencia, sus adversarios no obtienen ningún bono a los controles de Advertir o Buscar para localizarlo mientras ataca.



Harod y Drake

CAOS MEISTER: CONTROL DEL CAOS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 250+, Habilidad de Defensa 250+, Inhumanidad, Uso de la energía necesaria, Poder 11+

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 80 PD

CM: 100.

Caos Meister es uno de los estilos de combate sobrenatural más poderosos y complejos. Se trata de un poder tan excepcionalmente extraño y misterioso que posiblemente haya menos de diez personas en el mundo capaces de usarlo. Su verdadero nombre, así como su origen, se ha perdido en el tiempo, pero sus usuarios son conocidos como los Maestros del Caos por su capacidad de alterar a su favor las reglas de la existencia en combate. Visualmente, cuando un luchador activa cualquiera de las habilidades del Caos Meister, su cuerpo parece desdoblarse y realizar varias acciones a la vez, aunque, tras unos instantes, sólo una de ellas, la posibilidad que finalmente ha elegido, es la que permanece.

Este Magnus otorga al luchador la capacidad cuasi divina de controlar parcialmente el espacio y el tiempo en combate, permitiéndole alterar sus acciones para maximizar sus habilidades en la lucha. Consecuentemente, un personaje que lo domine puede utilizar a voluntad cualquiera de las tres capacidades listadas en esta sección (Alteración Existencial, Dualidad del Destino, Null Tempus). Cada vez que se hace uso de alguna de ellas ha de gastar cierta cantidad de puntos de Ki para activarla. Dicho coste es un pago automático y no requiere la Acumulación de Ki para usar la habilidad.

•**Alteración Existencial:** Modificando las posibilidades de una acción, este poder permite repetir una tirada de dados de cualquier ataque o defensa que realice el personaje. El coste del poder es de 10 puntos de Ki por repetición, pero en el caso de que se use más de una vez sobre una misma tirada, el coste se dobla por cada uso adicional consecutivo (10 puntos la primera repetición de una tirada, 20 puntos la segunda, 40 puntos la tercera...). Esta capacidad sólo tiene efectos sobre Habilidades relacionadas con el combate y no permite eliminar un resultado de Pifia.

Celia realiza una tirada de dados para atacar a un enemigo y, al no estar satisfecha con su resultado, utiliza la habilidad Alteración Existencial para repetirlo. Al ser la primera vez que la utiliza, gasta en ella 10 puntos de Ki. Como tampoco está satisfecha, usa su habilidad de nuevo, aunque al ser la segunda vez que la emplea sobre el mismo ataque, el coste es de 20 puntos de Ki. En total ha gastado 30 puntos para repetir dos veces su tirada.

•**Dualidad del Destino:** Manejando las hebras del destino, el Meister puede discernir entre la dualidad que cada una de sus acciones conlleva, lo que le permite elegir únicamente el resultado que más le interesa en cada caso. Por tanto, este poder otorga al personaje la capacidad de intercambiar las decenas y las unidades de cualquiera de sus tiradas de dados. Hacerlo tiene un coste de 20 puntos de Ki. Este poder no permite anular un resultado de Pifia, ni tampoco forzar una tirada abierta. Es decir, en el caso de que un resultado de 29 se convirtiera en 92, no por ello sería abierto. Esta capacidad sólo tiene efectos sobre Habilidades relacionadas con el combate.

•**Null Tempus:** Considerado generalmente como el mayor de los poderes del Caos Meister, Null Tempus permite al personaje repetir completamente un suceso que acaba de acontecer. Si, por ejemplo, recibe un ataque de un enemigo, ocasionándole un daño crítico que le amputa un brazo, podría hacer uso de Null Tempus para volver atrás en el tiempo unos escasos instantes y repetir la acción por completo. En términos de juego anula la última Acción ejecutada en combate (por él o por uno de sus antagonistas directos). Ello implica que, tanto el atacante como el defensor, deben volver a tirar los dados, obteniendo un resultado completamente diferente. Como el personaje ha de estar vivo y consciente para hacer uso de esta capacidad, no es válido para anular un resultado que lo haya dejado inconsciente o que acabase con su vida. Además, si el personaje ha gastado Ki usando otras habilidades de Caos Meister en tiradas relacionadas con dicha Acción, no recupera los puntos perdidos cuando la usa. De igual forma, tampoco es capaz de recuperar puntos de vida que se hayan perdido usando las reglas de Sacrificio. Activar Null Tempus tiene un coste de 50 puntos de Ki. Este poder no tiene utilidad alguna sobre entidades con un Gnosis 40 o superior.

ETHERIAL: ATAQUES INFINITOS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 40 PD

CM: 40

Etherial es un estilo de combate personal que permite al luchador iniciar una serie de rápidos ataques, los cuales, pese a no tener efectos aparentes sobre sus rivales, se manifiestan instantes después provocando muy diversas consecuencias. Por ejemplo, un luchador podría ejecutar cientos de tajos sobre un rival sólo para ver cómo, segundos más tarde, todos estos cortes aparecen a la vez en su cuerpo.

Cuando declara la activación de esta habilidad, el luchador fija a un adversario determinado como blanco y entra en una modalidad combativa con una duración de cinco asaltos. Durante estos Turnos, todos los ataques que realice contra dicho enemigo no le hacen perder puntos de vida, aunque debe apuntarse por separado el daño teórico que ha causado cada uno de ellos. Al finalizar el quinto Turno, el personaje suma todos los puntos de daño que debería haberle producido a su adversario con sus ataques y, a continuación, elige una de las capacidades especiales de la siguiente lista:

•**Crítico Seguro:** El valor total de daño producido se reduce a la mitad y su adversario sufre de inmediato una pérdida de puntos de vida equivalente a dicha cantidad. Este daño produce un Crítico automático, incluso si no ha llegado a sustraer la mitad de los puntos de vida a su rival. Ambos contendientes deberán tirar los dados para calcular los efectos del Crítico de manera convencional. El luchador tiene la capacidad de decidir si el Crítico produce un daño mortal o, simplemente, inutiliza a su adversario. No tiene efecto sobre criaturas con Acumulación de daño.

•**Ataque Absoluto:** El personaje obtiene un bono a su siguiente ataque, equivalente al valor total del daño que ha producido durante esos cinco asaltos. Por ejemplo, si el personaje logra causar 200 puntos de daño entre todos los ataques anteriores, podría ejecutar a continuación un ataque con un +200 a su Habilidad contra dicho rival. En el caso de criaturas con Acumulación de daño, el bono máximo que el luchador puede obtener es de +250.

•**Mil Golpes:** El personaje puede realizar, en ese asalto, un ataque adicional gratuito contra su adversario por cada 25 puntos de daño que debiera haberle producido con sus ataques durante los Turnos anteriores (150 puntos, en el caso de que sea una criatura con Acumulación). Por ejemplo, si le hubiera producido 75 puntos de daño, ejecutaría tres ataques adicionales con habilidad plena.

•**Sello de Poder:** Los ataques interrumpen el flujo de energía del cuerpo del adversario. El valor total de daño producido se reduce a la mitad, debiendo superar su contrincante un control de Resistencia Física equivalente a dicho valor. Si lo falla, será incapaz de usar habilidades o Técnicas de Ki durante un número de horas igual a su nivel de fracaso.

Celia utiliza este Magnus contra un adversario y le ataca en cinco asaltos consecutivamente. Durante este tiempo, sus impactos deberían haber producido a dicho enemigo un total de 150 puntos de daño. A continuación, podrá optar entre hacerle perder 75 puntos de vida que causarán un Crítico seguro, realizar un ataque con un bono de +150 a su Habilidad ofensiva, ejecutar seis Ataques adicionales u obligarle a superar un control de BF contra 150, so pena de perder sus habilidades de Dominio durante varias horas.

Usar Etherial tiene un coste de activación de 5 puntos de Ki, se opte por el beneficio que se opte. Este Magnus puede combinarse libremente con cualquier habilidad o Técnica del Ki.

HAIMA: SOMBRA DE SANGRE

Requerimientos: Habilidad de Defensa 200+, Voluntad 10+

Legado de Sangre: Sangre Eterna.

Coste: 30 PD

CM: 30

El Ars Magnus conocido como Sombra de Sangre es un estilo marcadamente defensivo, que otorga a su usuario un control sobrenatural sobre su corriente sanguínea, permitiéndole crear carcasas que absorban la mayoría de los impactos. Cuando el luchador se dispone a ejecutar una defensa, antes de lanzar los dados, puede declarar que sacrifica, voluntariamente, cualquier cantidad de puntos de vida para crear una Sombra de Sangre; una forma artificial que recibe el impacto en su lugar. La Sombra posee un aguante equivalente al doble de los puntos de vida sacrificados. De este modo, si alguien gasta 30 puntos de vida, la Sombra resistirá hasta 60 Puntos de Daño. La cantidad mínima que se puede emplear es de 5 PV, aunque no hay un valor máximo.

Activando esta habilidad al defenderse del ataque, la Sombra sufrirá el Daño en lugar del personaje, quien, adicionalmente, tampoco perderá la Acción en ese asalto, incluso si la Habilidad Ofensiva de su adversario fuera superior a su tirada de defensa. Esta capacidad sólo es efectiva si el Daño sufrido por la Sombra proveniente del ataque contra el que ha sido creada no es superior a su resistencia. En caso contrario (es decir, si el Daño supera el aguante de la Sombra), el ataque inutilizaría todas las ventajas de este Magnus; el defensor perdería los puntos de vida y su capacidad de actuar. Simplemente, el atacante ha logrado dañar tan masivamente la forma artificial, que esta es incapaz de proteger a su creador. La Sombra sólo es efectiva contra un ataque

determinado y pierde su habilidad después de que el personaje haya defendido (incluso si el golpe no llegase a producir Daño alguno). La Sombra no es un ser independiente al personaje, sino una sustitución instantánea de su cuerpo que ocupa el mismo lugar; únicamente el verdadero luchador se revela después de que la sombra haya sido dañada.

Haima es útil con cualquier clase de defensa: esquiva, parada o escudos sobrenaturales. También es posible combinar este Magnus con cualquier tipo de Técnica de combate o incluso con otros Magnus.

Visualmente, esta habilidad no puede percibirse hasta el instante mismo en que quien la utiliza recibe un impacto. En ese momento, su cuerpo se deshace en sangre y, en apenas una fracción de segundo, de las gotas que salpican por todas partes se forma nuevamente su cuerpo. Habitualmente, toda la sangre se refunde en el luchador poco después, salvo si el ataque ha logrado superar la resistencia de la Sombra (en tal caso, caería al suelo).

Lemures es blanco de una Técnica de ataque muy poderosa y, temiendo que será incapaz de detenerla, declara que sacrifica 50 puntos de vida para crear una Sombra de Sangre de resistencia 100. A continuación se defiende del ataque con normalidad, lo que le produce un total de 80 Puntos de Daño. Como la pérdida es inferior a los 100 puntos que la Sombra de Sangre puede resistir, ésta absorbe el impacto y Lemures no sufre daño alguno (salvo los 50 puntos que ha sacrificado) ni pierde la Acción. Si, por el contrario, el ataque le hubiera producido un Daño superior a 100 puntos, la Sombra de Sangre no hubiese sido capaz de aguantar el golpe: Lemures sufriría Daño pleno (además de los 50 puntos de vida sacrificados) y hubiera sido puesto a la Defensiva.

MAGNUM: LIBERACIÓN DE PODER

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Extensión del aura al arma.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD

CM: 50

Magnum permite al luchador acumular una gran cantidad de energía ofensiva durante un corto periodo de tiempo para desencadenarla instantes después. Durante algunos segundos, su organismo empieza a absorber y reunir poder del ambiente, condensándose visiblemente en alguna parte de su cuerpo (habitualmente en los puños o en el arma), hasta el momento en que lo libera por completo con un potente impacto final.

Un personaje es libre de declarar en cualquier momento su deseo de empezar a prepararse para utilizar un ataque de Magnum, determinando a lo largo de cuántos asaltos (entre uno y cinco) va a acumular energía. Durante el tiempo que emplee para prepararlo, puede seguir atacando con normalidad, pero aplica un penalizador de -20 a su Habilidad de defensa. Al llegar el asalto en que se encuentre preparado, realizará un único ataque aplicando un bono de +20 a su Habilidad ofensiva por cada Turno que haya estado acumulando poder. Si, por alguna causa, no es capaz de desencadenar el golpe en el asalto que había designado (como por ejemplo, que haya sido puesto a la defensiva en ese momento), simplemente pierde sus bonos y debe empezar a reunir de nuevo los requisitos del ataque.

Las criaturas o personajes con Acumulación de daño pueden hacer uso de Magnum, pero sólo obtienen un +10 por asalto de preparación, en lugar del +20 habitual.

Esta habilidad tiene un coste de activación de un punto de Ki por cada asalto que se emplee preparando para el ataque.

Konosuke acumulando poder para realizar Magnum



INFINIUM: FLUCTUACIÓN DEL ESPACIO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Inhumanidad, Agilidad 11+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 40 PD

CM: 40

Este Magnus, conocido también como “salto del espacio”, es un poder de combate que aprovecha al máximo la velocidad de un personaje al moverse a cortas distancias. Concentrando su Ki y haciéndolo estallar en el momento apropiado, puede realizar desplazamientos tan inhumanamente rápidos que, a todos los efectos, se teletransporta. De ese modo, aparece en cualquier lugar (o incluso en varios a la vez) buscando una posición favorable para atacar a sus enemigos, antes incluso de que éstos entiendan lo que está pasando.

En contra de las reglas generales de transporte, este Magnus permite a un luchador dar pequeños “saltos” espaciales, tan veloces que, durante unos instantes, desaparece de la vista de sus adversarios. Éstos son simplemente incapaces de reaccionar porque no perciben por dónde llegan los ataques. A efectos de juego, el personaje puede activar a voluntad esta habilidad durante un combate para tratar de obtener la posición de Flanco o Espalda, con todos los bonos que ello conlleva. Antes de realizar cualquier ataque de carácter físico (aunque ello no implica necesariamente que ambos contendientes deban estar ya luchando), debe declarar que realiza un “salto” y la posición a la que pretende llegar. Su adversario sólo puede tratar de percibir a dónde se ha trasladado, realizando un control de Advertir con una dificultad determinada por el Tipo de Movimiento de quien usa el salto; cuanto más veloz sea, más complejo resultará para su rival anticiparse a sus acciones. Dicha dificultad aparece reflejada en la **Tabla 22**. Un personaje que lleve la Iniciativa y renuncie voluntariamente a su acción previendo el salto, puede usar Buscar en lugar de Advertir, en cuyo caso disminuye dos grados la Dificultad. Hay que tener en cuenta que el hecho de superar el control no interrumpe en absoluto el ataque; sencillamente, el personaje que ha ejecutado el “salto” no obtiene posición favorable.

Un “salto” espacial es una acción pasiva atada intrínsecamente a un ataque. Quien lo ejecuta se desplaza como máximo a una cuarta parte de su Tipo de Movimiento, aunque nada le impide hacerlo en contra de un enemigo con el que ya estuviera previamente trabado en combate. Sólo puede emplearse una vez en cada Asalto y conlleva un gasto de 2 puntos de Ki por activación.

En el caso de que la Agilidad del personaje que usa este Magnus sea inferior a la de su contrincante, este último podrá aplicar un bono de +80 a su control de Advertir, puesto que su velocidad natural le permite anticiparse mejor a tales contingencias.

Tabla 22: INFINIUM

Tipo de Movimiento	Espalda	Flanco
11	Fácil (40)	Media (80)
12	Media (80)	Difícil (120)
13	Difícil (120)	Muy Difícil (140)
14	Muy Difícil (140)	Absurdo (180)
15	Absurdo (180)	Casi Imposible (240)
16	Casi Imposible (240)	Imposible (280)
17	Imposible (280)	Inhumano (320)
18	Inhumano (320)	Zen (440)
19+	Zen (440)	Automático

Celia, cuyo Tipo de Movimiento es 13, puede utilizar un “salto” espacial para intentar colocarse en una posición ventajosa contra un adversario. Si trata de situarse en el Flanco de su antagonista, éste deberá superar un control de Advertir contra 140 (Muy Difícil) para anticiparse a la acción. Si trata de alcanzar la Espalda, el control será contra 120 (Difícil). Cada vez que lo intente, Celia debe gastar 2 puntos de Ki.

MATRIX: DIVISIÓN EXISTENCIAL

Requerimientos: Habilidad de Ataque 150+, Habilidad de Defensa 150+, Multiplicación de cuerpos.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 50 PD

CM: 50

Usando el control de su energía al máximo nivel, el personaje tiene la capacidad de dividirse existencialmente en varios cuerpos. Sin embargo, al contrario de lo que ocurre con otras habilidades o Técnicas de Ki, estas formas físicas no son copias; todas y cada una de ellas son en realidad él. Simplemente, fragmenta su propio ser, separando su poder y su alma en varios individuos diferentes que comparten una misma mente.

Un personaje que domina este Magnus puede dividirse en diferentes cuerpos que actúan de manera independiente, aunque compartiendo una misma voluntad. A todos los efectos, un jugador controla todos sus yoes como si fuera únicamente una sola persona, pese a que cada uno se mueve a su vez como un individuo distinto.

Cuando lo desactiva, los cuerpos van desapareciendo gradualmente hasta que sólo queda uno de ellos, en el que se integra la esencia de todos los demás. Cada forma puede estar a un máximo de 100 metros de distancia entre sí o son incapaces de actuar en concordancia y también desaparecen.

Desgraciadamente, la fragmentación divide los puntos de vida, Ki, Zeon y CVs libres del personaje entre los diferentes cuerpos de un modo equitativo. Por ejemplo, alguien con 240 puntos de vida podría separar su cuerpo en dos con 120 PV cada uno, en tres con 80 PV, en cuatro con 60 PV... y así sucesivamente. Además, cada división también fracciona el poder y habilidad del individuo, por lo que los cuerpos obtienen un penalizador de -10 a toda acción por cada uno que exista. De este modo, si el luchador se separase en dos, ambos experimentarían un negativo de -20, mientras que sufrirían un -40 si fuesen cuatro.

Todos los daños que padezca cualquier cuerpo durante el mantenimiento de este Magnus, se manifiestan en el personaje al desactivarse la División Existencial. En el caso de que alguno de ellos muera por cualquier causa, dicho daño se consideraría automáticamente un sacrificio de puntos de vida a la hora de determinar el tiempo que tarda el personaje en recuperarse. Es importante tener en cuenta que, mientras esté activo este Magnus, la única manera de acabar realmente con el luchador es aniquilar a todos los entes en los que se ha dividido.

Activar la División Existencial es una acción de combate completa, por lo que quien la realiza no puede hacer absolutamente nada más durante ese asalto, ni siquiera acciones pasivas. Este Magnus tiene un coste de 5 puntos de Ki por cada división en el momento de su activación, y un mantenimiento de 1 punto por cuerpo cada 5 asaltos. Una vez desactivado por cualquier causa, el personaje debe esperar al menos una hora antes de volver a hacer uso de esta capacidad. El número máximo de cuerpos en los que un personaje se puede separar no puede ser nunca superior a la mitad de su Característica de Poder, redondeada hacia arriba.

Si Lemures quisiera usar este Magnus para dividirse en cinco individuos diferentes, tendría que gastar 25 puntos de Ki. A causa de la fragmentación de su poder, su Ki y puntos de vida se dividirían entre cinco, sufriendo todos sus cuerpos un penalizador de -50 a toda acción.

MUNDUS: CONTROL DEL ENTORNO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Habilidad de Defensa 200+ Movimiento de masas, Inhumanidad.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD

CM: 50

Mundus es una capacidad de colosal poder, que permite al luchador controlar completamente su entorno para atacar; como si de un ente superior se tratase, todo lo que existe a su alrededor se convierte en un arma a su disposición. Sin ni siquiera moverse, puede levantar afiladas columnas del suelo, lanzar decenas de objetos a distancia o aplastar a sus contrincantes usando simplemente el aire que los rodea.



Ilustrado por Wen Yu Li

Matrix, División Existencial

En juego, un personaje que domine este Magnus puede atacar y defenderse, en cualquier circunstancia, empleando lo que tiene cerca. Es incluso capaz de modificar las cosas que le rodean para usarlas de manera efectiva en combate. Pese a este gran poder, la habilidad tiene ciertos límites a la hora de afectar al entorno. En primer lugar, no se puede emplear directamente sobre seres vivos, sin importar lo insignificante que sea su Presencia. Además, tampoco tiene efectos sobre cuerpos excepcionalmente sólidos o cuya Presencia sea muy elevada. Por ejemplo, un personaje que luchase en un templo cuyas paredes y suelos estuviesen cargados de energía sobrenatural, sería incapaz de deformarlos para usarlos como medio de ataque.

Cada vez que un personaje hace uso de esta habilidad, debe gastar un punto de Ki por cada ataque realizado. Incluso si los ataques de Mundus engloban multitud de elementos diferentes, todos utilizan un perfil genérico en representación de su uso general. Es perfectamente posible usar este Magnus en combinación con habilidades o Técnicas de Ki.

Daño: Mundus emplea el equivalente a un Daño Base 80 a la hora de resolver sus ataques. A esta cantidad se le suma el bono de Poder de su usuario.

Velocidad: Mundus tiene una Velocidad equivalente al Turno del personaje desarmado.

Rotura y Entereza: Mundus tiene el equivalente a una Rotura 8 y, por su naturaleza excepcional, no se considera que pueda romperse.

Crítico: Dado que el luchador emplea multitud de elementos para atacar, es capaz de usar como crítico primario de sus ataques FILO, CONTundente o PENetrante. En caso de disponer de antorchas u hogueras, también podría usar FUEgo.

Acción de Ataque Completa: Usar Mundus implica una concentración absoluta, por lo que un personaje no puede atacar con otras armas a la vez que emplea el entorno como medio ofensivo.

Uso Indirecto: Incluso apresado o inmovilizado, el personaje no tiene ninguna dificultad para seguir atacando valiéndose del entorno. Por tanto, ignora todo penalizador a la Habilidad que pudiera aplicar por estar paralizado de cualquier manera.

Radio de Efecto: A pesar de tener una consideración equivalente a los ataques cuerpo a cuerpo, las acciones ofensivas de este Magnus se extienden a una zona de influencia de 10 metros de radio.

Carencia de Medios: Si el Director de Juego considera que el entorno donde se halla un personaje no es apropiado para el combate, o simplemente no existen demasiados elementos que usar convenientemente en la lucha, puede aplicar un penalizador de entre -10 y -50 a la Habilidad y el Daño de Mundus.

USOS ESPECIALIZADOS

Además de atacar y defender con normalidad, el personaje puede usar Mundus de una manera ligeramente diferente en cada asalto para adaptarse a lo que más le conviene. Consecuentemente, antes de tirar los dados para determinar su Iniciativa en un Asalto, puede elegir una de las siguientes ventajas especiales:

• **Barrera Defensiva:** El luchador forma a su alrededor una barrera física empleando una gran cantidad de objetos sólidos. De este modo, se defiende como si usara un escudo sobrenatural, que soporta un daño equivalente a 300 puntos por asalto antes de ser rota. En caso de que fuese destruida, el personaje podría seguir defendiéndose de manera convencional, pero a partir de ese momento sí aplicaría los penalizadores pertinentes con normalidad. Para hacer uso de esta habilidad es necesario que el luchador tenga a su disposición multitud de objetos de gran solidez, próximos a él, que puedan servirle para este fin. Si no fuese así, simplemente no podría crear la barrera defensiva o la resistencia de ésta sería muchísimo menor. Naturalmente, si tras formar durante varios asaltos una protección de estas características los objetos empleados son dañados continuamente, podrían quedar tan destrozados que resultase imposible seguir utilizándolos.

• **Enfoque Ofensivo:** Este uso especializado implica que el personaje se esfuerza en utilizar grandes masas físicas para aumentar la potencia destructiva de los ataques todo lo que pueda. En consecuencia, ese Turno incrementa el Daño Base de los mismos en +40.

• **Lluvia de Esquirlas:** El personaje puede concentrarse en proyectar centenares y centenares de esquirlas, rocas o elementos similares hacia todo lo que haya a su alrededor. De este modo, ejecuta un ataque en área contra todos los adversarios que se encuentren dentro un radio de 10 metros desde su ubicación. Para usar lluvia de esquirlas, aplica simplemente un penalizador a su Habilidad ofensiva de -20. Naturalmente, es necesario que haya metralla o suficientes objetos variados en el entorno.

• **Presa:** Si el luchador dispone de filamentos o elementos similares a su disposición, puede utilizarlos para atrapar a sus adversarios sin problema. Por ello, si hace uso de esta capacidad, no aplicaría ningún penalizador a su Habilidad de Ataque para realizar una maniobra de Presa. Dependiendo de los objetos que se utilicen para Presar, el ataque utilizará un atributo de Fuerza diferente. A título orientativo, una cuerda gruesa tendría el equivalente a Fuerza 8, mientras que unas pesadas cadenas o cables tendrían 10.

• **Uso Inesperado:** El Personaje emplea Mundus de un modo inusual, tratando de sorprender a su adversario. Por ejemplo, podría hacer que una arista de piedra surja en su espada o una armadura inanimada propinase repentinamente un espadazo. En consecuencia, su rival deberá superar un control de Advertir contra una dificultad de Muy Difícil (140) o aplicará el penalizador de Sorpresa a su defensa. Dependiendo de lo que haya en el entorno, un jugador deberá interpretar imaginativamente un uso apropiado de este poder cada vez que quiera emplear esta habilidad. Por supuesto, no resulta válido emplear dos veces la misma estrategia.

• **Ataque de Aire:** Incluso si no dispone absolutamente de nada para atacar, el personaje puede utilizar el propio aire de un modo ofensivo. En estos casos, su Daño Base se reduce a 20, aunque el defensor requiere superar un control de Advertir contra Muy Difícil (140) para percibir el ataque o aplicará el penalizador de Ceguera absoluta a su Habilidad.

Éxodo está enfrentándose a un Alto Inquisidor en unas ruinas de Sólomon. Tras unos minutos de combate, se fija en que hay unas cuantas cadenas colgando del techo de una estancia y decide usarlas para apresar a su enemigo. Para ello declara, antes de tirar los dados para determinar su Iniciativa, que en ese asalto quiere hacer un Uso especializado de Presa. A continuación, simplemente haría una tirada de ataque con su Habilidad plena para determinar si puede o no apresar a su rival.

RAIKOU: HOJA RELÁMPAGO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Inhumanidad, Destreza 10+, Agilidad 10+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 60 PD **CM:** 60

Un personaje que domina este Magnus es capaz de iniciar una secuencia de ataques moviéndose de un lado a otro a velocidad inhumana. Conforme continúa haciéndolo, su aceleración aumenta exponencialmente, incrementando también su capacidad ofensiva. Como un simple borrón que apenas puede seguirse con la vista, el luchador acomete repetidas veces, acabando fácilmente con cualquier adversario.

Este Magnus otorga al personaje la capacidad de activar a voluntad una secuencia de ataques encadenados que mejoran Turno a Turno. Por tanto, una vez que declara el inicio de una ronda de ataques de Hoja Relámpago, obtiene un ataque adicional (sin modificar su Habilidad ofensiva) por cada asalto de combate en el que no se vea obligado a defender. De este modo, en el primer asalto ejecuta un solo ataque, dos en el segundo, tres en el tercero... hasta un máximo de diez ataques totales por asalto. Dada su enorme velocidad de desplazamiento, el personaje puede elegir entre concentrar todas sus acometidas sobre el mismo blanco (realizando continuos ataques contra él), o dividir las entre diversos enemigos que se hallen dentro de su radio de acción al desplazarse. No obstante, la secuencia se detiene de inmediato si, en algún momento, el luchador realiza alguna acción diferente a la de atacar, como por ejemplo, si se ve obligado a defenderse. Simplemente, sus movimientos han sido interrumpidos y ha perdido su aceleración. Para volver a iniciar la secuencia de ataques, deberá hacerlo de nuevo desde el principio.

Existen ciertos requisitos para usar correctamente este Magnus. En primer lugar, el personaje que lo ejecuta no puede declarar ataques adicionales ni realizarlos gracias al uso de un arma de mano adicional; en ese sentido, deberá ejecutar siempre un único ataque por asalto con su Habilidad plena. Esto también se aplica a los ataques adicionales obtenidos mediante Técnicas de Ki. En segundo lugar mantener el uso de esta habilidad tiene un enorme coste en Ki, que se incrementa cuanto más tiempo esté activa. La Hoja Relámpago consume un punto de Ki por cada ataque adicional efectuado en secuencia; es decir, en el segundo asalto de activación gasta un punto de Ki, dos en el tercero, tres en el cuarto y así consecutivamente. Este gasto es automático, y no hace falta que el personaje acumule Ki para mantener la habilidad activa.

Las criaturas o personajes con Acumulación de daño no pueden hacer uso de la Hoja Relámpago.

Lemures, con 200 de Habilidad ofensiva, declara iniciar una secuencia de ataques de Hoja Relámpago. En el primer asalto podrá hacer un ataque de 200 de Habilidad, mientras que en el segundo, si no ha hecho otra cosa que atacar y no precisó defenderse, efectuará dos ataques (ambos con 200). En el tercero podrá realizar tres... y así hasta que se vea obligado a defender o haga otra cosa que no sea atacar.

REM: LOS OJOS DEL DESTINO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 180+, Habilidad de Defensa 180+, Percepción 10+, Erudición.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 40 PD **CM:** 60

Rem es un Magnus de combate que permite a un luchador adaptarse a las acciones de cualquier artista marcial que emplee el Ki en su contra. Un personaje puede usarlo para desentrañar el funcionamiento de cualquier Técnica de combate y encontrar automáticamente una contramedida apropiada. Controlando el fluir del Ki en el cuerpo de un enemigo, una vez que ha conseguido comprender los principios en que se basa una Técnica determinada, sus movimientos y los trucos empleados en su ejecución, logra que dicho ataque o defensa sea virtualmente ineficaz contra él.

Cada vez que el personaje presencia la activación de una Técnica de Ki y centra su atención en ella, puede realizar un control de Advertir para determinar si halla o no su debilidad (es decir, para saber una manera adecuada de superar sus efectos). Dado que el Conocimiento Marcial de una Técnica mide también su complejidad, es el valor que determina la dificultad del control. Si el personaje supera un valor equivalente al doble del CM de la Técnica empleada, obtiene un +25 a cualquier acción enfrentada cuando ataque o se proteja de ella. En el caso de que la dificultad alcanzada sea el cuádruple del valor de CM, se considera que el personaje ha dominado todos sus entresijos y el bono es de +50.

Estos modificadores se aplican siempre y cuando el personaje ataque o se defienda contra dicha Técnica. Por ejemplo, si se tratase de una Técnica ofensiva, el personaje tendría un +25 o +50 a su Habilidad cada vez que se defendiera de ella, y si fuese una Técnica de defensa, incrementaría en +25 o +50 su Habilidad de Ataque.

Es importante tener en cuenta que los efectos de este Magnus actúan contra una Técnica en concreto, sin importar quién la utilice; ya sea un Maestro o uno de sus alumnos, un personaje que sabe cómo contrarrestar una Técnica determinada aplicaría siempre los modificadores contra ella. No obstante, también es necesario puntualizar que dos Técnicas con efectos muy parecidos (o incluso iguales) no son en absoluto la misma. Dos Técnicas idénticas, creadas por dos Maestros marciales diferentes, no tendrían en sus fundamentos nada que ver la una con la otra.

Los bonos de Rem pueden combinarse libremente con los de cualquier otro Magnus o Técnica de Ki. Por su naturaleza única, un personaje que posea el Legado de Sangre Ojos del Destino aplicará un +40 a cualquier control de Advertir de Rem, puesto que facilita enormemente su labor.

Celia es blanco de una Técnica ofensiva con un coste de 60 puntos en CM. Para ser capaz de entender los entresijos de dicho ataque, debería superar un control de Advertir contra 120 ó 240 (el doble y el cuádruple, respectivamente, del valor en CM de la Técnica) y obtener un bono de +25 o +50 cada vez que se defienda de él.

SAMIEL: RETRIBUCIÓN FINAL

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Habilidad de Defensa 200+, Inhumanidad

Legado de Sangre: Ninguno

Coste: 60 PD **CM:** 60

Alguien que controle este Magnus posee la facultad de acumular todo el daño que haya recibido de un determinado enemigo y convertirlo en pura energía. De ese modo, es capaz de canalizar esa potencia para devolverla en contra de su antagonista o incrementar hasta niveles impensables sus propios poderes.

En términos de juego, el personaje que domina Retribución Final obtiene una cantidad de puntos equivalente al daño que le produce un determinado enemigo con sus ataques o acciones directas. Dichos "puntos" pueden ser usados, en un momento posterior, como un bono directo a una acción enfrentada contra el individuo que le produjo el



daño. El luchador es libre de decidir cómo quiere emplearlos y también puede dividir los bonos entre diversas acciones de la manera que más le convenga (eso sí, siempre que sea en contra de quien le causó el daño). Por ejemplo, si un personaje ha perdido 120 puntos de vida como consecuencia de los ataques o acciones de un enemigo, varios asaltos después podría decidir gastar 50 puntos para obtener un bono de +50 a su esquiva contra un ataque de dicho antagonista y luego gastar los otros 70 en mejorar su Habilidad ofensiva. En el caso de que la pérdida de puntos de vida se la produzca más de un enemigo, el personaje debe anotar cuántos puntos tiene contra cada uno de ellos.

Aunque no hay límite teórico a la cantidad de puntos que puede tener acumulados un personaje, no es posible gastar más de 150 de ellos en una sola acción (o lo que es lo mismo, el bono máximo no puede superar nunca el +150). Las criaturas con Acumulación de daño no pueden hacer uso de esta habilidad.

Los puntos obtenidos mediante Retribución Final desaparecen cuando han transcurrido más de diez minutos a partir del momento en el que se sufrió el daño. Si el personaje no los ha gastado pasado ese tiempo, pierde sus ventajas.

Es perfectamente posible combinar los bonos que se obtienen mediante Retribución Final con los de cualquier habilidad o Técnica de Ki.

SHINKYOU: LA POSICIÓN ESPEJO

Requerimientos: Habilidad de Defensa 250+, Percepción 10+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 60 PD **CM:** 80

Es muy posible que el Magnus conocido como Shinkyu, también llamado Posición Espejo, sea una de las habilidades defensivas más poderosas. Se trata de un estilo que permite al luchador entrar en un estado de concentración absoluta, que actúa a la vez como un sistema perfecto de defensa y ataque. Su nombre proviene del hecho de que, quien lo emplea, se queda quieto, reaccionando únicamente como un acto reflejo de los movimientos de sus contrincantes. Cuando activa esta habilidad, el personaje abre su guardia y permanece unos instantes completamente inmóvil; sólo en el mismo momento en que alguien trata de atacarlo, su cuerpo responde instintivamente adelantándose al impacto.

La Posición Espejo es un Magnus defensivo que un personaje puede activar a voluntad; antes de tirar los dados para determinar su Turno, debe declarar su deseo de usarlo. A partir de ese instante, durante los cinco asaltos siguientes se queda completamente inmóvil, siendo incapaz de desplazarse o de iniciar ninguna clase de acción activa. El personaje no podrá Acumular Ki o magia, ni prepararse para usar poderes psíquicos; su concentración se centra tan sólo en controlar por completo cualquier clase de amenaza. Más aún; una vez activado este Magnus, el luchador será incapaz de actuar hasta que no hayan transcurrido esos cinco asaltos.

A cambio, durante ese periodo, el combatiente no aplica ningún negativo como consecuencia de sufrir Ataques adicionales y obtiene un bono de +50 a su Habilidad de Parada y Esquiva para protegerse de cualquier ataque cuerpo a cuerpo (este modificador no se aplica contra proyectiles). Adicionalmente, mientras la Posición esté en uso podrá contraatacar de manera automática cualquier agresión de la que consiga defenderse, sin que ello le consuma acción alguna. Es decir, siempre que su defensa final sea superior a la de su oponente, ejecutará una devolución usando las reglas de contraataque, incluso si ya ha sido puesto a la defensiva o ha recibido daño. No hay límite al número de contras que un personaje puede efectuar en un asalto; si es capaz de defenderse, es también capaz de realizar un ataque de devolución. La Posición Espejo no permite cubrir a terceros; solamente funciona contra ataques dirigidos directamente contra el personaje que la utiliza.

Una vez transcurridos los cinco asaltos en los que la Posición Espejo permanece activa, el luchador queda mentalmente extenuado, resultándole imposible utilizarla de nuevo hasta que no hayan transcurrido al menos otros cinco asaltos.

Shinkyu tiene un coste de activación de 10 puntos de Ki cada vez que es utilizado. No puede ser combinado con Técnicas de Ki u otros Magnus.

SUMMUN: ACUMULACIÓN DE ENERGÍA

Requerimientos: Habilidad de Ataque 180+, Destreza 11+.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD **CM:** 30

Summun es una habilidad de combate que permite a un personaje realizar ataques físicos a cierta distancia gracias a su Ki. Controlando su energía, es capaz de ejecutar golpes tan sumamente rápidos que deforman el espacio hasta alcanzar sus blancos. Por ejemplo, podría golpear con su puño o cortar con el filo de su espada a decenas de metros, sin el más mínimo problema. En realidad, su brazo o su arma no son más largos; es el espacio deformado el que parece acortarse ante sus movimientos.

Pese a atacar a cierta distancia, todos los golpes que ejecuta el personaje se consideran cuerpo a cuerpo a la hora de determinar los modificadores que aplica el defensor. No obstante, si está demasiado lejos de su adversario como para que éste llegue a alcanzarle con un movimiento pasivo (una cuarta parte de su Tipo de Movimiento), será incapaz de contraatacar, incluso si su defensa es superior. La distancia a la que el luchador puede llegar a atacar es determinada por su atributo de Destreza, tal y como se determina en la **Tabla 23**.

Cada vez que un personaje realiza un ataque haciendo uso de esta capacidad, debe gastar un punto de Ki.

Tabla 23: Alcance de Summun

Destreza	Alcance	Destreza	Alcance
11	3 metros	16	25 metros
12	5 metros	17	50 metros
13	8 metros	18	100 metros
14	10 metros	19	150 metros
15	15 metros	20	250 metros

TRANSFORMACIÓN: EL DESPERTAR

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Habilidad de Defensa 200+, Inhumanidad.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 50 PD **CM:** 50

El Despertar es un Magnus que permite al personaje usar su energía para transformarse en una forma mucho más poderosa, incrementando así considerablemente su poder, velocidad y fuerza. A todos los efectos, multiplica su nivel de combate, dándole la capacidad de vencer con facilidad a enemigos a los que, de otro modo, sería incapaz de afrontar. Aunque guarda a veces variaciones en su aspecto, normalmente quien lo usa siempre rodea su cuerpo de un aura de energía.

Un personaje puede activar esta transformación a lo largo de un número de asaltos equivalente a la suma de sus Características de Voluntad y Poder. Mientras lo haga, pierde todos los Turnos 3 puntos de Ki para mantenerla. Una vez consumido este tiempo, si quiere seguir transformado, cada asalto adicional le hace perder automáticamente un punto de Cansancio. Después de ser desactivado, es necesario que transcurran varias horas para que el luchador sea capaz de usar nuevamente El Despertar.

Mientras esté activa la transformación, el personaje obtiene un modificador a toda acción equivalente a su bono de Poder y un +1 a sus Acumulaciones de Ki por cada +15 de bono que posea. Por tanto, alguien con un atributo de Poder 15 tendría un bono a toda acción de +30 y un +2 a todas sus Acumulaciones de Ki. Adicionalmente, también posee la capacidad de realizar acciones de dificultad Zen.

Los efectos de este poder pueden combinarse con los de cualquier tipo de Técnica de Ki, pero no con los de otro Magnus que implique a su vez alguna clase de transformación física.

TRANSFORMACIÓN: PODER FÍSICO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Habilidad de Defensa 200+, Uso de la energía necesaria, Inhumanidad.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD **CM:** 50

Este Magnus permite al personaje usar su Ki para alcanzar un estado de poder superior, alterando parcialmente su cuerpo al incrementar su masa física y musculatura. Así, el luchador se transforma obteniendo una potencia extraordinaria y convirtiendo su cuerpo en una imparable masa.

Cuando utiliza este Magnus, el personaje puede optar entre dos grados diferentes de transformación, dependiendo de cuánto quiera incrementar su potencia física. Cada estado le confiere unas ventajas diferentes, aunque también disminuye su velocidad a causa de la enorme masa muscular que adquiere. Activar la transformación es una acción pasiva, pero los beneficios que otorga no comienzan hasta el inicio del siguiente asalto.

Los efectos de esta transformación pueden combinarse con los de cualquier clase de Técnica de Ki, pero no con los de otro Magnus que implique a su vez otra clase de transformación física.

•**Primer Estado:** El personaje obtiene un bonificador de +2 a sus atributos de Fuerza y Constitución, un +20 al daño que produzca cualquiera de sus ataques y posee Barrera de daño 80 contra cualquier impacto de carácter físico. Además, debido a su resistencia, todos los ataques que sufra reducen diez puntos su Daño Base. Desgraciadamente, el aumento de su masa física disminuye en -20 su Turno y le obliga a aplicar un -2 a su Tipo de Movimiento. Durante cada Asalto en el que mantenga la transformación activa, se ve obligado a gastar un punto de Ki. En el aspecto visual, esta transformación incrementa la masa física del personaje aproximadamente en un 20%.

•**Segundo Estado:** Como el anterior, salvo que otorga un bonificador de +4 a los atributos de Fuerza y Constitución, un +40 al daño de los ataques y una Barrera de daño 140 contra cualquier impacto físico. Además, todos los ataques que sufra reducen veinte puntos su Daño Base. Como consecuencia negativa, el aumento de su masa física disminuye su Turno en -40 y le obliga a aplicar un -4 a su Tipo de Movimiento. Cada Asalto en el que mantenga la transformación activa, el personaje se ve obligado a gastar tres puntos de Ki. Esta transformación incrementa la masa física del personaje aproximadamente en un 50%.



Ejemplo de musculatura en Primer Estado

TRANSFORMACIÓN: ELIODON

Requerimientos: Habilidad de Ataque 150+, Habilidad de Defensa 150+.

Legado de Sangre: Sangre de las Grandes Bestias.

Coste: 20 PD **CM:** 40

Eliodon despierta el poder que hay en la sangre del personaje, permitiéndole durante unos instantes transfigurar su cuerpo en una forma mucho más poderosa. Al utilizar este Magnus, el luchador obtiene una cantidad de PD adicionales igual al doble de su Presencia, para adquirir Habilidades Esenciales y Poderes de Criatura descritos en el **Capítulo 26 del Libro Básico**, como si tuviera Gnosis 20. Cada individuo es libre de elegir las habilidades que desee durante su primera transformación, pero una vez que ha escogido unas capacidades determinadas, deberá volver a escogerlas siempre que vuelva a transformarse (es decir, su forma queda prefijada tras el primer cambio). Cuando suba de nivel y obtenga PD adicionales que gastar en la transformación, puede usarlos para mejorar los poderes que ya posee (pagando la diferencia de PD) o escoger nuevas capacidades.

Naturalmente, todos estos cambios modifican enormemente el cuerpo de quien usa Eliodon, convirtiéndolo en algo inhumano durante el tiempo en que está transfigurado.

Un personaje puede activar esta transformación a voluntad como una acción pasiva, pero el cambio y los poderes que conlleva no tendrán lugar hasta que comience el siguiente asalto. Durante cada Turno en el que un personaje permanezca transformado, debe gastar 3 puntos de Ki para mantener la forma activa. Como mínimo, la transformación debe mantenerse durante 5 asaltos, por lo que si un personaje no tiene suficiente puntos de Ki para usarla durante ese tiempo (es decir, más de 15 puntos), no es capaz de activar Eliodon.

TRANSFORMACIÓN: RUPTURA DEL DESTINO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 250+, Habilidad de Defensa 250+, Zen.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 100 PD **CM:** 100

Muy posiblemente, no exista un Magnus más peligroso que la aterradora habilidad Ruptura del Destino. Se trata de un ancestral poder sellado en la antigüedad para que no cayera jamás en manos de los mortales. Ello se debe a que, los pocos que lograron controlarlo, tenían la capacidad de desafiar a los mismos cielos.

Ruptura del Destino permite a un luchador sincronizar durante unos breves momentos con las fuerzas de la Creación, dejando fluir por su interior una energía primordial que nutre y altera su cuerpo. Al desencadenar esta transformación, el personaje obtiene un poder desgarrador, una fuerza tan vasta y primaria que le permite destruir con sus manos el propio destino. Como un dios encarnado, en esos breves instantes en los que las descomunales energías de este Magnus lo inundan, es capaz de hacer cosas inimaginables para los mortales. Lamentablemente, la duración de ese poder es escasa y en poco tiempo se agota totalmente, dejando al luchador extenuado por completo.

En cualquier momento, un personaje puede activar voluntariamente Ruptura del Destino como una acción pasiva. Cuando lo hace, la brutal acumulación de energía le otorga un bono de +100 a toda acción y un +100 al Turno. Por desgracia, sincronizar con semejante poder tiene un alto coste, ya que consume una porción de su alma en el proceso. Por ello, el personaje pierde en ese instante la mitad de sus puntos de vida actuales, que cuentan como sacrificio a la hora de calcular su índice de recuperación.

A partir de la activación, las energías de Ruptura del Destino empiezan a dispersarse, por lo que cada asalto posterior el personaje disminuye en -10 su bono a toda acción y Turno. Los bonos desaparecen completamente transcurridos once asaltos, pero el personaje seguirá aplicando acumulativamente un -10 a toda acción en cada Turno posterior. De esta manera, en el Turno doce sufriría un penalizador de -10, en el decimotercero un -20, en el decimocuarto un -30... y así hasta llegar a un tope de -100 a toda acción. Estos negativos son sobrenaturales y se recuperan a un ritmo de 10 puntos por cada hora transcurrida desde que se activó la Ruptura del Destino.

Es necesario que se cumpla un día entero antes de poder activar nuevamente esta Transformación.

Lemures, dándose cuenta de que está en una situación desesperada, decide activar la Ruptura del Destino. Al poseer sólo 140 de sus 200 puntos de vida, sacrifica automáticamente 70 PV (la mitad de los que le quedan) para poder usar este Magnus. Automáticamente, sus Habilidades de Ataque, Defensa y Turno se incrementan en 100 puntos, pero sufre un negativo acumulable durante cada asalto siguiente hasta que finalmente llegue a -100.

TRANSFORMACIÓN: LOS SELLOS DEL DRAGÓN

Requerimientos: Habilidad de Ataque 160+, Habilidad de Defensa 160+.

Legado de Sangre: La Sangre de El Dragón.

Coste: 20 PD (Especial) **CM:** 50 (Especial)

Los Sellos del Dragón es un ancestral poder al que únicamente tienen acceso aquellos Legados por cuyas venas corre la sangre del primero de los Aeones. Esta fuerza casi ilimitada permite adquirir un poder gradual a quien consigue dominarla: desde simplemente fortalecer sus capacidades de combate, hasta darle el control de una energía que escapa a la imaginación humana.

Existen diez Sellos del Dragón que determinan el grado de sincronización del personaje con dicha fuerza. Cuantos más abra y domine, mayores serán las capacidades que obtendrá con ellos. Cada uno tiene su propio nombre y representa un aspecto diferente de la existencia, pero todos en su conjunto son siempre una inagotable fuente de poder. Un personaje puede abrir a voluntad un máximo de dos sellos por asalto, obteniendo un +5 a toda acción y a su Turno por cada uno que tenga abierto; alguien con 2 Sellos activos tendría un +10, mientras que si abriese 5 tendría un +25. Para mantener este poder en funcionamiento, ha de gastar en todos los asaltos 1 punto de Ki por sello. De ese modo, un individuo con tres sellos abiertos tendría que gastar tres puntos de Ki por asalto.



Las Puertas cuentan con una serie de requisitos especiales para poder operar. Quienquiera que pretenda llegar hasta ellas debe cumplirlos necesariamente o será incapaz de activar el sello atado a las mismas. Por ejemplo, si un personaje quiere abrir el 8º Sello, tendrá que reducir sus puntos de vida hasta la mitad de su total, tal y como se explica en los requerimientos de la Cuarta Puerta.

Primera Puerta: La Puerta de Inicio

La más básica de las Puertas, que concede poderes menores a su usuario. Al utilizarla, varios tatuajes se manifiestan en el cuerpo del personaje, en representación de los sellos que tiene abiertos.

Sello de Activación: Segundo

Beneficios: +1 a todas las Características físicas y a Poder.

Prerrequisitos: Ninguno.

Segunda Puerta: La Puerta del Poder

La segunda Puerta representa el poder desencadenado, una fuerza que inunda al personaje manifestándose bajo la forma de decenas de tatuajes de luz que recorren su cuerpo. Al usarla, sus capacidades físicas se multiplican, obteniendo una potencia y velocidad inhumanas.

Sello de Activación: Cuarto

Beneficios: +2 a todas las Características físicas y a Poder.

Prerrequisitos: Ninguno.

Tercera Puerta: La Puerta de la Vida

Cuando abre la Tercera Puerta, el personaje desencadena una potente aura de energía a su alrededor. Su cuerpo y su espíritu se inundan de poder, y sus movimientos dejan de parecerse a nada de lo que un ser humano ha visto antes.

Sello de Activación: Sexto

Beneficios: +3 a todas las Características físicas y a Poder. El personaje ignora cualquier penalizador a su Habilidad provocado por el dolor o el cansancio que no se deba a carencias físicas (como amputaciones o daños críticos continuos).

Prerrequisitos: Ninguno.

Cuarta Puerta: La Puerta de la Muerte

La Puerta de la Muerte arrastra al personaje a los límites del más allá, otorgándole una fuerza imposible de concebir. Al usarla, su aura se torna ligeramente azulada o blanquecina y todo lo que hay a su alrededor se vuelve silencioso y tranquilo, como si la propia existencia contuviera el aliento. Al moverse fluctúa por la realidad, dejando tras de sí únicamente un vago borrón que apenas puede verse.

Sello de Activación: Octavo

Beneficios: +4 a todas las Características físicas y a Poder. El personaje ignora toda clase de penalizador provocado por el dolor, el cansancio o carencias físicas. Incluso con un brazo amputado o daños similares, el poder de los sellos creará extremidades temporales de energía para sustituir sus posibles carencias. Adicionalmente, el personaje puede moverse por el aire como si tuviera la habilidad de Ki Vuelo, aunque empleando su Característica de Poder.

Prerrequisitos: El personaje debe estar por debajo de la mitad de sus puntos de vida totales. Si no cumple este requisito y, pese a todo, activa esta puerta voluntariamente, pierde una cantidad de PV suficiente como para dejarle por debajo de la mitad de su total. Mientras mantenga activa la Puerta de la Muerte, no puede recuperar puntos de vida por encima de esa cantidad.

LOS SELLOS DEL DRAGÓN

El dominio de los sellos es considerablemente más complejo que otros Magnus. Si bien es necesario pagar 20 PD y 50 puntos de CM para tener acceso a ellos, tal circunstancia no basta para que el personaje pueda usarlos. Por el contrario, cada sello se domina por separado, pagando cierta cantidad de CM. Naturalmente, es necesario tener el sello anterior para acceder al siguiente.

El nombre de los sellos y su coste en CM aparece reflejado en la siguiente lista:

1º Sello: Ejad Coste: 5 CM	2º Sello: Shenayim Coste: 5 CM
3º Sello: Shelosh Coste: 10 CM	4º Sello: Arvah Coste: 10 CM
5º Sello: Hamesh Coste: 15 CM	6º Sello: Shesh Coste: 15 CM
7º Sello: Sheva Coste: 20 CM	8º Sello: Shemone Coste: 20 CM
9º Sello: Tisha Coste: 25 CM	10º Sello: Eser Coste: 25 CM

Un personaje que hubiese dominado hasta el 5º Sello del Dragón, tendría que haber gastado un total de 95 puntos de CM (50 para tener acceso a este Magnus y 45 puntos por los Sellos en sí) y 20 PD.

El poder de los sellos puede combinarse libremente con cualquier otra habilidad o Técnica del Ki, e igualmente con todos aquellos Magnus que no impliquen transformación física.

LAS PUERTAS

Las Puertas son diversos límites de poder manifestados por los Sellos del Dragón y que, al igual que éstos, incrementan de un modo sobrenatural las capacidades de sus usuarios. Cuando un personaje abre un determinado número de sellos, atraviesa automáticamente alguna de las cinco Puertas y obtiene descomunales poderes en el proceso. Por ejemplo, cuando un personaje llega al 4º Sello, libera la Segunda Puerta. No es necesario gastar puntos de Ki adicionales por usar las Puertas; es algo inherente a los propios sellos.

Última Puerta: La Puerta Eterna

La última Puerta es el poder final, una fuerza imparables que lleva a quien la utiliza a ir más allá de los límites de la vida y de la muerte. Al desencadenarla, trasciende de cualquier atadura terrenal y su cuerpo se convierte en pura y crepitante energía. Sus movimientos ni siquiera pueden verse; únicamente parecen borrones de poder, desplazándose de un lugar a otro. En más de un sentido, es una puerta hacia la divinidad.

Sello de Activación: Décimo

Beneficios: +5 a todas las Características físicas y a Poder. El personaje supera automáticamente cualquier Control de Resistencia física producido por Críticos, no puede quedar inconsciente y jamás aplica ninguna clase de negativo a la acción, ni siquiera aquellos de carácter sobrenatural. Además, únicamente puede morir cuando sus puntos de vida disminuyan por debajo del quintuplo del valor incrementado de su Constitución o, en caso de que emplee las reglas opcionales de puntos de vida, falle el Control de Resistencia para permanecer con vida tras recibir daño.

Prerrequisitos: Al usar esta habilidad, los puntos de vida del personaje quedan reducidos automáticamente a cero. Mientras esté en la Puerta Eterna, no puede recuperar puntos de vida por encima de esa cantidad. Cuando la desactive, deberá superar automáticamente un control de Entre la Vida o la Muerte para evitar fallecer.

Celia quiere liberar los poderes de los Sellos del Dragón. En el primer asalto de combate podría abrir un máximo de dos, con lo que obtendría un bono de +10 a toda acción y los beneficios de la Primera Puerta. En el segundo asalto llegaría hasta el 4º Sello, ganado un +20 y los beneficios de la Segunda Puerta... y así consecutivamente, hasta que decidiera desactivarlos o bien se quedase sin Ki para mantenerlos activos.

UMBRA: ATAQUE DE SOMBRAS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 150+, Uso de la energía necesaria, Inhumanidad.

Legado de Sangre: Ninguno.

Coste: 30 PD

CM: 50

Umbra es una capacidad ancestral que permite luchar con la más inusual de las armas: la propia sombra. Usando su energía corporal para moldearla a voluntad y darle solidez, un personaje puede crear cuchillas, brazos espectrales o casi cualquier cosa imaginable a partir de ella. De ese modo, ni siquiera necesita moverse demasiado para combatir, pues la oscuridad que proyecta su cuerpo actúa a la vez como un medio de ataque y protección casi perfectos.

A todos los efectos, un luchador que domine este Magnus dispone de un arma única que puede materializar a voluntad. Cada cinco Turnos que combata utilizándola, debe gastar un punto de Ki en representación de la energía que emplea; pero salvo este coste, no hay ninguna limitación adicional a su uso. Umbra puede combinarse con normalidad con cualquier Técnica o capacidad del Ki. Las estadísticas y habilidades especiales de este Magnus son las siguientes:

Daño: Umbra utiliza un Daño Base equivalente a la Presencia del personaje más su bono de Poder. A este valor se le suma cualquier otro modificador especial que, gracias a sus habilidades o Técnicas de Ki, pueda emplear el luchador.



Velocidad: Umbra tiene una Velocidad equivalente al Turno del personaje desarmado.

Crítico: Dado que el luchador puede alterar la forma y metodología de ataque de su sombra, es capaz de usar como crítico primario de sus ataques FILO, CONTundente o PENetrante a voluntad.

Rotura y Entereza: Umbra tiene una Rotura equivalente a la Característica de Poder del personaje y, por sus cualidades especiales, no puede ser rota.

Combinación con otras armas: Un luchador puede usar Umbra en combinación con otras armas que tenga empuñadas. De hacerlo así, aplica un penalizador de -25 a la Habilidad ofensiva de todos sus ataques (equivalente a la ejecución de un Ataque adicional) por la dificultad que entraña su uso combinado.

Acción de Sorpresa: Alguien que no sea capaz de detectar el Ki y, en consecuencia, no pueda sentir la energía que se concentra en la sombra del personaje, puede ser sorprendido por el primer ataque si no espera que éste pueda usar su sombra para luchar. En este caso, un adversario debe realizar un control de Advertir contra una dificultad Muy Difícil (140) para evitar aplicar el penalizador de Sorpresa.

Pantalla protectora: Para el cálculo de los penalizadores sufridos defendiéndose de proyectiles, al luchador que emplee Umbra se le considera, por sus cualidades especiales, en posesión de un escudo.

Ataque de Área: La sombra es valorada como un arma grande a la hora de determinar a cuántos adversarios puede atacar. No obstante, si el personaje la expande mucho, podría afectar a todos los enemigos que se encuentren en un radio de 10 metros a partir de su posición, aunque al hacerlo disminuye a la mitad el Daño Base de Umbra.

Presa: La sombra permite Presar usando las reglas generales y un atributo equivalente a la Destreza del personaje.

Uso indirecto: Incluso apresado o inmovilizado, el personaje disfruta de una gran facilidad para seguir atacando con Umbra. En consecuencia, reduce a la mitad cualquier penalizador a la Habilidad que pudiera aplicársele por estar paralizado de cualquier manera.

Ofuscación: Cuando no se emplea en combate, un personaje puede usar su control sobre las sombras para conseguir unos modificadores a su habilidad de Ocultarse y Sigilo equivalentes a los de Zona Parcialmente iluminada (o lo que es lo mismo, un bono de +30 a dichos controles).

Modificadores ambientales: Dependiendo de la luminosidad del entorno en el que combata un personaje, los poderes de Umbra pueden intensificarse o disminuirse considerablemente. En un ambiente extremadamente luminoso (como encontrarse en mitad de un desierto al mediodía), la consistencia y el control sobre Umbra pueden verse muy afectados, por lo que el luchador aplicaría un penalizador de -10 a su Habilidad de Ataque y Parada, y un -20 a su Daño Base. Por el contrario, su poder se refuerza en lugares muy oscuros y llenos de sombras, así que aplica un bono de +10 a su Habilidad y un +20 a su Daño (equivalentes a los modificadores de un arma de calidad).

COMPENDIO DE ARMAS IMPOSIBLES

En esta sección se exponen los Ars Magnus basados en el uso de armas de naturaleza imposible, que otorgan al personaje la capacidad de usar los más estrafalarios artefactos en combate, dándoles una utilidad más que aterradora. Con ellas, un luchador puede personalizar tanto como quiera su estilo de combate y usar prácticamente cualquier cosa en el campo de batalla. Hay que puntualizar que, como el propio nombre de la sección indica, todas y cada una de las armas que aparecen a continuación son del todo imposibles en el mundo real. Por mucha habilidad que tuviera una persona, nadie podría emplear monedas, monofilos o una capa de la manera en que aquí se expone. Sólo el acceso al Ki y la capacidad de realizar acciones Inhumanas proporcionan al personaje las habilidades descritas.

En la ambientación de Gaïa, el uso de tales armas está directamente relacionado con los signos del Zodiaco, por lo que estos Ars Magnus toman el nombre de una constelación como inspiración. No obstante, es únicamente una simple referencia sin ninguna trascendencia real; usar Cáncer implica, simplemente, el dominio de un personaje usando monofilos en combate.

ARIES MASIFICACIONES DE ARMAS Y CADENAS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 150+, Habilidad de Defensa 150+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 40 PD **CM:** 40

Aries permite al luchador emplear decenas de armas encadenadas que oculta en sus ropas; normalmente, en el interior de sus mangas o en otro sitio similar. Todas ellas están enganchadas en su empuñadura por cadenas, de manera que el personaje puede extenderlas a varios metros como una verdadera masa de metal afilado. El luchador también tiene la capacidad de ignorar esta cualidad y emplear sólo una o dos de ellas convencionalmente, eligiendo empuñar las que más le interesen en cada caso.

La combinación de todas las armas se emplea en la práctica como si se tratase de una sola, cuyo perfil aparece reflejado a continuación:

ARIES

Daño Base: 100

Crítico 1º: Penetrante

Rotura: 6

Presencia: 30

Especial: Compleja, Presa, A dos manos.

Velocidad: -20

Crítico 2º: Filo

Entereza: 16

Además de su perfil básico, las armas poseen las siguientes capacidades especiales:

Daño: La masa de armas tiene su propio Daño Base, al que se le añade el bono de Fuerza de su usuario.

Calidad: La masa de armas requiere multitud de armas excepcionales para ser considerada verdaderamente como un arma de Calidad. Salvo por ese detalle, se beneficia de los bonos de Calidad como cualquier arma convencional.

Presa: Por su naturaleza, Aries permite emplear una maniobra de Presa con los penalizadores habituales. Las armas emplean el equivalente a una Característica de Fuerza 10.

Alcance: Usando la masa de cadenas y armas, el personaje puede alcanzar una distancia de entre 5 y 8 metros en sus ataques. Pese a su longitud, no tienen la consideración de Ataques a distancia.

Compleja: El control de un número tan elevado de armas es extremadamente complicado. Por ello, los personajes usan la regla de Compleja, incluso si han alcanzado Maestría.

A dos manos: Cuando son empleadas como masa de armas, manejarlas de un modo apropiado requiere necesariamente el uso de ambas manos por parte del personaje.

Elección de armas: El personaje puede decidir usar únicamente ciertas armas de entre aquellas que forman parte de su colección. Por ejemplo, sería posible extraer únicamente de sus mangas una o dos de ellas y llevarlas de manera convencional, adaptándose a lo que más le convenga en cada enfrentamiento. Usadas así, las armas conservan su perfil natural, y no toman el genérico de Aries. Cambiar de armas emplea el mismo penalizador que desenfundar. Ten en cuenta que es el personaje quien decide qué armas forman parte de su colección y cuántas lleva de cada tipo. La única limitación es que éstas no pueden ser de tamaño Grande ni de clase Mandoble.

Ataque masivo: La acumulación de ataques de Aries permite al personaje optar en cada asalto por una de las siguientes opciones:

- 1º Puede realizar un segundo ataque como si llevase un arma de mano adicional, pero sólo aplica un penalizador de -10 a su Habilidad (incluso si no posee Ambidestria). Ello se debe a la multitud de impactos encadenados que realiza con sus armas.
- 2º Si quiere desencadenar todos sus ataques de forma masiva, eso le permite Atacar en área (Aries se considera un arma de tamaño Grande), sufriendo tan sólo un penalizador de -10 a su Habilidad.

TAURUS ENORMES ARMAS DOBLES

Requerimientos: Habilidad de Ataque 120+, Inhumanidad.

Arma Base: Mandoble, Hacha a dos manos, Maza pesada de combate.

Coste: 20 PD **CM:** 30

Taurus es el Ars Magnus que otorga al personaje la capacidad de usar enormes armas dobles, que actúan de un modo similar a un bumerán: tras ser lanzadas a distancia, regresan hasta su portador destrozándolo todo en el camino. Este Magnus abarca cualquier arma doble de inmenso tamaño, desde enormes mandobles de dos filos hasta descomunales guadañas de cuchilla dual. Pese a que, a veces, pueden hacer referencia a armas considerablemente diferentes por su aspecto y forma, todas ellas han sido reunidas bajo un solo perfil, que refleja su manejo y funcionamiento similar.

Tal y como se ha descrito, el arma puede ser lanzada en arco como un bumerán, ya que regresa instantes después hasta las manos de su usuario. Generalmente, gracias a su doble filo, durante su movimiento gira sobre sí misma en espiral, cortando todo lo que toca con enorme facilidad. El personaje tiene la capacidad de guiarla usando su energía, haciendo que siga una trayectoria prefijada o alterando ligeramente su recorrido. El perfil de un arma de estas características es el siguiente:

TAURUS

Daño Base: 120

Crítico 1º: Filo (Variable)

Rotura: 8

Fuerza R: 10/12

Especial: Lanzable, Lanzamiento en arco, Parar el ataque, Compleja, A una o dos manos.

Velocidad: -80

Crítico 2º: Contundente (Variable)

Entereza: 16

Presencia: 25

Lanzable: Como una Acción de Ataque Completo (es decir, sin poder realizar Ataques adicionales), el personaje es capaz de lanzar su arma trazando con ella un amplio semicírculo, lo que le permite atacar en área a varios adversarios ubicados a suficiente distancia. La maniobra se ejecuta sin ningún penalizador a la Habilidad de Ataque, y permite su uso frente a 5 ó 6 enemigos de tamaño humano, dependiendo de su situación, en un área de 20 metros de radio como máximo. Para recogerla con éxito, el personaje que la lanzó debe hacer un Control de Trucos de Manos contra una Dificultad de Absurdo. En caso de fallarlo, será víctima de su propio ataque, debiendo defenderse de él. El lanzamiento del arma a distancia no otorga la posibilidad de atacar sin penalizador a adversarios con los que esté trabado en combate; éstos han de estar necesariamente alejados.

Lanzamiento en arco: Similar al anterior, salvo que el personaje lanza su arma cubriendo una distancia mucho mayor. En consecuencia, el área es mucho más amplia, permitiéndole atacar a cualquier enemigo que se encuentre a menos de 20 metros de él en su arco frontal. El luchador puede, si lo desea, elegir contra qué blancos impactar, pero al hacerlo sufre un -50 a su Habilidad de Ataque.

Parar el ataque: Cualquier sujeto que sea blanco de un Ataque a distancia con Taurus y consiga parar el arma, tiene la posibilidad de detener su recorrido. Si un personaje logra defenderse usando su Habilidad de Parada, a continuación debe realizar un Control enfrente de Fuerza contra la del atacante. De ganarlo, consigue anular la trayectoria del ataque, y Taurus regresaría a las manos del lanzador seguidamente. Si ganase el Control por una diferencia superior a 4 puntos, el arma sería interceptada con tal potencia que, en lugar de regresar, caería al suelo de inmediato.

GÉMINI MARIONETAS

Requerimientos: Destreza 11+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 50 PD **CM:** 50

El luchador tiene la capacidad de controlar marionetas como armas de combate, manejándolas como si fueran extensiones de su propio ser. Ello le capacita para atacar y defender con una marioneta a distancia, siendo, a todos los efectos, un ser independiente de él. De este modo, el muñeco emplea la Habilidad de Ataque y Defensa del personaje, pero tiene sus propios puntos de vida y resistencia. En caso de que su contrincante consiga un Contraataque, el impacto será dirigido contra el muñeco y no contra quien lo maneja. Al ser algo inanimado y unido a su controlador (a efectos de juego tan sólo es un arma), la marioneta actúa con el Turno del personaje que la maneja, y este puede Atacar o Contraatacar con ella como lo haría usando un arma normal.

Emplear correctamente las marionetas requiere todo el cuerpo, por lo que son equivalentes a Armas a dos manos. El titiritero debe también limitar en gran medida sus movimientos o, en caso contrario, sería incapaz de controlarlas correctamente. Por ello, si trata de esquivar o parar personalmente un ataque durante un asalto en el que ya las haya usado, sufre un -80 a su Habilidad. Naturalmente, la marioneta también puede ser usada para interceptar o bloquear un ataque dirigido contra su controlador si está lo suficientemente cerca de él, pero este aplica un -30 a su Habilidad defensiva al verse obligado a cubrir a un tercero (aunque en este caso, se trate de sí mismo).

El títere puede estar armado con cualquier combinación de armas que sepa usar el personaje que lo maneja, aunque también es posible que emplee simplemente armas naturales intrínsecamente incorporadas al muñeco, como garras, dientes o elementos similares. En este último caso, el controlador no requiere saber usarlas, ya que se entiende como algo implícito en el manejo de la marioneta misma.

Lógicamente, cualquier clase de marioneta no sirve para ser usada como un arma. Únicamente los muñecos de mejor calidad y fabricados con ese fin preciso pueden ser empleados por el personaje de manera eficiente. En consecuencia, un luchador que emplee una marioneta que no esté plenamente preparada para el combate, aplica un penalizador de entre -40 y -140 a su Habilidad de Ataque y Defensa, según lo considere pertinente el Director de Juego.

Las reglas especiales de este Magnus son las siguientes:

Aguante: La resistencia de una marioneta de combate ante el daño se encuentra determinada por su composición. Las marionetas de madera tienen, dependiendo de la habilidad con que hayan sido creadas, una cantidad diferente de puntos de vida.

Atributos físicos: Dado que la velocidad de una marioneta depende de la habilidad con la que su titiritero la maneja, esta puede utilizar la Característica de Destreza de su controlador para afrontar cualquier control relacionado con los campos de Destreza y Agilidad. Para determinar su Fuerza, también emplea la del personaje que la maneja, aunque aplicando un -2 a su valor.

Daño: El Daño Base producido por una marioneta depende del arma que empuñe o, de no hacerlo, de sus armas naturales. En este segundo caso, su Daño será determinado por el Tamaño de la marioneta, tal y como se expone en el Capítulo de Creación de Seres del Libro Básico. Tanto si son armas empuñadas como naturales, es necesario sumar el bono de Fuerza de la marioneta.

Alcance: Gémini permite utilizar las marionetas como armas a distancia, atacando incluso a enemigos que no se encuentren trabados directamente en combate con él. No obstante, existe una distancia máxima efectiva por encima de la cual el personaje, sencillamente, ya no es capaz de manejarlas con corrección. Si la marioneta no está a más de 10 metros de su maestro, éste puede utilizarla con Habilidad plena sin ninguna clase de penalizador. Si la distancia es superior, por cada 10 metros de más aplica un penalizador de -10 a su ataque y defensa. Esta capacidad le permite incluso atacar a enemigos que no se hallen presentes ante él, siempre y cuando encuentre una manera de localizar su posición (puesto que, por muy ligado que esté a sus títeres, no puede ver a través de ellos). Dependiendo del modo en que sea capaz de detectarlos, podría aplicar los modificadores de Ceguera parcial o total, según juzgue conveniente el Director de Juego.

Subterfugio: Un uso muy efectivo de Gémini suele ser manejar las marionetas mientras el titiritero se oculta en algún lugar, gracias a sus habilidades de subterfugio o sus poderes sobrenaturales. En cualquiera de estos casos, un personaje puede esconderse y usar Gémini desde las sombras sin penalizador alguno, aunque los movimientos que debe realizar, así como la existencia de los hilos que usa para manejar sus marionetas, hacen más fácil revelar su posición. Por ello, un personaje que use Ocultarse o Sigilo mientras controla una marioneta que permanece a la vista, aplica un -80 a sus controles para permanecer oculto.

Técnicas a través de marionetas: Un luchador puede usar sus marionetas para proyectar a través de ellas Técnicas de Ki como si fueran una extensión de su ser, aunque existen ciertos requerimientos y limitaciones. Para empezar, el personaje debe tener las habilidades de Extensión de aura al arma y Transmisión del Ki o, en caso contrario, será incapaz de transmitir la energía necesaria a las marionetas para realizar las Técnicas. En segundo lugar, disminuye a la mitad sus Acumulaciones, puesto que es mucho más complejo Acumular el Ki a través de las marionetas que a través de su propio cuerpo.

Usar más de una marioneta a la vez: El titiritero puede usar varias marionetas a la vez, pero hacerlo dificulta considerablemente su Habilidad de combate. Por ello, por cada marioneta adicional que controle genera un penalizador de -30 a su Habilidad con todas ellas. Así, si trata de luchar con tres a la vez, sufriría un -60 a su Habilidad. El número máximo de marionetas a emplear de manera competente es igual a su Característica de Destreza entre tres, redondeando hacia arriba.

Enjambres de marionetas menores: Habitualmente, se considera que Gémini permite utilizar un limitado número de marionetas con gran precisión, pero también es posible que un personaje lo emplee para luchar con decenas y decenas de marionetas de menor tamaño. Si elige hacerlo de este modo, la masa de títeres cuenta unitariamente a la hora de realizar los ataques y recibir Daño. Simplemente, se considera que todas las marionetas en su conjunto actúan como si fueran una sola. No obstante, hacerlo de este modo aplica dos reglas especiales. En primer lugar, al ser tan sumamente numerosas, resultan extremadamente difíciles de detener, por lo que cualquier luchador que no haya alcanzado Maestría sufre un penalizador de -20 a su Habilidad de Parada. En segundo lugar, su elevado número facilita enormemente la capacidad del titiritero para atacar en área, por lo que si divide a la mitad el Daño Base de las marionetas, puede atacar sin penalizador alguno a su Habilidad a todo aquel que se encuentre en un radio de 3 metros a su alrededor. Sin embargo, por la misma razón, las marionetas son también mucho más vulnerables a los Ataques de área, sufriendo doble Daño contra impactos de estas características.

Atacar a las cuerdas: Una manera considerablemente efectiva de acabar con una marioneta es atacar a las cuerdas que la controlan. Un personaje que se percate de la naturaleza de la marioneta puede tratar de cortar sus hilos, lo que representa una maniobra de Apuntar con un -40 a su Habilidad de Ataque. Si el ataque tiene éxito, las cuerdas mostrarán una Entereza de entre 6 y 12, dependiendo de la calidad de las fibras que haya empleado el personaje para crearlas.

LA CONSTRUCCIÓN DE UNA MARIONETA DE COMBATE

Una marioneta puede poseer multitud de facultades especiales, dependiendo de la habilidad de su constructor y las cualidades que éste haya deseado potenciar en ella. Cualquier personaje tiene la capacidad de desarrollar la Habilidad Secundaria especial de Confección de marionetas (Creativa / Poder) para fabricar las suyas propias, o bien encargar dicha obra a un maestro juguetero. Para conocer los atributos de cualquier marioneta de combate, su creador debe realizar un Control de Confección de marionetas y, según el grado de Dificultad alcanzado, esta tendrá unas cualidades u otras (**Tabla 24**). Sus puntos de vida y el Tipo de Armadura física (su TA no protege contra ENERgía) son determinados así.

Pero, además de dichas capacidades básicas, las marionetas pueden ser obras tan excepcionales que gocen de características únicas e inigualables. Por ello, según su calidad, podrán reunir cierto número de cualidades extraordinarias. Por ejemplo, si su creador ha logrado un nivel de Dificultad Absurdo al confeccionarla, la marioneta podría tener hasta dos cualidades extraordinarias.

Confección de marionetas tiene los mismos modificadores de tiempo que Forja, por lo que el personaje que la emplea aplica a su habilidad los penalizadores y bonos de la **Tabla 17** del **Libro Básico**. Si una marioneta es destrozada, pero el personaje conserva sus restos, repararla tiene una Dificultad dos grados menor que la Dificultad original necesaria para crearla.

TABLA 24: MARIONETAS DE COMBATE

Confección de marionetas	Resistencia	TA	Cualidades extraordinarias
Medio	40 Pv	2	0
Difícil	60 Pv	2	1
Muy Difícil	80 Pv	3	1
Absurdo	100 Pv	3	2
Casi Imposible	140 Pv	4	3
Imposible	180 Pv	4	4
Inhumano	240 Pv	5	5
Zen	280 Pv	6	6

CUALIDADES EXTRAORDINARIAS

A continuación se expone un listado con algunas de las cualidades extraordinarias que pueden poseer las marionetas de combate.

• **Metal:** Una marioneta de metal tiene un aguante muy superior al de una de madera, aunque eso también disminuye considerablemente su velocidad. En consecuencia, dobla el número de puntos de vida e incrementa en 4 su TA. Como consecuencia negativa, el titiritero sufre un penalizador especial de -40 a su Turno al usarla.

• **Fuerza excepcional:** Gracias a una magistral combinación de engranajes y poleas, la marioneta dispone de una fuerza muy superior a la que debería tener. Por tanto, aplica un bono de +4 a la Característica de su controlador (en lugar del -2), hasta un máximo de 15.

• **Tamaño excepcional:** La marioneta puede ser de Tamaño Grande o Enorme. En cualquiera de esos casos, recibe los modificadores al Daño Base y al Turno que aparecen en el **Capítulo de Creación de Seres** del **Libro Básico**. Una marioneta Grande aplica un bono de +50 a sus puntos de vida, y una Enorme un +150.

• **Nodo de Ki:** La marioneta ha sido creada con la facultad de dejar fluir el Ki a través de sí con increíble facilidad. El personaje no disminuye a la mitad sus Acumulaciones para realizar Técnicas de Ki con ella.

• **Apariencia real:** La marioneta ha sido construida de un modo tan perfecto que es difícil diferenciarla de un verdadero ser vivo. Cualquiera que se encuentre con ella debe superar un Control de Advertir contra una Dificultad de Absurdo para ser capaz de descubrir su verdadera naturaleza (usando Buscar, la Dificultad es dos grados menor). Esta facultad puede ser elegida por segunda vez, en cuyo caso la Dificultad a superar será de Inhumano.

• **Armas naturales mejoradas:** Toda la marioneta es, en sí misma, una inmensa arma viviente. Consecuentemente, sus armas naturales incrementan su Daño Base en +50 puntos.

• **Sin cuerdas:** La marioneta ha sido creada como un receptáculo de Ki, unida a su controlador mediante su sangre. Ello permite al titiritero manejarla usando únicamente su energía, sin necesidad de que haya cuerdas que los unan. Esta facultad requiere del personaje las habilidades de Extensión del aura al arma y Transmisión del Ki.

• **Capacidad de combate:** La marioneta ha sido especialmente preparada para el combate, por lo que equivale a un arma +5 a la hora de determinar los bonos aplicados por el titiritero a su Habilidad de Ataque y Defensa con ella. Esta facultad puede ser elegida hasta cuatro veces, en cuyo caso la marioneta sería equivalente a un Arma +20 como máximo.

CÁNCER MONOFILOS

Requerimientos: Uso del Ki, Trucos de manos 50, Destreza 10+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 40 PD **CM:** 20

Este Magnus pretende englobar a todos aquellos luchadores que, ya sea con un estilo u otro, emplean para luchar alguna clase de filamento casi invisible. Puede ser prácticamente cualquier cosa que cumpla dicha función: monofilos de metal, cables cristalinos o incluso largos cabellos. Habitualmente, alguien que utiliza monofilos ejerce un control sobrenatural sobre semejante arma, lo que le permite moverla como innumerables filamentos a su alrededor capaces de cortar, sujetar o destruirlo todo. Las estadísticas del arma son las siguientes:

CÁNCER

Daño Base: 60 Especial

Crítico 1º: Filo

Rotura: 2

Fuerza R: 4

Especial: Casi invisible, Perforadora, Ataque a distancia, Parada, A dos manos, Compleja, Presa.

Velocidad: +20

Crítico 2º: Penetrante

Entereza: 20

Presencia: 80

Además de su perfil básico, los monofilos tienen las siguientes capacidades especiales:

Daño: El Daño de los monofilos no se ve modificado por la Fuerza de su usuario, por lo que no suman ningún bono a su base. Los modificadores de Técnicas o Habilidades del Ki sí se añaden con normalidad.

Calidad: Los monofilos son necesariamente un arma de Calidad Excepcional, o en caso contrario no podrían moverse y cortar de la manera en que lo hacen. El monofilo básico expuesto se considera de Calidad +5.

Presa: Permite usar la maniobra de Presa aplicando sólo la mitad del penalizador (es decir, un -20). Dada la naturaleza del arma, emplea el equivalente a una Característica de 12 para realizar los Controles enfrentados de Características.

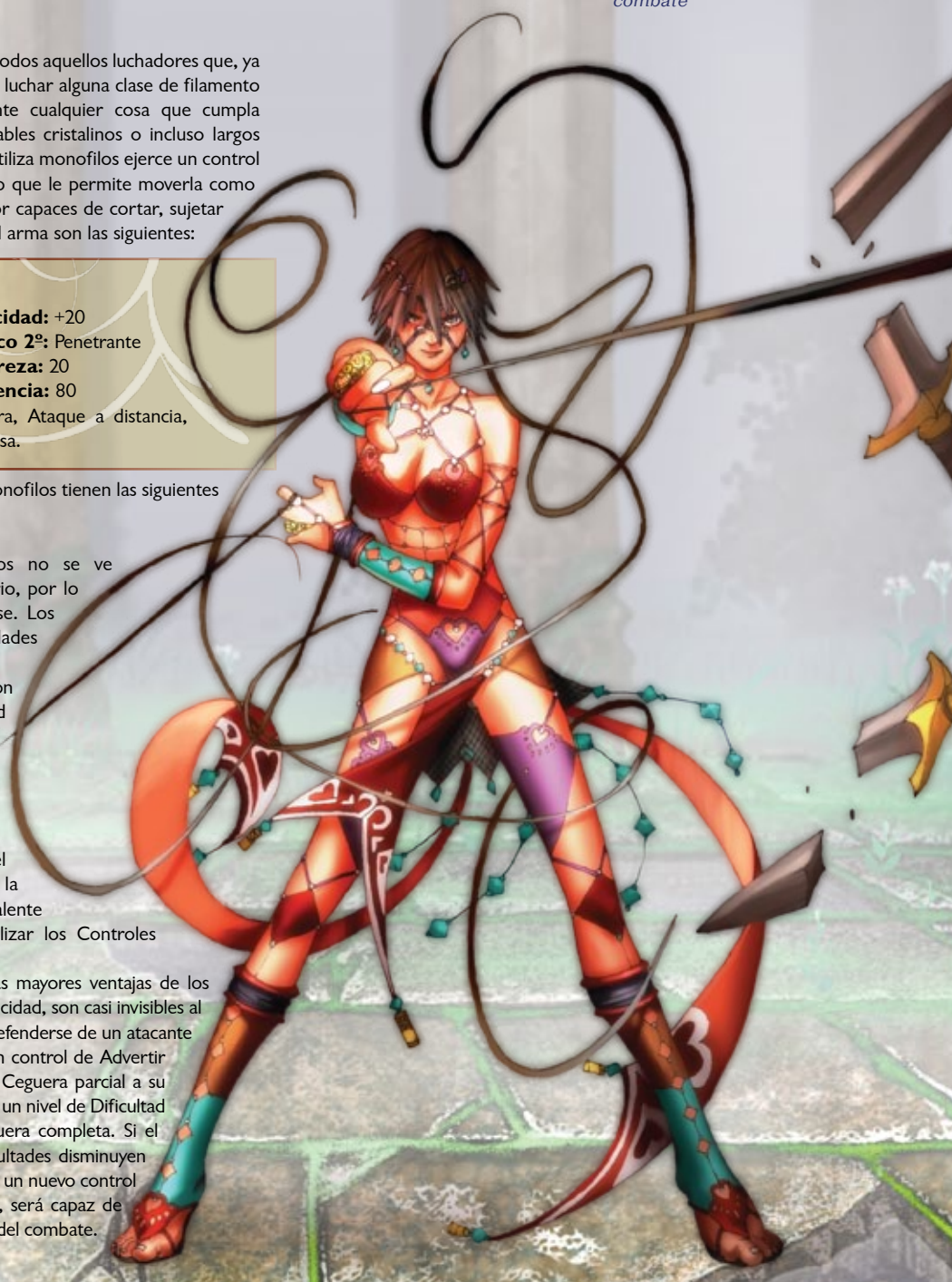
Casi invisible: Sin duda, una de las mayores ventajas de los monofilos es que, por su tamaño y velocidad, son casi invisibles al ojo humano. Por tanto, quien intente defenderse de un atacante que emplee monofilos debe superar un control de Advertir contra Dificultad Muy Difícil, o sufrirá Ceguera parcial a su parada o esquivas. Si ni siquiera alcanzan un nivel de Dificultad Medio, el penalizador será el de Ceguera completa. Si el personaje emplea Buscar, ambas Dificultades disminuyen dos grados. Un luchador puede realizar un nuevo control cada asalto, aunque una vez superado, será capaz de percibir los filamentos durante el resto del combate.

Perforadora: La naturaleza del arma la dota de una increíble facilidad para cortar y traspasar todo tipo de materiales, sobre todo los blandos. Por ello, los monofilos restan dos puntos a la TA de las armaduras blandas y uno al de las duras, más cualquier bono de Calidad adicional que posea.

Ataque a distancia: Pese a ser un arma de combate cuerpo a cuerpo, los monofilos pueden ser usados para atacar a enemigos que se encuentren a una distancia de hasta 5 metros. De igual manera, permiten realizar un Ataque en área como si se tratara de un arma de tamaño Grande (con el penalizador pertinente, claro está), alcanzando así hasta a cinco contrincantes.

Parada: Es muy complejo usar los monofilos como arma de parada. Cualquier personaje que trate de parar con ellos aplica un -10 a su Habilidad.

Alexis usando monofilos en combate



CÁNCER MAGISTER MONOFILOS

Requerimientos: Cáncer, Habilidad de Ataque 200+, Extensión del aura al arma, Destreza 11+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 30 PD **CM:** 30

Al alcanzar Maestría, un personaje que emplee monofilos puede incrementar las capacidades de combate de su arma aprendiendo este Magnus. Si así lo hace, puede escoger tres de las siguientes ventajas:

Presa incrementada: La habilidad de inmovilización de los monofilos es ahora muy superior. Consecuentemente, el personaje no aplica ningún penalizador para realizar la maniobra de Presa e incrementa el valor de la Característica del arma hasta 14.

Alcance incrementado: El alcance del arma aumenta hasta 25 metros y permite realizar Ataques en área con un radio de 10 metros, afectando a cualquier enemigo que se encuentre en el interior.

Visibilidad menor: Los monofilos se mueven a tal velocidad, que verlos es mucho más complejo que antes. Por tanto, las dificultades para poder percibirlos aumentan hasta Absurdo y Casi Imposible, respectivamente.

Daño superior: El Daño Base de los monofilos aumenta en +20.

Perforación incrementada: Los monofilos adquieren la capacidad de cortarlo prácticamente todo. En consecuencia, la TA de las armaduras blandas se reduce 6 puntos y 3 la de las duras.

Imparable: Por la naturaleza de los monofilos, cualquier adversario que trate de Pararlos aplicaría los mismos penalizadores que entrarían en juego si estuviera defendiéndose de un proyectil disparado.

LEO ARMAS-PISTOLA

Requerimientos: Inhumanidad.

Arma Base: Espada y Pistola / Lanza y Arcabuz / Maza y Cañón. El requerimiento de cualquiera de las armas de fuego puede ser sustituido por la Tabla de Disparo.

Coste: 20 PD **CM:** 10

Este Magnus, cuyos orígenes se remontan a la época de Sólon, es un sistema de combate que emplea complejos artefactos donde se combinan armas tradicionales, como espadas o lanzas, con las más adelantadas armas de fuego. Se trata de poderosos aparatos tecnomágicos que permiten a sus usuarios mezclar, de un modo único, un sistema de combate clásico con el uso de pistolas, rifles o incluso pequeños cañones. Aunque originariamente son Logias Perdidas, este Magnus puede usarse para enarbolar cualquier tipo de objeto que fusione armas de fuego con hojas más clásicas. A continuación se exponen los tres tipos más habituales, aunque no por ello los únicos posibles:

LEO (ESPADA-PISTOLA)

Se trata de un largo filo, de tamaño y grosor similar al de una espada bastarda, en cuya empuñadura se encuentra incorporado un sofisticado revólver o pistola.

Daño Base: 70 FILO / 50 Bala

Alcance: 50 m.

Velocidad: -30 FILO / +0 Pistola

Crítico 1º: Filo / PENetrante **Crítico 2º:** CONTundente

Rotura: 4

Entereza: 13

Fuerza R: 8

Presencia: 35

Especial: Ataque a distancia y cuerpo a cuerpo, Ataque combinado, a una o dos manos.

LEO (LANZA-RIFLE)

Una lanza de apariencia convencional, cuyo palo es en realidad un complejo rifle de repetición que puede disparar desde un orificio que se encuentra junto a la punta del arma.

Daño Base: 40 FILO / 50 Bala

Alcance: 80 m.

Velocidad: +5 FILO / -20 Rifle

Crítico 1º: PENetrante **Crítico 2º:** Ninguno

Rotura: 2

Entereza: 12

Fuerza R: 5

Presencia: 35

Especial: Ataque a distancia y cuerpo a cuerpo, Ataque combinado, a una o dos manos.

LEO (MAZA-CAÑÓN)

Esta arma es una pesada maza de dos manos que incorpora un ligero cañón a lo largo de toda su estructura.

Daño Base: 60 Maza / 120 Bala

Alcance: 250 m.

Velocidad: -15 Maza / -40 Cañón

Crítico 1º: CONTundente

Crítico 2º: Ninguno

Rotura: 5

Entereza: 15

Fuerza R: 7

Presencia: 25

Especial: Ataque a distancia y cuerpo a cuerpo, Ataque combinado, A dos manos.

Ataque a distancia y cuerpo a cuerpo: El personaje que utilice este Magnus puede intercambiar libremente su estilo de combate, o bien usando las armas en cuerpo a cuerpo o bien a distancia. Para hacerlo, no aplica penalizador alguno a su Habilidad, aunque debe declarar de antemano, al inicio del Turno, cuál de ellos quiere utilizar.

Daño (Balas): El daño de las balas que emplean tanto la pistola-espada como la lanza-rifle no se beneficia del bono de Fuerza de su usuario. Por el contrario, cada una de ellas posee su propio atributo, que es de 10 en el caso de la pistola y 11 en el del rifle. Por tanto, ambas armas actúan con un Daño Base de 65 y 70 puntos respectivamente. En el caso del cañón, su Daño Base es de 120 más un bono de un atributo de Fuerza 12 (es decir, un total de 140). Cada bono de Calidad que posea el arma, otorga un incremento de un punto a su atributo de Fuerza para calcular su Daño.

Área del cañón: Los impactos de las balas de cañón producen explosiones que aplican las mismas reglas de área que las balas de cañón convencionales, aunque su radio es de sólo 2 metros.

Calidad: Estos artefactos se benefician de los bonos de Calidad como cualquier arma convencional.

Recarga: Habitualmente, una espada-pistola y un rifle-pistola tienen una recámara de entre 6 y 12 balas, aunque algunos modelos menos sofisticados pueden contar únicamente con una sola bala. Por su naturaleza, una vez que se ha agotado la munición, se requiere alrededor de dos asaltos completos para poder recargar el arma (pese a que es posible que se necesite más tiempo en ciertas circunstancias). El cañón, por el contrario, suele tener una sola bala, y hacen falta alrededor de 10 asaltos para recargarlo.

Ataque combinado: Esta maniobra consiste en realizar un ataque combinado con el arma de fuego y el filo. Por ejemplo, en el supuesto de hacer una estocada con una lanza-rifle y disparar en ese instante con ella, tras haber asegurado el impacto. Para realizarla, el personaje debe restar un -20 a su Habilidad ofensiva, ya que busca una posición idónea para disparar. Si el ataque inicial logra alcanzar el cuerpo de su oponente (produciendo daños o no, a causa de la armadura del defensor), el personaje puede ejecutar un segundo ataque con el arma de fuego aprovechando el bonificador de Bocajarro, pero sin contar ningún otro penalizador adicional más que el -20 de la propia maniobra. Para su ejecución, el atacante debe usar la Velocidad más lenta del arma.

VIRGO INSTRUMENTOS MUSICALES

Requerimientos: Habilidad de Ataque 140+, Música 100+, Extensión de aura al arma, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 50 PD **CM:** 50

En lugar de una sola arma, este Magnus recoge el estilo de todos aquellos luchadores que emplean para combatir el sonido que producen con diversos instrumentos musicales. Para atacar, usan vibraciones capaces de hacer resonar la materia, destrozando a voluntad todo lo que quieran. Un luchador no está necesariamente obligado a utilizar un determinado instrumento; cualquier "dispositivo musical" capaz de producir música puede ser un medio apropiado para combatir. Generalmente, es necesario que el personaje elija el tipo de instrumento que usa en sus ataques, aunque podría tocar otros parecidos aplicando los penalizadores de Arma Similar o Arma Distinta (dependiendo, claro está, de la similitud que haya entre ellos).

Lo que hace realmente un luchador que usa Virgo es moldear el sonido a voluntad, usando su propia energía y habilidad musical; ello le permite proyectarlo como una potente arma contra aquellos adversarios que desee. El impacto tiene semejante potencia que revienta de inmediato la mayoría de cosas con las que se pone en contacto. A efectos de juego, se considera un ataque a distancia con las mismas reglas que cualquier descarga de energía sobrenatural. Naturalmente, nada impide utilizarlos contra enemigos que ya estén trabados en combate.

Uno de los requerimientos especiales de este Magnus es que el personaje debe desarrollar necesariamente su Habilidad Secundaria Música de una manera equivalente a su ataque, ya que al usar Virgo emplea el valor más bajo de los dos. Por ejemplo, alguien con ataque 220 y Música 200 emplearía una habilidad de 200, puesto que es la menor de ambas.

Cada ataque que ejecute un personaje usando el sonido como arma consume 2 puntos de Ki. El perfil básico de un ataque por sonido es el siguiente:

VIRGO

Daño Base: 60

Crítico 1º: CONTudente

Rotura: 2

Fuerza R: NA

Especial: Daño por resonancia, Ignora protecciones, Ataque por sonido, Ataque a distancia, Ataque en área mejorado, Ataque único.

Velocidad: -10

Crítico 2º: Ninguno

Entereza: NA

Presencia: La del personaje

Daño: El daño de Virgo no aplica el bono de Fuerza de su usuario. En este valor se encuentra ya incluido el bono de la habilidad Extensión del aura al arma.

Calidad: Los instrumentos musicales no mejoran la Habilidad de Ataque o Defensa de sus portadores, ni tampoco el daño que producen, aunque su calidad sí incrementa la Habilidad Secundaria Música del personaje.

Daño por resonancia: Además del daño natural del ataque, todo individuo que sea alcanzado por Virgo debe superar un Control de Resistencia Física contra un valor equivalente al daño recibido más 20. Si falla el control sufrirá de inmediato el estado de Dolor (los tímpanos le habrán estallado) durante 5 asaltos y, adicionalmente, perderá una cantidad de puntos de vida equivalente al doble del nivel de fracaso. Los individuos sordos, o aquellos que puedan bloquear completamente su capacidad auditiva, no sufren el efecto de Dolor incluso si fallan la tirada. Una persona bajo el estado de Dolor ya no puede volver a ser afectado por él hasta que no haya transcurrido al menos un día entero.

Ignora protecciones: Por su naturaleza excepcional, Virgo reduce a la mitad el Tipo de Armadura (redondeado hacia arriba) de todas las protecciones de sus objetivos.

Ataque por sonido: Al luchar empleando ondas sonoras, los ataques de Virgo son invisibles al ojo humano. Por ello, un individuo atacado de este modo aplicará el penalizador de Ceguera total a la hora de defenderse. No obstante, existen ciertos métodos para percibir semejantes ataques. En primer lugar, alguien con la ventaja Ver lo Sobrenatural (o una capacidad sobrenatural equivalente) puede notar la energía que se deforma en el aire, por lo que no tiene problemas para defenderse de ellos. De igual modo, un personaje puede realizar un control de Advertir contra Casi Imposible (240) para reducir el penalizador a Ceguera Parcial, o contra Imposible (280) para eliminarlo por completo.

Ataque a distancia: A todos los efectos, los ataques de Virgo se consideran proyectiles disparados capaces de alcanzar una distancia equivalente al doble de la presencia del personaje en metros. Dado que se la considera una descarga sobrenatural, no se aplican modificadores especiales a la Habilidad del atacante.

Ataque en área mejorado: En lugar de dirigir su ataque contra un único objetivo, el luchador puede atacar en área a todos los individuos que se encuentren a menos de 5 metros de él (sin elección posible de blanco), aplicando simplemente un -10 a su Habilidad ofensiva.

Ataque único: No se pueden realizar ataques adicionales usando Virgo como arma.

Celia ataca a una asesina de Selene empleando el sonido que produce con Virgo. Ambas realizan tiradas de ataque y defensa con normalidad, usando las reglas generales de cualquier descarga sobrenatural. Por suerte, el ataque de Celia es superior al de su enemiga y logra producirle 60 puntos de daño. Acto seguido, a causa de la resonancia, la asesina deberá realizar un control de RF contra 80 (el daño que ha sufrido +20), o perderá el doble de puntos de vida que su nivel de fracaso y será sometida al estado de Dolor.

MODIFICADORES POR TIPOS DE INSTRUMENTOS

Dependiendo del tipo de instrumento que un personaje utilice para atacar con Virgo, obtiene diversos modificadores especiales a los poderes de este Magnus. A continuación hay un listado de las capacidades especiales otorgadas por los diferentes instrumentos:

Instrumentos pequeños de viento

(Flauta, ocarina, armónica...)

Esta clase de instrumentos tiene la capacidad de perturbar la percepción de aquellos individuos que sean blancos de sus ataques. Consecuentemente, en lugar de ocasionar daño por resonancia, el personaje puede optar por causar Fascinación a quienes no superen un control de RP contra una dificultad igual al daño producido por el impacto más 20. El efecto perdura un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso, o hasta que el personaje fascinado reciba algún tipo de daño.

Instrumentos grandes de viento

(Trompeta, Saxofón, contrafagot...)

Debido a la potencia de su sonido, este tipo de instrumentos provocan un Daño Base de 80 en lugar de 60.

Instrumentos de cuerda

(Guitarra, violín, arpa...)

Los instrumentos de cuerda poseen una capacidad de resonancia mucho mayor, por lo que añaden 40 puntos en lugar de 20 al Control de Resistencia Física producido por el efecto Daño por resonancia. Un luchador que utilice una guitarra, arpa o instrumento similar como arma, tiene además la oportunidad de dominar también el Magnus Cáncer y usar como monofilos las cuerdas de su instrumento. En tal caso, obtiene una reducción de 10 PD al coste de aprendizaje de Cáncer.

Instrumentos de percusión

(Timbal, bombo, tambor...)

A causa de su brutal contundencia, los instrumentos de percusión producen adicionalmente un impacto de Fuerza 12 a todos los antagonistas a los que alcancen.

LIBRA ARMA VARIABLE

Requerimientos: Habilidad de Ataque 160+, Habilidad de Defensa 160+, Extensión del Ki al arma, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 30 PD **CM:** 20

Este extraño Magnus otorga al luchador un control absoluto de su arma en combate, lo que le permite modificarla a cada momento para adaptarse a lo que más le convenga en un determinado instante. De ese modo, el luchador puede alargar o encoger su filo, incrementar su potencia o incluso alterar su forma casi por completo. Normalmente, un arma de Libra guarda una apariencia muy diferente según el caso, ya que su aspecto también cambia conforme su controlador modifica las características y atributos que posee. Así pues, enfrentarse a alguien que porta un arma de estas características es siempre algo inesperado, al no poderse saber con seguridad qué esperar de él.

No es preciso que el arma sea de carácter sobrenatural para poder beneficiarse de los efectos y poderes de Libra; es el personaje, mediante su control sobrenatural, quien le atribuye semejantes características. El perfil básico de un arma de Libra, antes de aplicar ninguna de las modificaciones posibles, es el siguiente:

LIBRA

Daño Base: 60

Crítico 1º: Variable

Rotura: 2

Fuerza R: 5

Especial: Capacidades variables.

Velocidad: +0

Crítico 2º: Ninguno

Entereza: 15

Presencia: La del personaje

Daño: El perfil del arma incluye directamente el modificador al daño de la habilidad Extensión del Ki al arma.

Calidad: Libra se beneficia de los bonos de Calidad como cualquier otra arma normal.

CAPACIDADES VARIABLES

El personaje que domina este Magnus puede optar por atribuir a su arma cada Turno dos habilidades diferentes de la lista expuesta a continuación. Ha de tenerse en cuenta que cada cambio modifica también el aspecto del artefacto, haciendo visible no sólo su carácter sobrenatural, sino permitiendo percibir asimismo cuáles son los poderes que el arma está adquiriendo. Cada cambio cuesta un punto de Ki al personaje, aunque mantenerlo activo no tiene coste alguno. Es necesario declarar qué poderes va a ganar el arma antes de tirar el Turno o se entiende automáticamente que mantiene las mismas capacidades del asalto anterior.

• **Presa:** Le otorga al arma la regla de Presa, que puede realizar con el equivalente a un atributo de Fuerza 8.

• **Precisa:** Le otorga al arma la regla de Precisa.

• **Crítico variable:** El crítico primario del arma se determina por el último tipo que ha utilizado. Eligiendo esta ventaja, puede ser alterado por FIlO, CONtundente o PENetrante.

• **Daño incrementado:** El arma obtiene un +10 a su Daño Base.

• **Velocidad incrementada:** El arma obtiene un +10 a su velocidad.

• **Serrada:** Los ataques del arma disminuyen dos puntos el Tipo de Armadura del defensor.

• **Tamaño gigantesco:** El arma obtiene un +40 a su Daño Base y un -20 a su Velocidad.

• **Barrena contra proyectiles:** El arma tiene la capacidad de detener proyectiles como si fuera un escudo.

• **Larga:** El arma se alarga sobrenaturalmente, permitiendo atacar a un adversario que se encuentre incluso a 10 metros de distancia y realizar ataques en área alcanzando incluso a 5 antagonistas.

SCORPIO ESPADA-LÁTIIGO

Requerimientos: Habilidad de Ataque 140+, Extensión de aura al arma, Inhumanidad.

Arma Base: Espada larga y Látiigo / Sable y Látiigo.

Coste: 10 PD **CM:** 10

El dominio de Scorpio capacita al personaje para utilizar una espada-látiigo. Se trata de un arma similar a un sable o espada larga, pero cuyo filo está compuesto por decenas de pequeños fragmentos de metal unidos entre sí por una cadena. Gracias a ella, la espada tiene la capacidad de cambiar de forma a voluntad de su usuario, convirtiéndose si es preciso en un afilado látiigo de metal. Hay que tener en cuenta que este Magnus no requiere que su usuario porte un arma sobrenatural, sino simplemente una espada modificada para que tenga piezas encadenadas. Es el personaje quien, usando el Ki y su excepcional habilidad como método de control, otorga las cualidades imposibles a la espada. El perfil de una espada-látiigo es el siguiente:

*Lilith, Caballero
del Séptimo Cielo*



SCORPIO

Daño Base: 50 Espada / 40 látigo de cuchillas

Velocidad: +0 Espada / -10 látigo de cuchillas

Crítico 1º: FILO **Crítico 2º:** PENetrante

Rotura: 2 **Entereza:** 13

Fuerza R: 5 **Presencia:** Variable

Especial: Ataque a distancia, Presa.

Daño: El daño del arma varía entre 50 y 40, dependiendo de la modalidad en que se halle: espada o látigo.

Calidad: Una espada-látigo se beneficia de los bonos de Calidad como cualquier otra arma normal.

Forma dual: El arma tiene la capacidad de alterar su forma, convirtiéndose tanto en una espada convencional como en un látigo de cuchillas. Su usuario puede modificarla a voluntad en cada asalto según le convenga, aunque para hacerlo debe aplicar un penalizador de -10 a su Habilidad de Ataque y Parada, por la dificultad que conlleva el cambio. Cambiar de forma es una Acción Pasiva.

Ataque a distancia: Pese a ser un arma de combate cuerpo a cuerpo, bajo la forma de látigo de cuchillas puede ser usada para atacar a enemigos que se encuentren a una distancia de hasta 10 metros. De igual manera, en dicho estado permite realizar un Ataque en área como si fuera un arma de tamaño Grande, alcanzando hasta a cinco contrincantes.

Presa: Mientras se encuentra en forma de látigo, permite usar la maniobra de Presa, empleando el equivalente a una Característica de 10 para realizar los Controles enfrentados de Características. Por su naturaleza excepcional, posibilita apresarse causando Daño pleno en lugar de sólo la mitad.

Torbellino envolvente: Si el personaje lo declara antes de tirar su Turno, puede usar la forma de látigo para crear una pantalla envolvente a su alrededor que le proteja especialmente contra cualquier clase de proyectil. En consecuencia, puede detener cualquier clase de ataque a distancia aplicando los mismos bonos a su Habilidad de Defensa que si empleara un escudo medio (es decir, un +20 a su Habilidad de Defensa y un +10 a esquiva). A cambio, aplica un -20 a su Habilidad ofensiva en cualquier ataque que realice durante el asalto.

SAGITTARIUS OBJETOS ARROJADIZOS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 140+, Tabla de Lanzamiento, Extensión del aura al arma, Trucos de manos 60, Destreza 9+, Inhumidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 40 PD **CM:** 30

Existen luchadores capaces de combatir lanzando objetos diminutos que, pese a su apariencia inofensiva, pueden causar daños masivos en sus rivales. Este Ars Magnus permite a los personajes emplear, de manera efectiva, multitud de elementos estrambóticos en combate: desde monedas a rosas. Alguien que domine Sagittarius posee la capacidad de lanzar virtualmente cualquier cosa pequeña como un proyectil disparado, sin importar cual sea su naturaleza. Combinando su energía física con una inusitada habilidad manual, incluso cosas que ni remotamente podrían calificarse como "armas" obtienen la capacidad de atravesar lo que toquen como cuchillas afiladas. Estas reglas y habilidades son aplicadas únicamente cuando se emplean objetos sin la consideración de armas. En caso de que el personaje use verdaderas armas lanzables, como estiletes, hachas de mano o shurikens, puede elegir entre las estadísticas originales del arma o las de Sagittarius. Las estadísticas básicas de todos los objetos lanzados con este Magnus son las siguientes:

SAGITTARIUS

Daño Base: 50

Crítico 1º: PENetrante **Crítico 2º:** CONtundente

Rotura: 0 **Entereza:** NA

Fuerza R: 4 **Presencia:** Variable

Cadencia de fuego: 100 **Alcance:** 10 m.

Especial: Proyectiles disparados.

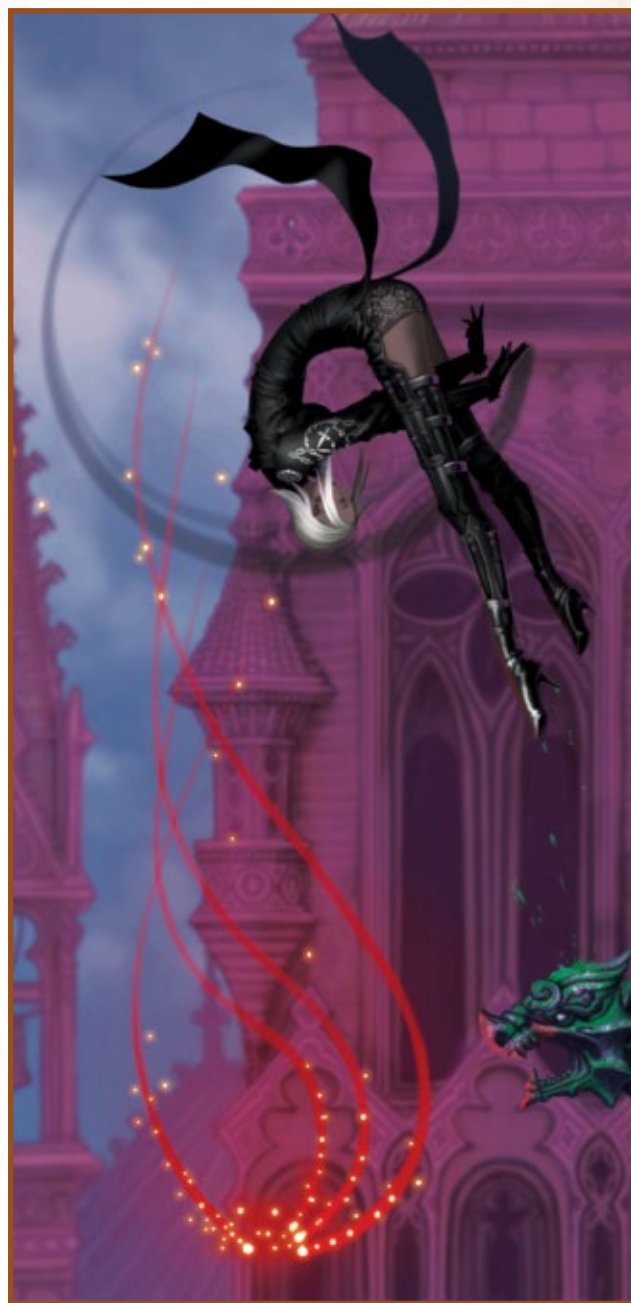
Además de su perfil básico, los objetos lanzados con Sagittarius tienen las siguientes cualidades especiales:

Daño: El Daño Base de los objetos lanzados usando la habilidad de Sagittarius es siempre 50. En este valor se encuentra ya incluido el bono de la habilidad Extensión del aura al arma. Los ataques con Sagittarius no suman el bono de Fuerza de sus usuarios.

Calidad: Como la mayoría de objetos que se lanzan usando Sagittarius no tienen realmente la consideración de armas, los bonos de Calidad de los mismos no influyen para nada en la Habilidad del personaje o en el Daño de los ataques. En el caso de que los objetos que se disparen sí sean verdaderas armas con la regla Lanzable, como estiletes o shurikens, es posible usar sus bonos con normalidad, incluso el de Daño, aumentándolo por encima de 50.

Proyectiles disparados: Pese a ser lanzados, los objetos que se proyectan con Sagittarius tienen la consideración de disparos, a la hora de determinar los penalizadores del defensor.

Cadencia de disparo: No importa cuál sea la naturaleza del objeto, todos los lanzamientos efectuados por Sagittarius tienen una cadencia de disparo 100.



Kristen usando Sagittarius

SAGITTARIUS MAGISTER OBJETOS ARROJADIZOS

Requerimientos: Sagittarius, Habilidad de Ataque 200+, Destreza 11+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 30 PD **CM:** 30

Este Magnus es un grado superior de Sagittarius, e incrementa de manera colosal el poder de sus proyectiles. Al dominarlo, el personaje obtiene la capacidad de elegir dos ventajas de la siguiente lista, potenciando así la efectividad de sus ataques. También existe la posibilidad de elegir una clase concreta de proyectil como favorita (rosas, monedas, cartas, canicas de metal...). En este caso, sólo obtendría los beneficios de Sagittarius Magister al utilizar dicha clase de objetos; a cambio, obtiene la capacidad de escoger tres ventajas de la siguiente lista, en lugar de dos.

Destructor: El personaje posee la capacidad de acumular toda su energía en el objeto que va a proyectar, lo que le permite ampliar enormemente su potencia. Destructor dobla el Daño Base de los proyectiles lanzados por el personaje, incrementándolo hasta 100. Para usar esta capacidad, el personaje no puede declarar Ataques adicionales en el asalto; sólo puede realizar un único ataque (aunque nada le impide combinarlo con otras habilidades especiales de Sagittarius Magister, inclusive Área).

Penetrante: El proyectil encuentra una inmensa facilidad para traspasar protecciones. Por ello, las armaduras defensoras aplican un penalizador de -6 a su TA.

Área: Otorga la capacidad de lanzar decenas y decenas de proyectiles a la vez (una baraja de cartas, hileras de monedas...), para cubrir una gran zona con ellos. En consecuencia, el personaje puede cubrir un área de 5 metros de radio al realizar su ataque, más 5 metros adicionales por cada 50 puntos de Habilidad ofensiva que posea por encima de 200. De este modo, alguien con una Habilidad de Ataque de 250 puntos podría cubrir un área de 10 metros de radio. Para usar esta capacidad, el personaje no puede declarar Ataques adicionales en el asalto; sólo puede realizar un único ataque (si bien nada le impide combinarlo con otras habilidades especiales de Sagittarius Magister, como Destructor).

Precisión absoluta: El personaje no sufre penalizadores a su Habilidad por atacar a varios blancos en un solo asalto, y disminuye a la mitad los penalizadores por cobertura y Ataques Apuntados.

Exterminador: Esta ventaja otorga a los proyectiles una capacidad innata para destrozarse a sus adversarios cuando los dañan. Consecuentemente, los ataques de Sagittarius aplican un bono de +40 a la hora de calcular el nivel del Crítico.

Quebrantador de escudos: Los proyectiles de Sagittarius Magister resultarán extremadamente efectivos contra escudos sobrenaturales. Por tanto, cualquier personaje que intente detenerlos usando un escudo místico, psíquico o de Ki, aplica un penalizador de -20 a su Habilidad de Defensa. En caso de que el escudo consiga igualmente detener el ataque, el Daño Base del proyectil se dobla para determinar la resistencia que pierde el escudo.

CAPRICORNIUS AGUJAS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 100+, Destreza 9+, Medicina 80+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 20 PD **CM:** 20

Este Magnus capacita a un personaje para emplear finas agujas, prácticamente inofensivas, de una manera aterradoramente efectiva en combate. Atacando a puntos de presión y otros lugares vulnerables, un luchador puede paralizar o matar a sus enemigos infligiendo únicamente minúsculas heridas, apenas perceptibles. Este Magnus tiene utilidad tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia; un personaje puede atacar con ellas físicamente o lanzarlas con una precisión inigualable. Las estadísticas de las agujas como arma son las siguientes:

CAPRICORNIUS

Daño Base: 100 (Especial)

Velocidad: +20

Crítico 1º: PENetrante

Crítico 2º: Ninguno.

Rotura: -5

Entereza: 8

Fuerza R: 3

Presencia: 20

Cadencia de fuego: 30

Especial: Daño, Crítico incrementado, Ataque dual, Lanzable, Precisa.

Daño: Al realizar un ataque con agujas, el personaje utiliza el equivalente a un Daño Base 100 más su bono de Destreza para determinar las consecuencias que produce y fijar el nivel de Crítico. Es decir, si alguien con Destreza 9 (un total de Daño Base 110) obtiene un resultado en la Tabla de Combate de 150%, sería como si hubiera causado

165 puntos de daño a su oponente. Si ese daño teórico produjese un Crítico, también sería el valor con el que se determinarían sus efectos.

No obstante, el daño real causado por las agujas es muchísimo menor: tan sólo una décima parte, redondeada hacia abajo, de dicha cantidad. De ese modo, con el ataque anterior, el defensor sólo hubiera perdido 16 puntos de vida reales, en lugar de 165.

Crítico incrementado: Dada su increíble capacidad para destrozarse puntos vulnerables, todos los ataques de Capricornius obtienen un bono de +20 para calcular el nivel de Crítico.

No obstante, no importa cuál sea su resultado; no produce amputaciones ni cercena miembros de un modo permanente.

En caso de que el ataque produzca un Crítico que cause amputación en una extremidad, ésta queda inutilizada durante varias horas a causa del efecto de las agujas.

Calidad: Las agujas se benefician de los bonos de Calidad como cualquier arma convencional.

Proyectiles: Las agujas actúan como cualquier arma lanzable convencional. No obstante, al contrario de lo que ocurre con otras armas lanzables, éstas se benefician de la regla de Precisa, incluso con los ataques a distancia.

Ataque dual: Todos los beneficios que ofrecen las agujas como arma, se aplican tanto en los ataques cuerpo a cuerpo como en los efectuados a distancia.

AQUARIUS CAPAS Y PRENDAS DE VESTIR

Requerimientos: Habilidad de Ataque 150+, Habilidad de Defensa 150+, Extensión de aura al arma, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 20 PD **CM:** 20

Usando su energía como método de control, el personaje es capaz de emplear su capa como una efectiva arma de combate.

Gracias al Ki, un luchador modifica el tejido para que actúe como un escudo con el que detener cualquier clase de ataque, o bien igual que una afilada cuchilla, capaz de cortarlo todo. En caso de que el Director de Juego lo crea oportuno, un jugador podría aplicar esta habilidad sobre prendas o tejidos diferentes (bufandas, abrigos, vendas...), aunque sus habilidades y características no deberían variar con respecto a las que se han expuesto. El perfil de Aquarius como arma es el siguiente:

AQUARIUS

Daño Base: 70

Velocidad: +10

Crítico 1º: FILo

Crítico 2º: CONtundente

Rotura: 5

Entereza: 20

Fuerza R: 3

Presencia: Variable

Especial: Escudo contra proyectiles, Posición defensiva, Presa.

Daño: Como arma, el daño de Aquarius no aplica el bono de Fuerza de su usuario. En este valor se encuentra ya incluido el bono de la habilidad Extensión del aura al arma.

Calidad: Por su naturaleza abstracta, es difícil determinar la Calidad de una capa como arma. No obstante, tejidos especiales, creaciones magistrales u otros elementos similares pueden ser usados de un

modo equivalente a armas de Calidad, otorgando todos los beneficios especiales que ello conlleva. Pese a todo, una capa jamás podrá aplicar un bono superior a +15, ya que este se considera el modificador máximo que su controlador es capaz de recibir.

Escudo contra proyectiles: Un luchador puede utilizar Aquarius de manera similar a un escudo, así que una capa tiene tal consideración cuando es usada para detener proyectiles.

Posición defensiva: Si lo declara antes de calcular la Iniciativa del Asalto, el personaje tiene la capacidad de usar la capa defensivamente, cubriendo su cuerpo con ella. Usada de este modo, otorga los mismos beneficios a la Habilidad de Defensa que un escudo medio, pero su usuario debe aplicar un penalizador especial de -20 al Turno.

Presa: Por su naturaleza, una capa puede ser usada para envolver a un oponente y paralizarlo con una maniobra de Presa, empleando los penalizadores habituales. La capa emplea el equivalente a una Característica de Fuerza 8.

Cualquier prenda puede ser una terrible arma o protección



PISCIS Yoyó

Requerimientos: Habilidad de Ataque 120, Destreza 10+, Inhumanidad.

Arma Base: Ninguna.

Coste: 10 PD **CM:** 20

Son muchos los que jamás se tomarían en serio a un luchador que emplease un yoyó como arma, pero eso se debe únicamente a que nunca han presenciado las increíbles capacidades que puede llegar a desarrollar una persona que utilice este Magnus para combatir. Incrementando su energía y usando la fuerza rotatoria como potenciador, un personaje puede enarbolar este simple juguete de un modo mortalmente efectivo. Las estadísticas de un yoyó como arma son las siguientes:

PISCIS

Daño Base: 30

Velocidad: +20

Crítico 1º: CONTundente

Crítico 2º: Ninguno.

Rotura: -2

Entereza: 8

Presencia: 20

Especial: Presa, Cuchillas, Ataque a distancia, Ataque en área.

Daño: Dado que el estilo del arma se basa en aprovechar la potencia rotatoria del yoyó, no aplica el bono de Fuerza de su usuario. Por el contrario, el personaje suma en su lugar el bono de Destreza.

Calidad: Un yoyó se beneficia de los bonos de Calidad como cualquier arma convencional.

Presa: Por su carácter de arma de cuerda, es posible Presar con un yoyó usando las reglas generales. En tal caso, aplica el equivalente a un atributo de Fuerza 8 para realizar los controles enfrentados.

Cuchillas: Un yoyó preparado para el combate puede estar equipado con cuchillas retráctiles. En tal caso, es posible atacar en FILO incrementando en 10 puntos su Daño Base. A cambio, se considera un arma Compleja incluso cuando el personaje ha alcanzado Maestría.

Ataque a distancia: Pese a ser un arma de combate cuerpo a cuerpo, un yoyó puede usarse para atacar a cualquier enemigo que se encuentre a una distancia máxima de hasta 8 metros.

Ataque en área: Dada su naturaleza, un personaje que realice un ataque en área con un yoyó (aplicando los penalizadores convencionales) puede alcanzar a cualquier enemigo que se encuentre en un radio de 5 metros.

OPHIUCOS SEÑOR DE LAS ESPADAS INFINITAS

Requerimientos: Habilidad de Ataque 250+, Extensión del Ki al arma, Zen.

Arma Base: Tabla de armas (Espadas).

Coste: 50 PD **CM:** 100

Ophiucos, el decimotercer meister, o Señor de las Espadas Infinitas, es con toda certeza el más poderoso de todos los estilos de Magnus de armas imposibles. Quién o qué lo creó es un enigma jamás resuelto, pero sin duda fue un ente de descomunal capacidad sobrenatural. Este estilo permite a su usuario controlar decenas y decenas de espadas a la vez, manifestándolas a su alrededor a voluntad. Mediante una depurada habilidad marcial y sus descomunales energías internas, el luchador puede controlarlas sin ni siquiera empuñarlas para atacar; mediante gestos y pensamientos, éstas reaccionan innaturalmente como una extensión de su ser, atacando al unísono a cualquier enemigo.

Mientras no está luchando, las espadas simplemente desaparecen de la realidad, formando parte de la propia esencia del luchador que las controla. Para que esto sea posible, es necesario que primero éste las haya bañado en su sangre y, al menos, gastado en ello 50 puntos de Ki para atarlas existencialmente a él.

OPHIUCOS

Daño Base: 80

Velocidad: +10

Crítico 1º: FILO

Crítico 2º: PENetrante

Rotura: 15

Entereza: 30

Presencia: Especial

Especial: Liberación absoluta, Liberación en área, Uso sellado, Combinación con Ki.

Daño: Ophiucos se beneficia de cualquier modificador especial al daño que puedan presentar sus ataques, aunque no suma el bono de Fuerza de su usuario durante ninguna de las dos Liberaciones.

Calidad: Para poder emplear Ophiucos, el personaje debe usar, al menos, diez o más espadas de calidad +10 o superior. De no ser así, se verá incapaz de activar las habilidades especiales de este Magnus. A la hora de ejecutar sus ataques, el luchador aplica el bono de calidad más bajo de todas sus espadas. Por ejemplo, si usase nueve espadas de Calidad +15 y una de Calidad +10, emplearía en todos sus ataques el bono del arma +10. Las estadísticas que aparecen en la descripción toman como base un arma de Calidad +10.

Presencia: La Presencia de los ataques es siempre equivalente a la del personaje cuando utiliza su habilidad Extrusión del Ki.

Liberación Absoluta: Un luchador puede activar el poder de Ophiucos a voluntad, el cual se manifiesta a su alrededor como una tormenta de espadas que aniquila por completo a cualquier adversario en un maremágnum de impactos. En lugar de atacar de manera convencional, el personaje lanza un D10 para determinar el número de ataques que ejecutará en ese asalto, sin dividir su Habilidad lo más mínimo al ejecutarlos. Cada ataque es completamente independiente y puede ser dirigido contra un enemigo diferente que se halle en combate cuerpo a cuerpo con él. De igual forma, cada ataque puede combinarse

con una maniobra de combate distinta o ir apuntado a otra parte del cuerpo, aplicando los penalizadores pertinentes. Esta acción es completa; quien la ejecuta no puede llevar a cabo ataques adicionales de ningún tipo o dividir su Habilidad. La Liberación Absoluta tiene un coste de Ki por activación equivalente al número de ataques que se realizan.

Liberación en Área: En lugar de usar la Liberación Absoluta, el luchador puede gastar 5 puntos de Ki para ejecutar un ataque en área contra todos los adversarios que se encuentren en un radio de 5 metros. Al emplear esta capacidad, el personaje aplica un penalizador de -20 a su Habilidad.

Uso Sellado: Si no quiere hacer uso de ninguna Liberación, el personaje puede sencillamente invocar una o dos armas de cuantas componen Ophiucos, empuñándolas de manera convencional mientras sus otras armas flotan a su alrededor. Usar las espadas de este modo otorga al personaje el perfil originario de dichas armas, en lugar de emplear el de Ophiucos. Esta habilidad no tiene ningún coste en puntos de Ki.

Combinación con Ki: Un personaje no puede activar los ataques de Ophiucos durante el mismo asalto en que ejecuta cualquier Técnica de Ki, ni tampoco si se está beneficiando de sus efectos mantenidos. Del mismo modo, no puede sumar los poderes de sus dos Liberaciones a las capacidades especiales de otros Magnus Menores y Mayores. Naturalmente, nada le impide Acumular Ki mientras realiza los ataques de Ophiucos.

Ilustrado por Wen Ya Li

Ophiucos, Señor de las Espadas Infinitas



CAPÍTULO 8

SELLOS DE INVOCACIÓN

El uso del Ki es mucho más complejo de lo que crees. Sus técnicas... sus habilidades... Todo eso no es más que una pequeña parte de su verdadero poder.

-Maestro Po-

INVOCACIÓN POR KI

No todas las habilidades de convocatoria dependen necesariamente de principios místicos. Un personaje tiene a su disposición la capacidad de invocar criaturas utilizando su Ki, sin la necesidad de desarrollar Convocar, Dominación, Atar o Desconvocar. Para hacerlo, basta simplemente con aprender un determinado número de Sellos de Invocación usando su Conocimiento Marcial, e invertir posteriormente los puntos de Ki necesarios en su ejecución.

Todos estos poderes tienen su origen en Varja, donde la fragmentación de la Vigilia en los planos del Samsara impedía convocar criaturas de un modo convencional. Por ello, los Kami desarrollaron un complejo sistema de Sellos que permitía utilizar la energía física y espiritual de un personaje para crear vínculos con seres sobrenaturales e invocarlos en el mundo real. Sin embargo, el uso de los Sellos no está en absoluto limitado a la Isla Oriental; cualquiera es capaz de acceder a sus poderes, sin importar el lugar en que se encuentre.

Los Sellos de Invocación

Los Sellos de Invocación constituyen la base fundamental de la invocación por Ki. Con ellos, un personaje es capaz de crear combinaciones que le permitirán traer al mundo a las más variadas entidades sobrenaturales. Existen cinco de ellos, basados parcialmente en los elementos del Samsara de Varja, tal y como se describe a continuación:

Aire: Atado al elemento Aire, representa lo etéreo, la velocidad y los cielos. Rige sobre la primavera y su dirección es el este.

Agua: Atado al elemento Agua, representa el cambio de las cosas y el frío. Rige sobre el invierno y su dirección es el norte.

Fuego: Atado a los elementos Luz y Fuego. Representa la pureza, las llamas y las emociones más extremas. Rige sobre el verano y su dirección es el sur.

Metal: Atado al elemento Tierra. Representa lo sólido y lo material, todo lo ajeno al mundo místico. Rige sobre el otoño y su dirección es el oeste.

Tierra / Madera: Atado al elemento Oscuridad, representa todo lo relacionado con la naturaleza, la magia y el mundo espiritual. Rige sobre el cambio de estaciones y su dirección es el centro absoluto.

Un personaje puede dominar uno o varios Sellos de Invocación, lo que le permitirá convocar a diversas criaturas cuando lo considere necesario. Cada ser o entidad tiene atribuido un valor determinado de Sellos, equivalente al número de ellos que debe activar el convocador para poderlo traer al mundo. Por supuesto, las diferentes criaturas existentes requieren diferentes combinaciones de Sellos y elementos. Por ejemplo, convocar a un elemental de fuego menor podría necesitar únicamente uno o dos Sellos de Fuego Menor, mientras que un Aeon podría requerir combinar incluso cinco Sellos Mayores de diferentes elementos. Para saber qué combinaciones de Sellos son precisas para convocar a un ser determinado, habrá que atender tanto a su naturaleza como a su grado de poder.

Si invocar a un Gandalfon (un Oni de nivel 6), conlleva un coste en Sellos de Fuego Mayor 1 y Metal 1, un personaje deberá ejecutar ambos Sellos para convocarlo.

Los Sellos de Invocación tienen cierto coste en puntos de Ki y, para que un personaje pueda activar cualquiera de ellos, debe gastar la cantidad de Ki requerida. Si se diera el caso de que no fuera capaz de acumular suficiente Ki en un solo Turno para completar un Sello, simplemente necesitaría invertir en él más asaltos. Naturalmente, nada impide a un personaje con suficiente Acumulación de Ki ejecutar varios Sellos a la vez; implicaría que su capacidad de concentración y su velocidad superior le permiten utilizar más de uno en escasos segundos. No obstante, al contrario de lo que ocurre con las Técnicas, un personaje no puede empezar a acumular Ki y ejecutar varios Sellos a la vez cuando tiene suficientes puntos concentrados. Si desea empezar a preparar Sellos, debe declarar cuál es la finalidad de su Acumulación y a qué criatura pretende convocar.

Para usar correctamente un Sello de Invocación, un personaje necesita gesticular con alguna de sus manos. De no poder hacerlo, reducirá de inmediato sus acumulaciones a la mitad (redondeando hacia arriba).

Sellos Menores y Mayores

En cada elemento existen dos tipos de Sellos: Menores y Mayores. Los Menores representan las habilidades de invocación más básicas, aquellas que un personaje emplea para invocar a las criaturas menos poderosas o completar las combinaciones de Sellos de entidades arcanas. Activar un Sello Menor de cualquier elemento supone un coste de 5 puntos de Ki genéricos.

Los Sellos Mayores son una versión más poderosa de los anteriores, permitiendo a los personajes convocar a entidades superiores o llamar mucho más rápidamente a entes de menor nivel. Un Sello Mayor es equivalente a cinco Sellos Menores de su mismo elemento a la hora de invocar a una criatura, por lo que un personaje tiene la capacidad de usarlos como sustitutos de estos en cualquier momento. En el caso de que sobren Sellos Menores (como, por ejemplo, si sólo fueran necesarios cuatro Menores para llamar a un ser), los Sellos sobrantes pueden usarse para potenciar la invocación, tal y como se explica en el apartado Control de Invocación. Activar un Sello Mayor de cualquier elemento conlleva un coste de 15 puntos de Ki genéricos.

Invocar a una Asagiri tiene un coste de 5 Sellos Menores de Madera, por lo que un personaje podría invocarla perfectamente ejecutando cinco Sellos de Madera Menor o un solo Sello de Madera Mayor.

Aprendizaje de los Sellos

Los Sellos de Invocación actúan de un modo similar a cualquier habilidad del Ki, por lo que para dominarlos es necesario, primero, invertir cierta cantidad de puntos de CM. Dominar uno de los cinco Sellos Menores tiene un coste de 30 CM, mientras que el de los Sellos Mayores es de 60 CM. Naturalmente, para dominar el Sello Mayor de un elemento, se requiere primero tener el Sello Menor correspondiente. Así, para obtener el Sello de Madera Mayor, es preciso conseguir antes el de Madera Menor.

Takanosuke quiere dominar tres Sellos de Invocación: Madera Menor, Madera Mayor y Fuego Menor, por lo que tendría que gastar un total de 120 CM.



Gandalfhon

Ilustrado por Wen Yu Li

Takanosuke ha acabado de preparar su invocación del Gandalfhon, para el que usa dos Sellos: Fuego Mayor 1 y Metal Menor 1. Cada Turno posterior durante el que no quisiera o pudiera activarlo, perdería automáticamente dos puntos de Ki.

Control de Invocación

Cuando el personaje termina de ejecutar los Sellos requeridos para llamar a una criatura, el ser no se manifiesta automáticamente; primero deberá realizar un Control de Invocación para determinar si ha sido o no capaz de activar el vínculo que le une a dicha entidad. Para hacerlo, el invocador lanza un D100 y debe superar una dificultad de 10 puntos por cada nivel en que la criatura le sobrepase. De este modo, un personaje de segundo nivel que tratase de convocar un ser de nivel cinco, tendría que sacar 30 o más, mientras que si la criatura fuera de nivel diez, la dificultad sería de 80 o más. Si el resultado iguala o supera al valor requerido, la invocación tiene éxito, mientras que habrá fallado si es menor. Las criaturas de nivel inferior al del personaje no tienen Dificultad alguna; son directamente invocadas, salvo si se obtiene una Pifia en el Control de Invocación.

En caso de que trate de llamar a una criatura extremadamente poderosa, un personaje puede reforzar su invocación utilizando Sellos adicionales en el momento en que la activa. Naturalmente, los Sellos de refuerzo deben corresponder también a los elementos necesarios en la invocación. El personaje obtiene un +5 a su tirada por cada Sello Menor adicional ejecutado, mientras que consigue un +25 por cada Sello Mayor.

La tirada de Control de Invocación admite tanto Resultados Abiertos como Pifias.

Takanosuke, Sombra de nivel 3, se prepara para invocar a un elemental oscuro de Nivel 7. Puesto que hay cuatro niveles de diferencia entre ellos, la dificultad del Control de Invocación será de 40 puntos. No obstante, para tratar de asegurar el resultado, Takanosuke ejecuta dos Sellos adicionales, uno Menor y otro Mayor, que incrementan su habilidad en +30 (+5 y +25, respectivamente). Ahora sólo necesitará sacar 10 o más para atraer al elemental.

SELLOS DE INVOCACIÓN

Sello Menor

Coste de Ki: 5

CM: 30

Sello Mayor

Coste de Ki: 15

CM: 60

Invocación de las Criaturas

Una vez que un personaje ha terminado de preparar todos los Sellos necesarios para llamar a una criatura, es libre de invocarla cuando quiera. Ese acto en sí es una Acción Activa, por lo que debe tener la capacidad de actuar en el asalto para intentarlo. Invocar a un ser usando los Sellos tiene un Turno de arma idéntico al de las acciones desarmadas, es decir, un +20.

En el caso de que, por cualquier causa, un personaje no quiera o sea capaz de invocar al ser en el momento en que ha terminado de preparar los Sellos, tiene la posibilidad de retrasarlo, aunque cada asalto supondrá perder tantos puntos de Ki como Sellos ha invertido en la invocación.

Si la invocación tiene éxito, la criatura se manifiesta y podrá actuar con libertad a partir del siguiente Turno. Mientras está volviéndose corpórea (es decir, en el momento en que es invocada), no puede ser dañada de ningún modo.

Fracaso al invocar

En caso de que el Control de Invocación no alcance la dificultad requerida, el personaje puede sufrir diversas consecuencias negativas, dependiendo de cuán elevado sea su nivel de fracaso. Para determinar cuáles son dichas consecuencias, es necesario consultar los efectos listados en la **Tabla 25**.

TABLA 25: FRACASO AL INVOCAR

Nivel de fracaso	Consecuencias
Entre 0 y -20	La invocación fracasa y el personaje pierde los puntos de Ki invertidos en activar los Sellos.
Entre -21 y -50	Como la anterior, salvo que además queda roto de inmediato el Pacto de Sangre con esa criatura en concreto.
Entre -50 y -100	Igual a las anteriores, salvo porque el personaje pierde el doble de Ki y la mitad de sus puntos de cansancio totales.
Superior a -101	La invocación fracasa estrepitosamente. El personaje sufre un terrible shock que le hace perder la consciencia y todos sus puntos de Ki.

Mantenimiento de las criaturas en el mundo

Una vez invocada con éxito una criatura, el tiempo que esta permanece en el mundo es determinado por el Ki que el personaje invierte durante todos los asaltos. Para mantener al ser, deberá gastar un punto de Ki por Turno si es de nivel inferior a 10, o dos si es de nivel 10 o superior. Este gasto es automático, y no hace falta que el personaje acumule Ki.

Una vez declare voluntariamente su deseo de no continuar pagando el mantenimiento, se quede sin Ki o caiga inconsciente, la invocación desaparece (incluso si no desea hacerlo).

Invocación Inicial: Pactos de Sangre

Aunque domine varios Sellos de Invocación, un personaje no es capaz de convocar libremente a cuantas criaturas desee en todo momento. Para hacerlo, primero será necesario haber firmado un Pacto de Sangre con alguna de ellas. Este acuerdo presenta connotaciones muy diferentes en cada caso, pero siempre implica cierta alianza entre el personaje y una criatura en concreto.

Cuando un personaje quiere convocar por primera vez a una entidad, necesita realizar un complicado proceso. En primer lugar, tendrá que dibujar varios Sellos de invocación sobre alguna superficie (el suelo, un pergamino, su cuerpo...) empleando su propia sangre. En ocasiones, si la criatura es particularmente poderosa, el Director de Juego puede considerar apropiada la realización de un ritual más complejo. El tiempo a invertir varía según el poder de la invocación, pero siempre requiere una dedicación mínima de entre cinco minutos y diez horas.

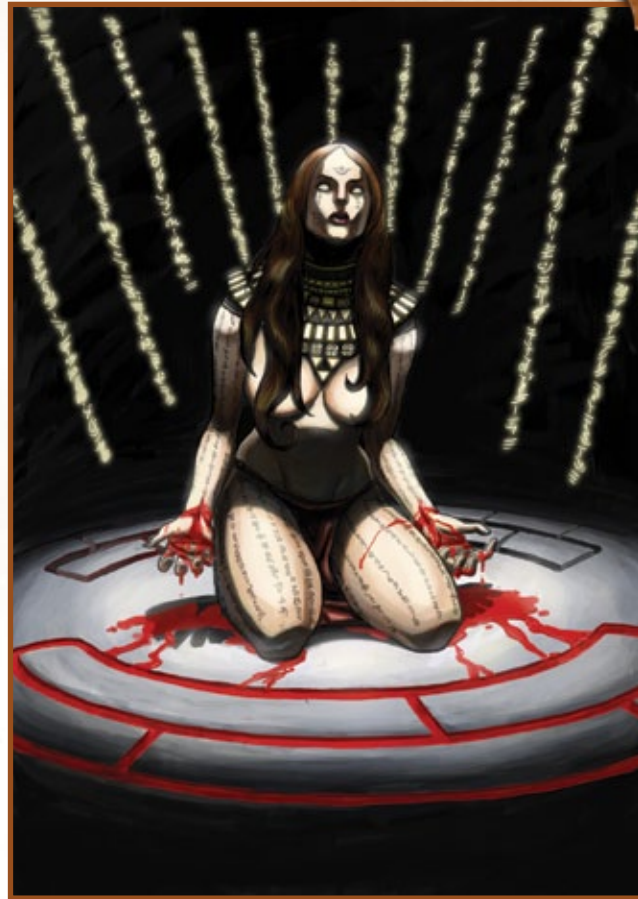
Terminados los preparativos, el personaje deberá realizar un Control de Invocación usando las reglas generales de los Sellos, aunque el nivel de dificultad se incrementa automáticamente en 30 puntos (es decir, como si la criatura fuese tres niveles más de lo que es). Dado que es un proceso especialmente extenuante, se dobla el coste de puntos de Ki de los Sellos utilizados.

Una vez cumplidos estos requisitos, la invocación tiene éxito y la criatura se manifiesta automáticamente en presencia del convocador. No obstante, el personaje no obtendrá ningún control sobre ella y esta será completamente libre de aceptar o no el Pacto de Sangre que se le proponga. Naturalmente, cualquier opción es válida para lograr que la entidad acceda, desde llegar a un acuerdo con ella hasta forzarla violentamente. Los seres sin mente o carentes de inteligencia también pueden tomar parte de un Pacto de Sangre, siempre que reciban con agrado el sacrificio u ofrenda que se les presenta. Por supuesto, nada impide a un personaje firmar un Pacto de Sangre con una criatura aparecida casualmente en su camino, sin necesidad de haberla invocado.

Es importante puntualizar que, al realizar la invocación inicial, el personaje debe conocer de algún modo la clase de ser a la que quiere llamar y los Sellos necesarios para atraerla. De no conocerlo, simplemente será incapaz de realizar el ritual apropiadamente.

Una vez que la criatura acepta el Pacto de Sangre, normalmente el personaje recibe algo en representación de su acuerdo (un tatuaje, un objeto pequeño...). Desde ese momento, es capaz de llamarla libremente usando sus Sellos de Invocación.

Takanosuke decide intentar firmar un Pacto de Sangre con uno de los demonios de Orochi. Para ello, se prepara durante una hora entera creando un círculo de convocación apropiado. Dado que la criatura es un ente de nivel 6 y Takanosuke de nivel 2, la dificultad del control es 70 (es decir, 30 puntos más que en una invocación convencional). Por suerte, Takanosuke consigue su objetivo y la criatura se presenta ante él, preguntándole por qué la ha llamado. Ahora está en sus manos convencerla de que acepte el Pacto que quiera proponerle a cambio de sus servicios.



La realización de un Pacto de Sangre

Pactos Mayores

Algunos personajes tienen a su alcance la posibilidad de firmar Pactos de Sangre con entidades de gran poder existencial. Ello no les capacita necesariamente para invocar a dichas potencias en persona, pero sí les otorga la posibilidad de llamar a cualquiera de sus seguidores o subordinados sin llegar a tener obligatoriamente un pacto con ellos. Por ejemplo, un personaje podría firmar un Pacto de Sangre con un Señor Demonio del Ashura Gati que le permitiese llamar a cualquiera de los Oni que le sirven.

Naturalmente, estos pactos suelen tener costes muy elevados, y el precio a pagar depende exclusivamente de la naturaleza del ser en cuestión.

Clases de criaturas invocables

Al igual que sucede con las invocaciones mágicas, no todas las clases de entidades responden a las reglas de los Sellos. Únicamente los entes puramente sobrenaturales pueden ser manifestados con ellos, ya que sólo su esencia mística es susceptible de ser invocada. Por esta causa, sólo los Seres Entre Mundos y los Espíritus tienen la capacidad de aparecer mediante el empleo de Sellos en una invocación, mientras que los Seres Naturales no.

Sin embargo, tampoco todos los seres místicos son invocables. En principio, sólo pueden serlo aquellos atados a las reglas del Samsara o planos de la Vigilia, como espíritus, elementales o entes similares, mientras que las criaturas construidas (como golems, marionetas tecnomágicas...) o los no muertos, quedan fuera de esta posibilidad. Simplemente, debido a su naturaleza, su esencia no responde a los Sellos del mismo modo.

Las criaturas con Gnosis 35 o superior tampoco se ven afectadas por los Sellos, salvo que deseen voluntariamente ser invocadas o la entidad que las llame tenga, a su vez, un Gnosis mayor.

CRATURAS Y SELLOS

Tabla 26: ATADURAS Y AFINIDADES

Sello	Elemento	Afinidades	Categoría
Aire	Aire	Seres muy veloces, Criaturas voladoras, Entes etéreos	Ladrón, Guerrero Acróbata, Explorador, Ilusionista.
Agua	Agua	Criaturas marinas, Seres dotados de gran fuerza, Entidades muy hermosas	Conjurador, Warlock, Paladín Oscuro, Guerrero Conjurador.
Fuego	Fuego, Luz	Entidades puras, Criaturas violentas, Seres con comportamientos extremos	Guerrero, Tecnista, Tao, Paladín.
Tierra (Madera)	Oscuridad	Seres atados a la naturaleza, Seres espirituales, Entidades basadas en la magia	Asesino, Hechicero, Sombra, Hechicero Mentalista.
Metal	Tierra	Criaturas lentas, Seres de gran tamaño, Entidades atadas a lo terrenal	Maestro en armas, Mentalista, Guerrero Mentalista, Novel.

¿CÓMO SE DETERMINAN LOS SELLOS DE INVOCACIÓN DE UNA CRIATURA?

Cada criatura sobrenatural susceptible de ser invocada responde a un determinado tipo de combinación de Sellos. Las criaturas más poderosas pueden requerir una gran cantidad de Sellos Mayores y Menores, mientras que las más débiles podrán ser convocadas, lógicamente, con una facilidad mucho mayor. Pese a que cada Director de Juego es libre de determinar como crea más apropiado cuáles son los Sellos de Invocación necesarios para llamar a una criatura, a continuación hay un pequeño listado de las pautas generales a seguir para fijar su coste.

En primer lugar, habrá que atender al nivel de la criatura para establecer cuántos Sellos serán necesarios, tal y como se indica en la **Tabla 27**. Los costes señalados son los valores mínimos que debería tener un ser de ese nivel. Así, una criatura de tercer nivel requeriría por lo menos cuatro Sellos Menores, mientras que un poderoso ente de nivel 9 debería costar, al menos, un Sello Mayor y cinco Sellos Menores.

En segundo lugar, habrá que determinar a qué clase de Sellos están ligadas las criaturas. Para ello debe atenderse tanto a su Categoría como a su naturaleza. Todos estos aspectos aparecen recogidos en la **Tabla 26**, con recomendaciones sobre las clases de Sellos requeridos por cada criatura, dependiendo de sus características. Por supuesto, cuantos más tipos de Sellos le sean atribuidos a un ser, los poderes de esta serán necesariamente superiores.

Imaginemos que queremos determinar los Sellos necesarios para invocar a Bekka, un demonio elemental de Oscuridad, conocido por su comportamiento salvaje y su predisposición hacia la violencia. Bekka es un Warlock de nivel 8, por lo que convocarlo requiere al menos un Sello Mayor y tres Menores. Atendiendo a su atadura elemental, consideramos que el Sello Mayor debería estar basado en Madera (la cual representa la Oscuridad), mientras que por su comportamiento extremo y su categoría, repartiremos los tres restantes entre Fuego y Agua. De ese modo, establecemos finalmente que para invocar a Bekka necesitamos Madera Mayor 1, Agua Menor 2 y Fuego Menor 1.



Tabla 27: COSTES DE LAS INVOCACIONES

Nivel	Sellos Menores	Sellos Mayores
0	1+	-
1	2+	-
2	3+	-
3	4+	-
4	5+	-
5	6+	-
6	-	1+
7	1+	1+
8	3+	1+
9	5+	1+
10	-	2+
11	1+	2+
12	5+	2+
13	-	3+
14	+5	3+
15	-	4+

CRATURAS

En caso de requerirlo el Director de Juego, a continuación se da una lista como referencia con los Sellos necesarios para invocar algunas de las criaturas que aparecen en el **Libro Básico** y en el primer **Complemento Web**.

- Señor de las Tinieblas:** Madera Mayor 2, Fuego 2
- Doncella de la Luz:** Fuego Mayor 1, Madera Mayor 1, Agua 1
- Nezuacuatil:** Madera 4, Metal 2
- Asagiri:** Madera 5
- Aberración:** Metal 2, Madera 2, Fuego 1
- Luminaria:** Fuego 2, Aire 2
- Sombra:** Madera 3, Aire 1
- Silfo:** Aire Mayor 1
- Efreet:** Fuego Mayor 1
- Titán:** Metal Mayor 1
- Ondina:** Agua Mayor 1
- Harekawa:** Madera Mayor 2
- Gandalfon:** Fuego Mayor 1, Metal 1

CAPÍTULO 9

COMPENDIO DE TÉCNICAS

En este último Capítulo se exponen multitud de Tablas de Técnicas que tanto los jugadores como el Director pueden utilizar para cualquiera de sus personajes. Todas ellas aparecen listadas ya junto a sus costes, funcionamiento y su correspondiente descripción. Naturalmente, cada jugador es libre de modificar cualquiera de estos elementos usando las reglas expuestas en el **Capítulo 5** de este mismo libro. Por ejemplo, sería posible quitar una Desventaja incrementando el valor de Conocimiento Marcial de la Técnica, o reducir sus costes sumando puntos de CM. Basta, simplemente, con aplicar los cambios que cada cual decida.

Junto a cada Tabla y Técnica se pueden encontrar los siguientes elementos:

Nº de Técnicas: Indica cuántas Técnicas tiene la Vía en cuestión.

CM Total: Es el valor de Conocimiento Marcial que tienen todas las Técnicas de la Vía en total.

Nivel: Es el nivel de la Técnica en cuestión.

CM: El coste de Conocimiento Marcial que tiene esa Técnica.

Efectos: Son los efectos que tiene la Técnica.

Ventajas: Aquí aparecen listadas las ventajas generales que posee la Técnica.

Desventajas: Aquí aparecen listadas las desventajas generales que posee la Técnica.

Tipo: El tipo de acción o efecto general de la Técnica.

ORMUS

Nº de Técnicas: 5 **CM total:** 315

Ormus es un árbol de Técnicas que basa sus principios en controlar y manejar una gran cantidad de energía sagrada. Encuentra sus orígenes en una sociedad de agentes de la Beryl Azrael, aunque no tardó en ser adaptado y utilizado por los miembros de mayor rango de la Iglesia Cristiana. Actualmente, es uno de los estilos más conocidos por los Inquisidores, y no son pocos los que lo utilizan en combate. Quizás, la característica más inusual de Ormus es que, al ser ejecutada cualquiera de sus Técnicas, siempre va acompañada de un breve coro de voces angelicales, originado a partir de la propia energía del luchador.

LIBERA ME

Nivel: 1 **CM:** 45

Al activar Libera Me, el luchador gira su arma y la usa para empalarse a sí mismo. No obstante, esta le traspasa inofensivamente, produciéndole sólo un daño mínimo; en su lugar, el filo surge de la nada atravesando el cuerpo de su adversario. Realmente, lo que hace esta Técnica es crear una brecha en la existencia para transmitir el impacto sobre un enemigo a través de la sangre del atacante. Cuanto más profundamente se clave el arma, mayor será también el daño que produzca a su contrincante.

Libera Me permite a su usuario realizar un ataque indirecto camuflado, obligando al rival a superar un control de Advertir contra Muy Difícil o sufrir el penalizador de Sorpresa a su defensa. Este ataque incrementa el Daño Base en +25, más un valor equivalente a la cantidad de puntos de vida que desee sacrificar quien lo emplee.

AGI 4 DES 5 FUE 5 POD 5

Efectos: Ataque indirecto, Camuflar ataque (*Muy Difícil*), Aumento de daño +25 (*Sacrificio Vital*).

Tipo: Acción (Ataque).

Xavier Bahaus,
Alto Inquisidor

SANCTUS

Nivel: 1 **CM:** 30

Al unir sus manos en posición de rezo, el luchador manifiesta un ángel guardián que aparece tras él, interponiendo sus alas contra cualquier ataque que reciba su protegido. La misma existencia del ángel se considera un escudo de energía con 400 puntos de resistencia, con una Habilidad de Defensa predeterminada de 180.

AGI 4 DES 5 FUE 5 POD 5

Efectos: Escudo de energía 400 PV, Defensa predeterminada (*Absurdo*).

Tipo: Asalto (Defensa).

KYRIE ELEISON

Nivel: 2 **CM:** 75

Este ataque, que simboliza la misericordia divina, permite al luchador acabar con su enemigo usando un único movimiento, tan veloz y certero que mata de forma rápida e indolora; un modo piadoso de acabar con el sufrimiento del contrincante. Segundos después de ejecutar la Técnica, una gran cantidad de sangre brota a presión del punto de impacto, dejando sólo una pequeña herida en forma de cruz.

Kyrie Eleison otorga la capacidad de realizar un ataque dirigido contra un punto vital, reduciendo en 75 el penalizador de la maniobra. En caso de que produzca daño, causa un Crítico automático que incrementa su resultado en 125 puntos.

AGI 9 DES 9 FUE 9 POD 9

Efectos: Apuntar -75, Potenciar Crítico +125 (*Crítico automático*).

Tipo: Acción (Ataque).

DIES IRAE

Nivel: 2 **CM:** 55

El luchador alza el arma hacia los cielos y, como si estos respondieran a su llamada, todo se llena de runas que refulgen con una luz pura y serena. En ese instante, baja su brazo y un prodigioso filo de energía luminosa, que representa la propia espada de Dios, atraviesa el firmamento destruyendo todo lo que hay a su alrededor.

Dies Irae es un ataque de ENERgía basado en Luz que afecta a todo aquel que se encuentre a 50 metros del personaje, incrementando la Habilidad ofensiva del atacante en 50 puntos.

DES 8 POD 8 VOL 5 AGI 8

Efectos: Ataque elemental (Luz), Ataque sobrenatural, Ataque con área 50 metros, Habilidad de Ataque +50.

Tipo: Acción (Ataque).

RÉQUIEM

Nivel: 3 **CM:** 110

El último y mayor de los Ormus es Réquiem, el cual permite atraer sobre el oponente la condena de los cielos. Al usarlo, el luchador designa un objetivo y lo señala con la mano, haciendo que la energía emanada de su cuerpo tome la forma de los cuatro ángeles que velan los puntos cardinales, más un quinto en representación de Metratron, la Voz de Dios. Estos realizan una rápida sucesión de ataques sobre su enemigo, mientras el luchador acumula una gran cantidad de luz pura en su arma y se lanza sobre su rival. Instantes después, todo se sume en una gran calma y un silencio imperturbable.

Réquiem proporciona a su usuario la capacidad de realizar cinco ataques adicionales continuos, tras los que el luchador ejecuta un sexto y último ataque, basado en Luz, que dobla su daño.

AGI 10 CON 5 DES 10 FUE 10 POD 10 VOL 5

Efectos: Ataque adicional limitado +5, Ataque continuo, Multiplicador al daño x2, Ataque elemental (Luz).

Tipo: Acción (Ataque).

HYOUSETSU JIGOKU

Nº de Técnicas: 5 **CM Total:** 300

El Infierno de Hielo, Hyousetsu Jigoku, es una de las grandes escuelas elementales creadas por los Kami en la antigüedad. Fue desarrollada por uno de los cuatro grandes generales de Amaterasu, que se alzó en contra de su señor durante la rebelión de Hideyuki. Basa sus principios en el hielo, y permite a sus usuarios controlar los poderes de los reflejos creados a través de su superficie. Actualmente sus secretos sólo son conocidos por un escaso número de personas en Lannet y Shivat, pues el templo donde se enseñaba este estilo ya no existe.

YUKI

Nivel: 1 **CM:** 30

Al usar Yuki, el lanzador se envuelve en un aura gélida que incrementa su rapidez de respuesta a los impactos. Cada vez que recibe un ataque, se desplaza a toda velocidad, dejando simplemente una estela helada. Esta Técnica otorga al personaje la capacidad de esquivar aplicando un +75 a su habilidad. No obstante, Yuki necesita unos escasos segundos para recargarse, por lo que sólo opera contra un ataque por asalto, y no contra todos los que reciba el defensor. Esta Técnica puede mantenerse pagando en cada Turno cuatro puntos de Ki.

AGI 5 (Mant. 1) DES 5 (Mant. 1) POD 6 (Mant. 2)

Efectos: Habilidad de Esquiva +75, Mantenida.

Tipo: Acción (Defensa)

SAMUI

Nivel: 1 **CM:** 20

El luchador usa su Ki para impulsar su cuerpo, moviéndose a una velocidad imposible, en el momento preciso en que recibe un ataque. En ese instante, deja tras de sí un reflejo de sí mientras contraataca a toda velocidad desde otra posición. Al usar esta Técnica, normalmente siempre se escucha el sonido del hielo al ser cortado.

Samui permite al personaje ejecutar un contraataque aplicando un bono de +40 a su Habilidad ofensiva. Esta Técnica puede mantenerse pagando en todos los asaltos tres puntos de Ki.

AGI 3 (Mant. 1) DES 3 (Mant. 1) POD 4 (Mant. 1)

Efectos: Habilidad de contraataque +40, Mantenida.

Tipo: Acción (Contraataque)

KAGAMI

Nivel: 2 **CM:** 65

Proyectando su Ki delante de él, el luchador levanta una pantalla de hielo espiritual, un espejo de almas que refleja contra el atacante cualquier clase de golpe. Cuando recibe un golpe, del espejo surge un reflejo del atacante y ejecuta exactamente el mismo movimiento en su contra.

Kagami permite al personaje realizar una defensa con una Habilidad final predeterminada de 240 y, de tener éxito, refleja el ataque contra su antagonista, así como cualquier habilidad esotérica que tuviera.

AGI 11 DES 11 POD 13

Efectos: Reflejar el ataque (*Reflejar habilidades esotéricas*), Defensa predeterminada 240.

Tipo: Acción (Defensa)

KAGAMI NO KAKERA

Nivel: 2 **CM:** 70

También conocida como Los Fragmentos del Espejo, esta Técnica crea alrededor del luchador veinticinco afiladas aristas de cristal que se lanzan en una rápida secuencia, segundo tras segundo, contra los enemigos que este determine.

Kagami no Kakeru otorga al personaje cinco ataques adicionales por asalto durante cinco Turnos consecutivos. Cada uno de estos puede ser dirigido contra blancos diferentes, siempre que estén trabados en combate cuerpo a cuerpo con el luchador.

AGI 10 DES 10 POD 12

Efectos: Ataque adicional limitado +5, Sostenimiento menor.

Tipo: Acción (Ataque)

橋邊道安 溪風 吟 戸 外 對 僧 山 月 二 言 舊 林 妙 法 之
天 子 我 願 作 於 此 甚 一 般 學 者 題 函 庫 字 號 七
以 後 漢 本



LES ÉPINES, LAS ESPINAS

Nivel: 2 **CM:** 55

Al igual que las verdaderas espinas de una rosa, cada estocada del luchador crea en el aire decenas de filos y tajos que penetran en el cuerpo de sus enemigos, produciendo infinidad de pequeñas heridas. Esta habilidad permite realizar tres ataques adicionales por asalto, pero reduce el daño de todos los golpes a la mitad. Esta Técnica puede mantenerse pagando todos los asaltos tres puntos de Ki.

AGI 4 (Mant. 1) CON 4 (Mant. 1) DES 4 (Mant. 1)

Efectos: Ataque adicional limitado +3, Mantenida.

Ventajas: Reducción de Ki 3.

Desventajas: Daño reducido (*Mitad de daño*).

Tipo: Acción (Ataque)

MILLE PÉTALES DE ROSE, MIL PÉTALOS DE ROSA

Nivel: 3 **CM:** 90

El luchador concentra toda su energía sobre la pantalla de energía formada por Le Pétale, haciéndola estallar en millones de diminutos pétalos de rosa que cortan todo lo que desee con una precisión absoluta. El resultado es un infierno, rojo como la sangre, pero tan hermoso que sus víctimas no pueden sino morir fascinadas por el increíble espectáculo que presencian. Al usar esta Técnica, el personaje ejecuta tres ataques consecutivos sobre los blancos que elija, en un radio de cien metros. Todos ellos se consideran ataques indirectos y, en lugar de emplear el daño del arma de su usuario, utilizan como base el doble de su Presencia más su bono de Poder.

AGI 12 CON 12 DES 8 POD 12

Efectos: Ataque con área 100 metros (*Elección de blanco*), Ataque adicional +2, Ataque indirecto.

Desventajas: Técnica mantenida (*Le Pétale*).

Tipo: Acción (Ataque)

ARASHIDO, EL CAMINO DE LAS TORMENTAS

Nº de Técnicas: 5 **CM Total:** 310

Arashido, El Camino de las Tormentas, es una de las legendarias Artes desarrolladas por los Kami de Varja y también una de las cuatro grandes vías elementales de Ki. Basa sus principios en la electricidad, el viento y los rayos, por lo que todos sus ataques parecen fenómenos naturales invocados por sus usuarios. Actualmente, sus conocimientos sólo se imparten en Lannet, en un apartado templo de las montañas de Sen Monogatari. Según se dice, llegar allí es tan complicado que cualquiera capaz de alcanzarlo es merecedor de ser entrenado en sus secretos (siempre y cuando guarde el respeto y las formas necesarias, claro).

SHURYUDO, EL CAMINO DE LAS CORRIENTES

Nivel: 1 **CM:** 25

El cuerpo del personaje se rodea de remolinos y corrientes de aire, que parecen moverlo a una velocidad inhumana. Esta Técnica incrementa el Turno de su usuario en +75, y puede mantenerse en asaltos posteriores pagando dos puntos de Ki por asalto.

AGI 6 (Mant. 2)

Efectos: +75 Turno, Mantenida.

Tipo: Asalto

KAZEDO, EL CAMINO DEL VIENTO

Nivel: 1 **CM:** 40

El viento se concentra alrededor del luchador, sincronizándose con cada uno de sus ataques como si fuera una parte de su cuerpo. De esa manera, puede golpear a corta distancia con una potencia desigual. Kazedo otorga al personaje la capacidad de atacar hasta a 5 metros de distancia una vez por Turno y, en lugar de emplear el daño del arma de su usuario, utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad que después se debe multiplicar por dos. Kazedo puede mantenerse pagando cinco puntos de Ki en todos los asaltos.

DES 5 (Mant. 1) CON 4 (Mant. 1) FUE 5 (Mant. 1) POD 5 (Mant. 1) VOL 4 (Mant. 1)

Efectos: Ataque a distancia 5 Metros, Multiplicador al daño x2, Mantenida.

Tipo: Acción (Ataque)

DENKIDO, EL CAMINO DE LA ELECTRICIDAD

Nivel: 2 **CM:** 75

Denkido, o el Camino de la Electricidad, es una poderosa Técnica que, fiel a su nombre, genera una tormenta eléctrica alrededor de su usuario. Durante unos instantes, su cuerpo se eleva por los aires y surgen de él cientos de rayos, destrozando todo lo que su lanzador desee con una precisión increíble. Por desgracia, debido a la concentración requerida para usar la Técnica, el luchador sufre un efecto secundario que le deja inutilizado, obligándole a esperar unos minutos antes de recuperarse completamente.

Denkido permite atacar en ELectricidad a todos los enemigos que el luchador elija en un radio de 50 metros a su alrededor. La Técnica no emplea el daño del arma de su usuario, sino que utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad que después debe multiplicarse por tres. Tras usarla, el personaje sufre un penalizador de -75 a toda acción, el cual se reduce a un ritmo de 10 puntos por asalto.

DES 7 CON 7 FUE 7 POD 7 VOL 6

Efectos: Ataque con área 50 Metros (*Elección de Blanco*), Ataque elemental (*Electricidad*), Multiplicador al daño x3

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Penalizador a toda acción -75

Tipo: Acción (Ataque)

TATSUMAKIDO, EL CAMINO DEL TORNADO

Nivel: 2 **CM:** 75

Esta Técnica permite al luchador aprovechar la fuerza centrífuga que sufre su cuerpo al recibir un golpe, para empezar a girar sobre sí mismo a toda velocidad, levantando un poderoso remolino de aire sobrenatural que funciona a modo de pantalla de energía contra cualquier ataque. Por la naturaleza de la Técnica, quien la ejecuta debe haber recibido en el asalto anterior un impacto que le haya producido algún tipo de daño. De ser así, levanta un escudo de energía con una resistencia de 500 puntos, aumentando además su Habilidad de Esquiva en +75. El escudo se mantiene automáticamente durante 5 asaltos, tiempo durante el cual la barrera regenera 100 puntos de daño al inicio de cada Turno.

AGI 9 CON 8 DES 9 FUE 9 POD 9

Efectos: Escudo de energía 500 (*Regeneración 100*), Bono a la Esquiva +75, Sostentamiento Menor.

Desventajas: Circunstancia límite (*Recibir daño*).

Tipo: Asalto

BAIKOU DO, EL CAMINO DEL RAYO

Nivel: 3 **CM:** 95

Raikou do, la Técnica definitiva del Camino de las Tormentas, es una brutal habilidad de combate que transforma el cuerpo de su lanzador en una amalgama de electricidad. Como si él mismo fuera un rayo, el personaje parte en dos los cielos, atravesando todo aquello que se cruce en su camino. No obstante, el ataque hace algo más que dañar meramente el cuerpo de sus oponentes; produce una disrupción en sus almas, cancelando de inmediato cualquier clase de habilidad sobrenatural que tuvieran activa. Pero semejante poder también implica una terrible consecuencia: el luchador es incapaz de defenderse mientras realiza Raikou do, y al finalizar la Técnica, la sobrecarga eléctrica le incapacita para usar Ki durante un minuto entero.

Esta Técnica permite al personaje efectuar un ataque a distancia de 100 metros, usando su propio cuerpo como proyectil. Todos los enemigos que se encuentren en la línea trazada por este movimiento, sufrirán un ataque basado en ELectricidad que proporciona un bono de +50 a la Habilidad Ofensiva del atacante. Quienes reciban daño a consecuencia de este ataque deberán hacer un control de RF contra el daño recibido, o todas sus habilidades del Ki activas, mágicas y psíquicas, serán canceladas de inmediato. Esta Técnica no emplea el daño del arma de su usuario, sino que utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder.

POD 8 VOL 8 CON 8 DES 9 FUE 9

Efectos: Habilidad de Ataque +50, Ataque a distancia 100 metros (*Proyección, Estela de destrucción*), Ataque elemental (*Electricidad*), Interrupción RF Daño (*Ki, Magia, Habilidades psíquicas*).

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Sobrecarga (20 Asaltos), Sin defensa.

Tipo: Acción (Ataque)

Ilustrado por Wen Ya Li



DI QUIU

Nº de Técnicas: 6 **CM Total:** 340

Di Quiu es una escuela marcadamente defensiva, que tiene la Tierra como elemento base. Fue creada en Varja, aunque su estilo está actualmente mucho más localizado en Shivat. Los luchadores que conocen sus secretos pueden controlar mediante el Ki la tierra, así como la resistencia y composición de sus cuerpos, lo que les permite tener un aguante inhumano que supera todo lo imaginable.

YUE

Nivel: 1 **CM:** 35

El usuario de esta Técnica sincroniza con la tierra, permitiéndole sentir y prever cualquier clase de ataque dirigido contra él. Esto le otorga la capacidad de evitar un resultado de Sorpresa contra un adversario determinado. No obstante, para lograr armonizar correctamente con la tierra, es necesario que el personaje se encuentre en contacto directo con esta; sus pies deben estar tocando piedra, tierra o barro del suelo para hacer uso de esta Técnica.

POD 2 VOL 2 FUE 2

Efectos: Previsión completa.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Condiciones (En contacto con Tierra).

Tipo: Asalto (Variable)

SHI TOU

Nivel: 1 **CM:** 50

El luchador condensa la energía de su interior, incrementando exponencialmente su aguante y resistencia. Al hacerlo, su piel se oscurece ligeramente, comenzando a aparecer por su cuerpo extrañas y brillantes marcas rojas en forma de espiral.

Esta Técnica otorga al personaje que la utiliza un Tipo de Armadura 4 inmodificable contra toda clase de Ataque, aunque ello también disminuye considerablemente su velocidad: sufre un -4 a su Tipo de Movimiento y un -20 a su Turno. Esta Técnica puede mantenerse pagando en todos los asaltos cuatro puntos de Ki.

POD 4 (Mant. 1) FUE 4 (Mant. 1) VOL 4 (Mant. 1) CON 5 (Mant. 1)

Efectos: Armadura 4 (Inmodificable).

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Lentitud.

Tipo: Asalto (Defensa).

YAN

Nivel: 2 **CM:** 40

Yan es una Técnica que permite a quien la utiliza rodearse de rocas que flotan a su alrededor, recibiendo los ataques por él. Incluso cuando un impacto alcanza el cuerpo del luchador, este transmite de inmediato cualquier daño sobre las piedras, que se quiebran en su lugar. Cada asalto, nuevas rocas se van formando cerca del personaje, en sustitución de las que han sido rotas, hasta que la Técnica finaliza o todas son destruidas.

A efectos de juego, el personaje obtiene las reglas de Acumulación de daño y un aguante de 600 puntos de vida, que se regeneran a un ritmo de 250 por asalto. No obstante, la Técnica es predeterminada, por lo que quien la use debe declarar previamente cuál es el objetivo de su Acumulación. Esta Técnica puede mantenerse pagando todos los asaltos seis puntos de Ki.

CON 6 (Mant. 2) VOL 6 (Mant. 2) POD 6 (Mant. 2)

Efectos: Acumulación 600 (Regeneración 250), Mantenido.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Predeterminada.

Tipo: Asalto (Defensa).

JIN SHU

Nivel: 2 **CM:** 65

Al usar esta Técnica, el luchador concentra Ki en uno de sus puños y golpea el suelo con toda la fuerza de la que dispone, transmitiendo su energía por la tierra y produciendo una potente reacción en cadena. Al instante, decenas y decenas de brazos de piedra y metal surgen de la superficie, atrapando a todo aquel que se encuentre cerca.

Jin Shu permite realizar un ataque de Presa en un radio de 25 metros alrededor del personaje, aplicando para dicho control el equivalente de un atributo 16. Es posible seleccionar los blancos del ataque dentro del área de la Técnica. Jin Shu no produce daño alguno y, cada vez que es ejecutada, su artífice pierde dos puntos de cansancio a causa de la masiva concentración de energía. Para determinar la continuidad de la Presa contra sus adversarios, el personaje puede mantener el atributo de 16 de la Técnica invirtiendo siete puntos de Ki por asalto.

POD 8 VOL 9 (Mant. 3) FUE 9 (Mant. 4)

Efectos: Ataque con área 25 metros (Elección de blanco), Apresamiento 16, Mantenido.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Daño reducido (Ningún daño), Agotamiento -2.

Tipo: Acción (Ataque).

GUAN SHI

Nivel: 2 **CM:** 60

Guan Shi, el Ataúd de Piedra, habitualmente suele ir precedida de la Técnica Jin Shu, ya que permite al personaje usar su energía para hacer estallar los brazos de piedra que sujetan a sus enemigos y aplastarlos con ellos.

Esta Técnica realiza un ataque sobre todos los contrincantes que el personaje haya logrado Presar con Jin Shu (es necesario que la Presa tuviese éxito, aunque sin importar el grado). En caso de producir daño, causa un Crítico automático con un +50 a su valor final.

POD 8 VOL 8 FUE 8

Efectos: Ataque con área 25 metros (Elección de blanco), Potenciar Crítico +50 (Crítico automático).

Desventajas: Técnica mantenida Nivel 2 (Jin Shu), Circunstancia de combate (Apresado).

Tipo: Acción (Ataque).



Lord Yan Yong

REN ZHI SHU, EL PILAR DEL MUNDO

Nivel: 3 **CM:** 90

Concentrando su energía, el luchador levanta una inmensa columna de piedra, decorada con cientos de runas en forma de espiral, con la que envuelve y aplasta a todos sus adversarios. Su potencia destructiva es tal, que ignora casi por completo cualquier clase de protección o defensa en el momento en que destroza a sus víctimas. Desgraciadamente, la sobrecarga de energía neutraliza las habilidades del Ki del atacante, requiriendo un minuto entero para poder recuperar sus fuerzas.

Ren Zhi Shu permite al personaje ejecutar un Ataque en área indirecto de 50 metros de radio, reduciendo el Tipo de Armadura del defensor en 8 puntos. En lugar de emplear el daño del arma de su usuario, utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad a la que después se debe sumar 100 puntos más.

POD 16 VOL 17 FUE 16

Efectos: Ataque con área 50 metros, Aumento de Daño +100, Ataque indirecto, Destruir armadura -8.

Desventajas: Sobrecarga 20, Agotamiento -4.

Tipo: Acción (Ataque).

OBSCURITAS

Nº de Técnicas: 5 **CM Total:** 165

El origen exacto de Obscuritas es incierto, pero sus creadores la desarrollaron con un objetivo determinado; potenciar la habilidad de sus practicantes en el asesinato. Por ello, todas sus Técnicas están enfocadas a un mismo principio; asegurar la muerte de cualquier infeliz que se convierta en su objetivo. Rápido, silencioso y absoluto, un maestro de Obscuritas es un arma mortífera capaz de eliminar a cualquier ser vivo de un solo golpe definitivo y mortal.

OCULUS

Nivel: 1 **CM:** 20

Al usar esta Técnica, el luchador centra toda su energía en sus ojos, permitiéndole multiplicar su capacidad perceptiva de un modo inhumano. Al ejecutarla, sus pupilas se alargan como si fueran las de un depredador y su atención se centra únicamente en un punto; el lugar exacto y preciso en que va a golpear. De ese modo, el personaje que emplea esta Técnica puede elegir una parte del cuerpo de su enemigo y realizar un ataque apuntado, reduciendo 50 puntos el penalizador aplicable. Los Efectos de esta Técnica pueden combinarse con los de Luctus y Obitus.

AGI 3 DES 3 CON 3

Efectos: Apuntar -50, Combinable.

Tipo: Acción (Ataque)

SENSUS

Nivel: 1 **CM:** 20

De nuevo, el luchador centra su energía en potenciar la agudeza de sus sentidos, amplificándolos hasta alcanzar niveles imposibles. Todo lo que hay a su alrededor empieza a moverse más lentamente, como si el mundo entero se quedase atrás. El personaje que emplea esta Técnica obtiene automáticamente un bono de +50 a su Turno, pudiendo sostenerla en asaltos posteriores pagando un Mantenimiento de 1 punto de Ki.

AGI 3 (Mant. 1)

Efectos: Turno +50, Mantenido.

Tipo: Asalto

LUCTUS

Nivel: 2 **CM:** 40

El usuario concentra su energía en su mano y la extiende por el filo del arma, haciéndola vibrar a tal velocidad que incluso resulta difícil seguir sus movimientos con los ojos. Por ello, el ataque tiene la capacidad de producir daños masivos internos, incrementando en +75 el resultado de cualquier Crítico que produzca. Los Efectos de esta Técnica pueden combinarse con los de Oculus y Obitus.

POD 4 VOL 4 FUE 4 DES 4 CON 4

Efectos: Crítico +75, Combinable.

Tipo: Acción (Ataque)

EGO

Nivel: 2 **CM:** 40

El usuario proyecta su energía para formar una imagen ilusoria de sí mismo, una copia perfecta que actúa como una extensión de su propio ser. La imagen utiliza las reglas de Ilusión Fantasmal y aplica una dificultad de Inhumano para poder detectar que no es real. Si produce daños, el control de RP a superar para evitar los efectos de la Ilusión es contra 180.

VOL 5 POD 5 AGI 5

Efectos: Espejismo (*Detección dificultad: Inhumano*), Ilusión Fantasmal (RP 180).

Tipo: Asalto

OBITUS

Nivel: 2 **CM:** 45

La más poderosa de las Técnicas de Obscuritas crea decenas de imágenes que se lanzan a la vez sobre un enemigo; mientras, el verdadero luchador desaparece y le ataca por sorpresa desde un punto vulnerable. Esta Técnica tiene la ventaja de Ataque Camuflado con un control de dificultad Zen, por lo que si su enemigo no supera un control de Advertir contra dicho valor, aplica de inmediato el penalizador de Sorpresa a su defensa. Desgraciadamente, Obitus tiene dos terribles problemas; en primer lugar, el atacante se lanza sin defensa alguna contra su adversario, por lo que no puede parar o esquivar en el mismo Turno en que lo ejecuta. En segundo lugar, conlleva un gasto desgarrador de Ki, por lo que sufre la desventaja Exceso de Energía. Los Efectos de esta Técnica pueden combinarse con los de Oculus y Luctus.

AGI 5 DES 5 VOL 6 POD 6

Efectos: Camuflar Ataque (*Dificultad Zen*), Combinable.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Sin defensa, Exceso de energía.

Tipo: Acción (Ataque)

COSMOS

Nº de Técnicas: 5 **CM total:** 330

Cosmos es un ancestral conjunto de Técnicas de combate que toman directamente su poder de las estrellas y otros cuerpos celestes. Si las leyendas son ciertas, sus bases fueron creadas por Markushias, el primero de los Ascendidos, si bien lo que ahora se conserva de ellas sea, muy probablemente, tan solo una versión incompleta de las mismas.

APERTURA ESPACIAL

Nivel: 1 **CM:** 35

El luchador alza la mano hacia los cielos y con su energía forma una ruptura en el espacio. De ella se manifiestan intermitentemente pequeños meteoros, dirigiéndose contra sus enemigos sin que el personaje tenga la necesidad de gobernarlos; atacan de manera independiente.

Apertura Espacial permite realizar un ataque adicional indirecto de hasta 20 metros de distancia a partir de la ubicación del personaje (la apertura espacial le sigue allí donde vaya). En lugar de emplear el daño correspondiente al arma de su usuario, el meteoro utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder. Apertura Espacial puede mantenerse pagando cinco puntos de Ki en todos los asaltos. Esta Técnica sólo puede usarse en terrenos abiertos donde se pueda ver el cielo.

AGI 7 (Mant. 2) DES 6 (Mant. 1) POD 7 (Mant. 2)

Efectos: Ataque adicional, Ataque a distancia 20 metros, Ataque indirecto, Mantenido.

Desventajas: Condición (*Terreno determinado*).

Tipo: Acción (Ataque).

橋邊送客溪風冷
戶外對僧山月
空
一
聲
鐘
響
題
山
僧
詩
畫
於
山
中
一
日
畫
溪
水
上

VIENTO ESTELAR

Nivel: 1 **CM:** 45

El personaje obtiene momentáneamente las habilidades del Viento Estelar, pudiendo trasladarse de una posición a otra convertido en polvo de estrellas. Sin parar ni un instante, fluctúa y desaparece continuamente, incapaz de ser golpeado mientras esta Técnica permanezca activa.

Viento Estelar otorga a su usuario un bono de +75 a su Habilidad de Esquiva contra un ataque por asalto, además de poder trasladarse, automáticamente, a cualquier posición situada a menos de 50 metros. No obstante, debido a las condiciones del transporte, no permite aprovechar la habilidad del adversario a su favor y, consecuentemente, no es posible efectuar contraataques tras una esquiva con éxito. Viento Estelar puede mantenerse pagando cinco puntos de Ki todos los asaltos.

AGI 7 (Mant. 3) DES 6 (Mant. 1) POD 7 (Mant. 2)

Efectos: Habilidad de Esquiva limitada +75, Transporte automático 50 metros, Mantenida.

Tipo: Acción (Defensa).

EL PORTAL OSCURO

Nivel: 2 **CM:** 75

Alterando su esencia, esta Técnica confiere al usuario el poder de convertir el suelo que le rodea en un auténtico agujero negro, capaz de absorber la vida de todo aquel con que entre en contacto.

El Portal Oscuro crea una superficie de 10 metros de radio alrededor del personaje, dentro de la cual todo individuo en contacto con el suelo debe superar automáticamente un control de RF contra 140, o perderá una cantidad de puntos de vida equivalente al nivel de fracaso. Cualquier cantidad de daño producido mediante este método es absorbida por el luchador para recuperarse de sus heridas.

DES 13 POD 14 VOL 7 CON 7 FUE 7

Efectos: Estado sobrenatural RF 140 (*Drenaje de vida, Por superficie, 10 metros*).

Tipo: Acción (Ataque).

ARMAGEDDON

Nivel: 2 **CM:** 70

Aprovechando la brecha creada por Apertura Espacial, Armageddon fuerza la ruptura en el espacio para desatar de la forma más destructiva posible una lluvia de meteoros que lo devastan todo. A efectos de juego, permite al personaje realizar un ataque en un radio de 100 metros a su alrededor, incrementando en 90 puntos su Habilidad ofensiva. Al igual que Apertura Espacial, esta Técnica utiliza el doble de la Presencia de su usuario más el bono de Poder para determinar su Daño Base, incrementándose después en +50 por la masificación de meteoros. Es necesario el Mantenimiento de Apertura Espacial para usar Armageddon.

AGI 11 DES 11 POD 11

Efectos: Ataque en área 100 metros, Aumento de daño +50, Habilidad de Ataque +90.

Desventajas: Técnica mantenida (*Apertura espacial*).

Tipo: Acción (Ataque).

SUPERNOVA

Nivel: 3 **CM:** 105

La Técnica definitiva de Cosmos permite crear una versión reducida de uno de los elementos más destructivos del universo: una supernova. Utilizando su propia alma como catalizador, el luchador forma un minúsculo sol en la palma de su mano y, atacando a su adversario, lo introduce en el interior de este. Instantes después, el diminuto astro empieza a volverse inestable, explotando dentro del pobre desafortunado; sus venas se abrasan, su flujo de Ki se colapsa y todo su cuerpo estalla en llamas hasta que de él no quedan ni las cenizas.

Supernova permite realizar un ataque incrementando la Habilidad ofensiva de su usuario en 100 puntos. Si este logra producir daños, el individuo alcanzado debe superar de inmediato una RF contra 200 o sufrir el doble de daño de su nivel de fracaso.

Como consecuencia negativa, al gastar una parte de su esencia para crear este ataque, el atacante debe sacrificar 25 puntos de vida. Además, su propio flujo de energía queda momentáneamente bloqueado; no podrá volver a usar habilidades de Ki hasta que no haya transcurrido al menos un minuto.

DES 15 AGI 15 POD 15 FUE 7 VOL 7

Efectos: +100 Ataque, Estado sobrenatural RF 200 (*Doble daño*).

Desventajas: Sobrecarga 20 asaltos, Sacrificio -25 Pv.

Tipo: Acción (Ataque).

KAGAMI

Estas Técnicas, originarias de Varja, fueron desarrolladas y usadas en la antigüedad por Kitsunes, capaces de crear ilusiones y dominar fuegos fatuos. Cuando varios de estos espíritus orientales quedaron confinados en Phaion, algunos compartieron sus conocimientos con mortales, creando un particular estilo de combate cuya esencia se encuentra a medio camino entre el mundo espiritual y el de los hombres. Muchos ninjas del clan Karasuma utilizan estas Técnicas en la actualidad.

Nº de Técnicas: 5 **CM total:** 305

ONIBI, FUEGO FANTASMAL

Nivel: 1 **CM:** 30

Durante unos segundos, el aura del luchador arde en un fantasmagórico fuego azulado, desprendiéndose de ella varias estelas de abrasadoras llamas espirituales que atacan al enemigo.

Onibi permite al personaje realizar un ataque a distancia de 50 metros basado en Fuego, el cual incrementa en 40 puntos la habilidad ofensiva de su usuario. Dado que las llamas dependen de la esencia del personaje, no emplea el daño del arma como base, sino que utiliza en su lugar el doble de su Presencia más su bono de Poder.

DES 6 VOL 5 POD 4

Efectos: Habilidad de Ataque +40, Ataque a distancia 50 metros, Ataque elemental (*Fuego*).

Tipo: Acción (Ataque).

KAWARIMI, INTERCAMBIO

Nivel: 1 **CM:** 30

Al recibir un ataque, el luchador usa su Ki para engañar a la propia realidad, intercambiando su posición con otro objeto en el instante de resultar golpeado. Tras él, simplemente deja un puñado de hojas o un pequeño tronco cortado en dos, mientras reaparece en algún lugar cercano.

Kawarimi añade un bono de 75 puntos a la Habilidad de Esquiva de su usuario, permitiéndole transportarse a una distancia no mayor de 20 metros respecto a su ubicación actual.

DES 6 VOL 5 POD 6

Efectos: Habilidad de Esquiva +75, Transporte automático 20 metros.

Tipo: Acción (Defensa).

GENMAI, DANZA DE LAS ILUSIONES

Nivel: 2 **CM:** 70

El luchador golpea el suelo, creando a su alrededor una nube de humo de la que se forman varias copias fantasmales. Estas imágenes, pese a ser incapaces de hacer daño, engañan los sentidos de sus rivales por completo, haciéndoles creer que sus ataques son perfectamente reales e incluso causan dolor. Además, el luchador se mezcla con ellas, lo que le permite intercambiar varios ataques reales entre los falsos.

Genmai crea cuatro espejismos controlados a voluntad por el personaje. Para intentar discernir si son reales con Detección de Ki, es necesario superar una dificultad de Imposible y, si estas producen algún tipo de daño, el sujeto afectado debe pasar un control de RP contra 180 o será sometido a la regla de Ilusiones fantasmales. El personaje puede también realizar 2 ataques adicionales, que siempre deben ir intercalados entre los de las copias.

DES 8 VOL 8 POD 7

Efectos: Espejismo 4 (*Detección dificultad: Inhumano, Ilusión Fantasmal RP 180*), +2 Ataques adicionales limitados.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Tipo: Asalto (Ataque).

MABOROSHI, EL SUEÑO

Nivel: 2 **CM:** 60

Concentrando su Ki en la punta de los dedos o de su arma, el luchador golpea en un único segundo cientos de veces el cuerpo del rival, provocando una disrupción en su flujo de Ki que altera su percepción. Tras sufrir el ataque, el afectado contempla cómo el mundo a su alrededor estalla en hojas de árbol, las cuales desaparecen ardiendo en fuego azulado; sin saberlo, habrá quedado sumido en una profunda ilusión.

Maboroshi aumenta en 75 puntos la Habilidad ofensiva del atacante y, si produce daño, el defensor deberá realizar una RF contra 160. Si no es capaz de superarla, se encontrará afectado por una ilusión mayor creada por el personaje, que puede ser distinta en cada caso. La duración de este efecto es equivalente a la diferencia en minutos por la que el defensor no superó la RF. Maboroshi no causa daño alguno a su rival.

DES 12 VOL 13 POD 13

Efectos: Habilidad de Ataque +75, Estados sobrenaturales RF 160 (Ilusión mayor).

Desventajas: Daño reducido (Ningún daño).

Tipo: Acción (Ataque).

GENZOU NO SEKAI,

MUNDO DE LAS ILUSIONES

Nivel: 3 **CM:** 115

Usando el Ki como catalizador, Genzou no Sekai crea una extraña niebla que tergiversa la realidad al antojo del luchador. Como en una dimensión aparte, dentro de la cual todo ocurre según su voluntad, este se convierte una especie de dios virtual al controlar por completo lo que le rodea.

Al ejecutar Mundo de las Ilusiones, todos los adversarios situados a 25 metros del personaje (y que respiren la niebla formada por la Técnica) deben superar una RF contra 160, o quedarán sumidos en una Ilusión fantasmal.

DES 19 VOL 20 POD 19

Efectos: Estados sobrenaturales RF 160 (Ilusión fantasmal, Por el aire, 25 metros).

Tipo: Acción (Ataque).

MAGUS ABSTERGO

Nº de Técnicas: 5 **CM total:** 295

Magus Abstergo es una escuela de Técnicas de Ki enfocadas a combatir y destruir fuerzas sobrenaturales. Sus principios son como un anatema para la Magia, permitiendo a sus usuarios utilizar las más prodigiosas habilidades de lucha en contra de toda clase de conjuros o sortilegios.

Kagemaru

SPIRITUM

Nivel: 1 **CM:** 35

Reforzando el vínculo entre cuerpo y alma, el usuario de esta Técnica equilibra sus energías y fortalece su esencia contra todo tipo de efecto sobrenatural. Visualmente apenas es apreciable, pero a su alrededor se forma una leve aura que consume y mitiga los poderes que traten de alcanzar su espíritu.

A efectos de juego, el personaje obtiene un bono de +40 a su Resistencia Mágica (RM). Spiritum puede mantenerse pagando cuatro puntos de Ki en todos los asaltos.

POD 4 (Mant. 2) VOL 4 (Mant. 2) CON 4

Efectos: Incremento de Resistencia Mágica +40, Mantenida.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Tipo: Asalto (Pasiva).



NECIS

Nivel: 1 **CM:** 25

Al realizar esta Técnica, el arma del luchador se sobrecarga de energía, provocando una resonancia capaz de atravesar cualquier defensa que se interponga entre el atacante y su objetivo.

Al usar Necis, el personaje obtiene un bono de +75 a su Habilidad ofensiva y de +50 a su Daño Base. No obstante, esta Técnica está diseñada únicamente para aquellos que intenten detener sus impactos directamente, por lo que sólo opera contra objetivos que utilicen Habilidad de Parada o interpongan escudos sobrenaturales; es virtualmente inefectiva contra individuos que esquiven el ataque.

POD 7 VOL 7 CON 7

Efectos: Habilidad de Ataque +75, Aumento de daño +50.

Desventajas: Ataque especializado (*Sólo contra parada*).

Tipo: Acción (Ataque).

PATROCINIUM

Nivel: 2 **CM:** 70

Preparando una defensa contra conjuros, el usuario de Patrocinium traza en el aire un círculo con el que crea un símbolo anti-mágico, el cual, girando continuamente a su alrededor, le sigue a todas partes. Cuando alguien lanza un conjuro con el luchador como objetivo, el símbolo se interpone, debilitando los efectos del sortilegio.

Patrocinium concede a su poseedor un Tipo de Armadura 6, siempre y cuando el ataque sea producido por un efecto mágico. Esta Técnica permanece activa durante un minuto.

POD 7 VOL 7 CON 6

Efectos: Armadura 6, Sostenimiento mayor.

Desventajas: Defensa especializada (*Sólo contra conjuros*).

Tipo: Asalto (Defensa).

AETERNUM

Nivel: 2 **CM:** 65

Siguiendo los mismos principios que Necis, el usuario de Aeternum hace resonar su arma con su fuerza espiritual, permitiéndole reflejar con ella cualquier tipo de sortilegio. Simplemente, los hechizos rebotan o se deshacen inofensivamente al acercarse.

Las capacidades de Aeternum conceden a su usuario un bono de +75 a su Habilidad de Parada, permitiéndole defenderse de 2 ataques adicionales sin sufrir penalizadores. De nuevo, sus efectos están únicamente diseñados para enfrentarse a conjuros y sortilegios, por lo que los bonos de esta Técnica se anulan completamente si el ataque no es de origen místico. Los efectos de Aeternum pueden mantenerse activos invirtiendo seis puntos de Ki por asalto.

POD 8 (Mant. 2) VOL 8 (Mant. 2) CON 8 (Mant. 2)

Efectos: Habilidad de Parada + 75, Defensa adicional +2, Mantenida.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Defensa especializada (*Sólo contra conjuros*).

Tipo: Acción (Defensa).

EXPELLO

Nivel: 2 **CM:** 100

La destrucción de toda energía es el fundamento de la Técnica final de Magus Abstergo: niega el acceso que su adversario posee hacia cualquier fuerza sobrenatural. Esta Técnica concentra toda la esencia del personaje en su arma, provocando un vacío existencial que extermina y absorbe, con un mero roce, lo que se ponga en contacto con ella. Si toca a un hechicero, el vórtice de poder que produce el Ki bloquea además, momentáneamente, sus capacidades mágicas.

Expello incrementa la Habilidad ofensiva del usuario en 90 puntos y su Daño Base en 100. Si produce daños a un personaje con habilidades mágicas, este debe superar un control de RF contra el Daño recibido más 120, o sufrirá una interrupción que eliminará todos sus conjuros mantenidos.

POD 16 VOL 16 CON 14 DES 5 AGI 5

Efectos: Habilidad de Ataque +90, Interrupción (RF Daño +120, Magia), Aumento de daño +100.

Tipo: Acción (Ataque).

GUNHELL

Existen muy pocas Técnicas tan inusuales y únicas como las siete que componen Gunhell. Se trata de una escuela creada en los tiempos de Sólon, que permite al luchador manifestar armas de fuego y usarlas para ejecutar las más imposibles maniobras de disparo.

Nº de Técnicas: 7 **CM total:** 375

GUNSLINGER

Nivel: 1 **CM:** 35

Moldeando su Ki a voluntad, el luchador genera en sus manos dos pistolas rúnicas gemelas, que se funden parcialmente con sus antebrazos (hecho que le permite proyectar su energía con absoluta precisión). Debido a sus cualidades especiales y al estar unidas a su esencia, el luchador exterioriza su poder a través de ellas directamente, lo que hace de Gunslinger el pilar fundamental de las demás Técnicas de Gunhell. Curiosamente, el color de las pistolas y la forma de sus runas puede cambiar de un usuario a otro, dependiendo de su naturaleza y personalidad.

Gunslinger proporciona a su creador dos armas en forma de pistola de calidad +10 con munición ilimitada y que no requiere recargar (es decir, equivalente a una pistola de mecha con Turno +10 y Daño Base 100, incluyendo ya su bono de Fuerza). Su creador puede mantener materializadas las armas invirtiendo 4 puntos de Ki por asalto.

POD 8 (Mant. 2) DES 8 (Mant. 2)

Efectos: Armas físicas de Ki calidad +10 (*Arma de proyectil, 1 Arma adicional*), Mantenida.

Tipo: Asalto (Variable).

BARREL SHOT

Nivel: 1 **CM:** 45

El Ki fluye a través de las runas de los brazos del luchador hasta el cargador de una de sus pistolas, permitiéndole disparar una ráfaga de balas a gran velocidad sobre sus adversarios. Al usar Barrel Shot, las runas se iluminan y la pistola cambia ligeramente de forma.

Esta Técnica concede la capacidad de realizar 6 ataques con una de las pistolas (es posible, por tanto, seguir realizando un ataque de mano adicional con su segunda arma). Los efectos de Barrel Shot únicamente funcionan con las pistolas creadas por Gunslinger; con cualquier arma diferente, no surtiría ningún efecto.

POD 6 DES 6 AGI 6

Efectos: +5 Ataques adicionales limitados.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Técnica mantenida (*Gunslinger*).

Tipo: Acción (Ataque).

BOUNCE SHOT

Nivel: 1 **CM:** 25

El pistolero utiliza el Ki para acrecentar su sentido de la vista y calcular las posibles trayectorias de sus tiros. A continuación, dispara a su adversario haciéndole ver que ha fallado, aunque en realidad es una estrategia bien calculada; la bala rebota contra varios elementos cercanos y vuelve hacia su objetivo desde un punto ciego.

Para percatarse de la verdadera naturaleza de este ataque, el defensor debe realizar un control de Advertir contra Casi Imposible o sufrirá el penalizador de Sorpresa. Además, como Bounce Shot utiliza un ángulo de disparo que no proviene del propio personaje, niega la posibilidad de un contraataque. Los efectos de Bounce Shot únicamente funcionan con las pistolas creadas por Gunslinger.

POD 4 DES 4 AGI 4

Efectos: Ataque indirecto, Ataque camuflado (240).

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Técnica mantenida (*Gunslinger*).

Tipo: Acción (Ataque).

BULLET TIME

Nivel: 1 **CM:** 30

Incrementando el sentido de la vista y permitiendo al pistolero calcular todas las posibles trayectorias de un disparo, este es capaz de ver las líneas que puede llegar a trazar un proyectil, antes incluso de que sea disparado.

Esta Técnica otorga al personaje un bono de 40 puntos a su Habilidad de Esquiva contra cualquier clase de ataque a distancia.

POD 4 DES 4 AGI 4

Efectos: Habilidad de Esquiva completa +40.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Defensa especializada (*Solo contra proyectiles*).

Tipo: Asalto (Defensa).

PERFECT SHOT

Nivel: 2 **CM:** 85

Concentrando energía en una sola de sus balas, el pistolero la carga de puro poder para asegurarse de que su siguiente disparo alcance a su objetivo sin importar dónde se encuentre. Una vez que el tiro impacta, la energía que la bala lleva consigo se dispersa por el interior de su cuerpo, haciendo aparecer una marca alrededor de la herida.

A partir de ese momento, todos los disparos adicionales del personaje serán irremisiblemente atraídos hacia ella; guiados sobrenaturalmente hacia ese objetivo, son incluso capaces de cambiar su trayectoria en pleno aire.

Perfect Shot otorga al personaje la capacidad de realizar un ataque con una de las armas de Gunslinger, aplicando un bono de +75 a su habilidad. En caso de que consiga producir daños, su adversario sufre los efectos de Marca mayor, concediendo un bono de +50 sobre cualquier ataque efectuado contra él durante la hora siguiente al disparo.

POD 6 DES 6 AGI 5

Efectos: Habilidad de Ataque +75, Marca mayor.

Ventajas: Reducción de Ki 4.

Desventajas: Técnica mantenida (*Gunslinger*).

Tipo: Acción (Ataque).

SNIPER SHOT

Nivel: 2 **CM:** 65

Al acumular Ki para realizar esta Técnica, una de las pistolas comienza a generar un círculo sobrenatural alrededor de su cañón, mientras el luchador introduce su energía en él. En el momento en que ha absorbido suficiente poder, el pistolero traslada sus sentidos a través del círculo; sus ojos se convierten en el cañón de su pistola. Al disparar, la bala sale despedida con inusitada potencia y surca los cielos, dejando tras de sí una fina estela de energía.

Sniper Shot aumenta 1 kilómetro la distancia de disparo de las pistolas, disminuyendo en 50 puntos el negativo que sufre el personaje por realizar disparos apuntados. Además, debido a su potencia, el ataque duplica su Daño Base (es decir, habitualmente hasta 200). Esta Técnica tiene la desventaja de ser Predeterminada y requiere activar Gunslinger previamente.

POD 10 DES 10 AGI 10 FUE 5

Efectos: Apuntar -50, Ataque a distancia 1 kilómetro, Multiplicador al daño x2.

Desventajas: Técnica mantenida (*Gunslinger*), Predeterminación.

Tipo: Acción (Ataque).

STORM WALTZ

Nivel: 3 **CM:** 90

Storm Waltz es una Técnica tan única como increíble de ver. Al usarla, el luchador lanza al aire un puñado de monedas cargadas de energía e, incrementando su sentido de la vista hasta niveles casi divinos, calcula todas las posibles trayectorias a través de ellas. A continuación, realiza un único tiro cargado de energía sobrenatural que rebota sobre las monedas, dividiéndose una y otra vez cuando impacta sobre alguna de ellas; de ese modo, la bala es capaz de acabar en un solo segundo con un ejército entero.



Alessa Raincross

Storm Waltz otorga al personaje un bono de 150 puntos a su Habilidad ofensiva, permitiéndole efectuar un ataque de energía contra todos los blancos que elija en un radio de 100 metros. No obstante, esta Técnica adolece también de serios inconvenientes. En primer lugar, el pistolero necesita tener muchas monedas (o piezas metálicas similares) que lanzar al aire y, puesto que requiere fijar toda su atención en ellas, es incapaz de defenderse durante ese asalto.

POD 14 DES 14 AGI 14 CON 4 VOL 4

Efectos: Habilidad de Ataque +150, Ataque con área 100 metros, Elección de blanco, Ataque sobrenatural.

Ventajas: Reducción de Ki 3.

Desventajas: Técnica mantenida (*Gunslinger*), Sin defensa, Requerimiento.

Tipo: Acción (Ataque).

SATTYAGRAHA

Sattyagraha es, sin lugar a dudas, una de las vías más inusuales y controvertidas. Fue creada por la Casta de Sabios de Baho durante los siglos que estuvieron confinados bajo tierra, con el único objetivo de ser un estilo defensivo y protector. Con él, es posible derrotar a cualquier enemigo sin necesidad de producirle daño. Sus principios se basan en el absoluto control de la energía física y espiritual que utilizaban los Deva y, actualmente, su conocimiento ha quedado restringido a unos cuantos elegidos de la Casta de Sabios (aunque también hay luchadores extranjeros que han logrado ser dignos de recibir adiestramiento).

Nº de Técnicas: 6 **CM total:** 340

橋邊送客
 溪風冷
 戶外對
 僧山月
 一
 言
 舊
 林
 夕
 照
 紅
 霞
 映
 水
 清
 涼
 意
 爽
 心
 曠
 神怡
 此
 景
 實
 堪
 入
 畫
 也
 乙
 酉
 年
 春
 月
 筆
 於
 滬
 上

BHAKTI

Nivel: 1 **CM:** 20

El cuerpo del luchador canaliza y distribuye de un modo sosegado su Ki, lo que le permite sentir cualquier instinto violento dirigido en su contra. Como si estuviera sumido en un trance, reacciona de forma instintiva deteniendo todos los posibles ataques que reciba; se mueve tan rápido que empieza a defender incluso antes de que sus contrincantes hayan iniciado los ataques.

Bhakti otorga a su usuario un bono de +75 a su Habilidad de Parada, y no empieza a sufrir penalizadores por defensas adicionales hasta el cuarto ataque. Desgraciadamente, es una acción completamente defensiva, por lo que el luchador no puede aprovechar el movimiento para realizar una contra.

DES 5 AGI 5 POD 5

Efectos: Habilidad de Parada limitada +75, Defensa adicional +2.

Tipo: Acción (Defensa).

AJNA

Nivel: 1 **CM:** 35

También llamado "Ojo de la Mente", esta Técnica permite abrir el ojo espiritual que hay en el luchador, formando un tatuaje de energía en su frente. A través de él, puede verlo virtualmente todo.

Al realizar Ajna, el personaje obtiene las capacidades perceptivas Visión radial y Ver lo sobrenatural. Esta Técnica puede mantenerse pagando cuatro puntos de Ki todos los asaltos.

DES 7 (Mant. 2) AGI 7 (Mant. 1) POD 7 (Mant. 1)

Efectos: Habilidades perceptivas (*Visión radial, Ver lo sobrenatural*), Mantenido.

Tipo: Asalto (Variable).

ANAHATA

Nivel: 1 **CM:** 45

El objetivo de esta Técnica es proteger a aquellos incapaces de defenderse a sí mismos; al usarla, el luchador mueve sus brazos lentamente en círculo, dejando una tenue estela de energía que parece multiplicar sus manos. En el momento en que alguien realiza un ataque en área o una lluvia de proyectiles, cientos de veloces brazos parecen surgir del luchador, deteniendo de inmediato toda clase de amenaza.

A efectos de juego, el personaje es capaz de realizar una parada en un área de 25 metros de radio, aplicando un bonificador a su Habilidad defensiva de +90. Anahata no permite contraatacar.

DES 5 AGI 5 POD 5

Efectos: Parada en área 25 metros, Habilidad de Parada limitada +90

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Tipo: Acción (Defensa).

MANIPURA

Nivel: 2 **CM:** 55

Canalizando su energía en la punta de un dedo, el luchador realiza un ataque a inhumana velocidad. Un mero roce hace que el Ki acumulado, cargado de calma absoluta, penetre en el cuerpo del rival y se extienda por cada una de sus terminaciones nerviosas. Instantes después los brazos de su enemigo quedan inertes y, a continuación, se desploma de rodillas sin tan siquiera poderse mover.

Manipura es un ataque que incrementa la Habilidad ofensiva del personaje en +75. Aunque no produce daño, si el resultado del ataque así lo indicara, su rival deberá realizar un control de RF contra 180 o verse sometido a Parálisis total.

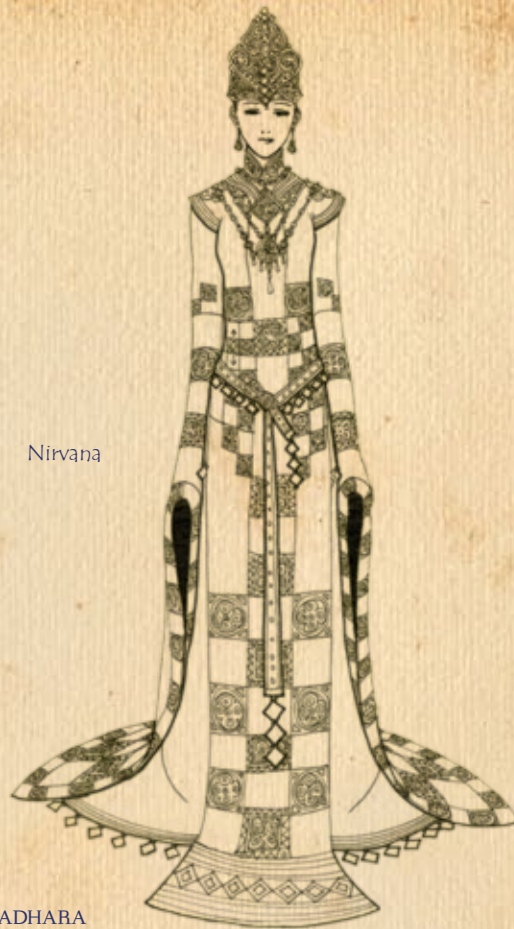
DES 15 AGI 14 POD 15

Efectos: Habilidad de Ataque +75, Estado sobrenatural RF 160 (*Parálisis total*).

Ventajas: Daño reducido (Ningún daño).

Tipo: Acción (Ataque).

Nirvana



MULADHARA

Nivel: 2 **CM:** 90

Muladhara es una inusual Técnica que permite al luchador controlar su energía para hacer vibrar cualquier cuerpo con el que se ponga en contacto. En el momento en que un adversario realiza un ataque contra él, este interpone sus manos o su arma en la trayectoria del golpe y, con un ligero movimiento, produce un sonido ensordecedor acompañado de una intensa vibración. Ningún rival será capaz de sostener correctamente su arma, la cual acabará en las manos del luchador. Al usar esta Técnica, el Ki de su usuario frecuentemente dibuja inmensos mantras en el aire, que pueden leerse como Muladhara.

Esta Técnica incrementa la Habilidad ofensiva del personaje en 90 puntos cuando realiza un contraataque, anulando los penalizadores de la maniobra Desarmar si decide ejecutarla (cosa que no resulta necesaria). Si tiene éxito, el personaje puede aplicar un bono de +6 a su Destreza para realizar cualquier control enfrentado de Características.

DES 9 AGI 9 POD 9

Efectos: Habilidad de contraataque +90, Maniobras de combate -50, Capacidad incrementada (*Destreza +6*).

Ventajas: Reducción de Ki 4.

Tipo: Acción (Contraataque).

NIRVANA

Nivel: 3 **CM:** 95

Nirvana, el Último Paraíso, es una Técnica de defensa absoluta que nada puede traspasar. Creando el estado de paz ideal, un espacio idílico que rechaza toda concepción de violencia, Nirvana refleja contra el agresor cualquier clase de ataque. Mientras todo se llena de una tranquila luz, cientos de enormes mantras se dibujan en el aire.

Esta Técnica permite al personaje levantar un escudo de energía con un bono de 175 puntos a su Habilidad de Parada. La protección aguanta 800 puntos de daño antes de ser rota, y rechaza de inmediato cualquier ataque que reciba el lanzador, reflejándolo contra su atacante con la misma habilidad ofensiva final.

DES 11 AGI 11 POD 11 VOL 11 CON 6 FUE 6

Efectos: Habilidad de Parada +175, Escudo de energía 800 PV, Reflejar el Ataque.

Tipo: Asalto (Defensa).

A'ARAB ZARAQ

Nº de Técnicas: 6 **CM total:** 345

Las Artes Infernales, o A'arab Zaraq, son una serie de Técnicas de combate desarrolladas por demonios. Basan su poder en la sincronización con fuerzas impías y malignas, que penetran en el alma del luchador permitiéndole ejecutar las más aterradoras masacres. Pese a que su origen no es propiamente terrenal, sus secretos fueron revelados a varios mortales a través de pactos oscuros, por lo que existen varios luchadores capaces de usarlas.

MARTIRIO ETERNO

Nivel: 1 **CM:** 30

Alimentándose de su propio dolor, la sangre que brota de las heridas del luchador recubre por completo su cuerpo, formando runas impías. En ese instante se retuerce de un modo inhumano y, pese a ser aparentemente incapaz de actuar, se abalanza sobre su enemigo a una velocidad imposible.

Martirio Eterno permite al personaje recuperar la acción en el Turno, otorgando un bono de 25 puntos a su Habilidad ofensiva si consigue un contraataque con éxito. Para usar esta Técnica, sus puntos de vida deben haber quedado reducidos al menos a la mitad de su total.

FUE 5 CON 5 POD 5

Efectos: Recuperar acción, Habilidad de contraataque +25

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Circunstancia límite: Mitad de PV

Tipo: Acción (Contraataque).

FESTÍN DE SANGRE

Nivel: 1 **CM:** 25

Imbuendo su cuerpo de energía demoníaca, la sangre del luchador brota por sus poros empapándole las manos o cualquier arma que empuñe. La sustancia altera la forma de lo que toca y, cuando golpea algo, se filtra a través de las heridas destrozando al adversario desde dentro. Tras cada impacto, la sangre desaparece del filo del arma o de sus manos, por lo que requiere unos segundos de tiempo antes de volver a estar lista.

Festín de Sangre otorga la capacidad de producir un Crítico automático con un ataque por Turno, incrementando en +50 su resultado final. Esta Técnica puede mantenerse pagando ocho puntos de Ki en todos los asaltos.

FUE 8 (Mant. 2) CON 8 (Mant. 3) POD 8 (Mant. 3)

Efectos: Potenciar crítico +50 (Crítico automático), Mantenido.

Tipo: Acción (Ataque).

LA MANO DEL PURGATORIO

Nivel: 1 **CM:** 35

Con un gesto, el personaje materializa desde su espalda una inmensa garra espectral, puro mal solidificado que se cierne alrededor de su contrincante, inmovilizando no sólo su cuerpo sino también su alma.

La Mano del Purgatorio permite realizar un Ataque a distancia de 20 metros, pudiendo usarse además para apresar a un rival con Fuerza 12, contra lo que el defensor sólo podrá utilizar su Característica de Poder. Esta Técnica no emplea el daño causado por el arma de su usuario; en su lugar, utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad que después se debe dividir a la mitad. Si la Presa tiene éxito, el personaje es capaz de seguir manteniendo el efecto de Apresamiento invirtiendo ocho puntos de Ki por asalto.

FUE 8 (Mant. 4) CON 7 (Mant. 4) POD 5

Efectos: Ataque a distancia 20 metros, Apresamiento Presa 12 (Presa existencial, Mantenido).

Desventajas: Daño reducido (Mitad de daño).

Tipo: Acción (Ataque).

LLAMADA INFERNAL

Nivel: 2 **CM:** 45

El personaje pasa las puntas de sus dedos por su pecho, abriendo diez llagas de las que empieza a manar una gran cantidad de sangre negra, derramándose pesadamente por el suelo como si fuera alquitrán. De repente, miles de tentáculos repletos de terroríficas fauces afiladas surgen de la sangre y, destrozando todo lo que encuentran a su paso, vuelan raudas mientras devoran las entrañas de los seres vivos.

Llamada Infernal concede al personaje la capacidad de realizar un ataque en un área de 25 metros a su alrededor, con un Daño Base de 150 puntos. En el caso de que cualquiera de las heridas produzca un Crítico, este incrementa en 40 puntos su valor. Para usar esta Técnica, el personaje debe sacrificar 25 puntos de vida.

FUE 7 CON 7 POD 7

Efectos: Ataque con área 25 metros, Sustitución de daño 150, Potenciar crítico +40.

Desventajas: Sacrificio 25 PV.

Tipo: Acción (Ataque).

CORRUPCIÓN PRIMARIA

Nivel: 2 **CM:** 75

Unificando su esencia con la más primaria maldad, el luchador altera su cuerpo convirtiéndose en una masificación de sangre negra, pesada como el alquitrán, repleta de ojos demoníacos. Mucho más que mortal, ahora es una fuente de corrupción primaria, capaz de ignorar por completo los ataques más potentes, de igual forma que si no existieran. Además, puede colarse en el interior de ciertos cuerpos, haciéndolos reventar desde el interior a voluntad al finalizar la Técnica.

Corrupción Primaria otorga al personaje la capacidad de resistir los ataques como si fuera una criatura de Acumulación, con un aguante incrementado de 1.000 puntos de vida, de los que recupera 250 por asalto. Es inmaterial, pudiendo pasar a través de objetos sólidos; únicamente podrán afectarle los ataques que dañen Energía. Además, emplea las reglas de Fusión. Esta Técnica puede mantenerse invirtiendo catorce puntos de Ki en todos los asaltos.

FUE 12 (Mant. 4) CON 14 (Mant. 5) POD 13 (Mant. 5)

Efectos: Acumulación 1.000 PV (Regeneración 250), Intangibilidad (Fusión), Mantenido.

Tipo: Asalto (Defensa).

LA SEMILLA DEL MAL

Nivel: 3 **CM:** 95

Alzando lentamente su mano, el luchador señala a su adversario y cierra el puño con fuerza. En ese instante, decenas de afiladas cadenas de sangre surgen del aire atravesando a esa persona por todas partes, mientras el atacante sale volando hacia él y, clavándole los dedos en el pecho, le muestra un atisbo del mismo infierno.

La Semilla del Mal es un ataque a distancia de 50 metros, que incrementa la Habilidad ofensiva de su usuario en 100 puntos. El luchador sale disparado hacia su rival, transportándose él mismo al ejecutar la Técnica. En el caso de que consiga causar daños, el afectado deberá realizar un control de RF contra 160 o quedará sometido al estado de Terror. La Semilla del Mal no emplea el daño del arma de su usuario; utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder, que posteriormente se divide a la mitad.

FUE 18 CON 18 POD 18 VOL 6

Efectos: Habilidad de Ataque +100, Ataque a distancia 50 metros (Proyección), Estado sobrenatural RF 160 (Terror).

Desventajas: Daño reducido (Mitad de daño).

Tipo: Asalto (Variable).

橋邊送客溪風冷
月外對僧山
一
聲
鐘
響
題
山
僧
詩
一
首
丁
巳
年
夏
月
吳
昌
碩
書

WUSHU

Nº de Técnicas: 9 **CM total:** 360

Wushu es una escuela relacionada comúnmente con el Kung Fu y sus principios. La mayoría de sus Técnicas fueron desarrolladas por maestros marciales de Shivat, quienes se inspiraron en los movimientos de los animales. Siglo tras siglo, las recopilaron para crear Wushu, o arte de la guerra, cuyas Técnicas se han convertido en las más conocidas de Gaia. Comúnmente, los grandes maestros de las principales escuelas de Shivat dominan una o dos de ellas (habitualmente, es la Técnica que da nombre a cada dojo).

LA GRULLA BLANCA

Nivel: 1 **CM:** 20

Con gráciles movimientos, como los de una grulla, el luchador evita los ataques del enemigo y utiliza sus "alas" para someterlo.

Esta Técnica incrementa en 40 puntos la Esquiva de un personaje y, en caso de conseguir una contra, suma 50 a su Habilidad ofensiva.

FUE 4 DES 4 AGI 4

Efectos: Habilidad de Esquiva +40, Habilidad de Contraataque +50.

Tipo: Acción (Mixta).

LAS FAUCES DEL LOBO

Nivel: 1 **CM:** 20

Las Fauces del Lobo permiten al luchador atrapar con una de sus manos (o armas) el ataque del adversario, para llevar a cabo inmediatamente una serie de rápidos impactos sobre su cuerpo.

Esta Técnica incrementa en 50 puntos la Habilidad de Parada de un personaje y, en caso de conseguir una contra, le permite ejecutar un ataque adicional.

FUE 5 DES 5 AGI 5

Efectos: Habilidad de Parada +50, Ataque adicional limitado +1.

Tipo: Acción (Mixta).

LA GARRA DEL TIGRE

Nivel: 1 **CM:** 25

Concentrando poder en los músculos, el cuerpo del luchador se tensa y crece unos instantes (siendo habitual que se rompan sus mangas o ropas) para realizar un único y descomunal impacto, el cual destroza todo lo que toca. La fuerza del "garrazo" es tal, que ignora la mayoría de armaduras o protecciones.

Las Garras del Tigre otorga a su usuario la capacidad de realizar un ataque que incrementa en 50 puntos su Daño Base, reduciendo también en tres puntos la armadura del defensor.

FUE 5 DES 5 CON 2

Efectos: Aumento de Daño +50, Destruir armadura -3 TA.

Tipo: Acción (Ataque).

EL PUÑO DEL GATO

Nivel: 1 **CM:** 30

Este simpático y divertido movimiento que emula a un gato es, en realidad, una potente y devastadora Técnica. Multiplicando inhumanamente la velocidad del luchador, le permite propinar un verdadero infierno de golpes a su antagonista. No obstante, también tiene una seria desventaja; la escasa precisión de los movimientos conlleva también una considerable disminución de su potencia.

El Puño del Gato permite al luchador realizar cinco ataques en un solo asalto, reduciendo su daño a la mitad.

DES 5 AGI 5 CON 3

Efectos: Ataque adicional limitado +4

Ventajas: Reducción de Ki 2

Desventajas: Daño reducido (Mitad de daño).

Tipo: Acción (Ataque).

EL ABBRAZO DEL MONO

Nivel: 1 **CM:** 30

Con la agilidad del mono, el luchador se abalanza sobre su adversario e inmoviliza cada parte de su cuerpo. Esta Técnica permite realizar un ataque de Presa sin penalizador alguno con un atributo 12, incrementando en 40 puntos la Habilidad ofensiva de su usuario. El ataque no produce daño alguno.

FUE 5 DES 5 AGI 5

Efectos: Habilidad de Ataque +40, Apresamiento Presa 12

Ventajas: Reducción de Ki 2

Desventajas: Daño reducido (Ningún daño).

Tipo: Acción (Ataque).

LA MORDEDURA DE LA SERPIENTE

Nivel: 1 **CM:** 30

La velocidad y precisión de la serpiente confieren a su usuario la capacidad de anticiparse con rápidos movimientos a su contrincante, rompiendo sus articulaciones con exactos ataques que usan sólo la punta de los dedos.

La Serpiente es una Técnica que incrementa en 50 puntos el Turno del luchador. Le permite efectuar un Ataque apuntado y reducir en 50 cualquier posible penalizador. De obtener un Crítico, también aumenta en 40 puntos su resultado final.

FUE 5 DES 5 AGI 4

Efectos: Incrementar Turno +50, Potenciar Crítico +40, Apuntar -50.

Tipo: Acción (Ataque).

LA ILUSIÓN DE LA MANTIS

Nivel: 2 **CM:** 50

Engañoso y cruel como la propia mantis, este ataque permite al luchador hacer un movimiento tan rápido que distrae al adversario, creando en él la ilusión de que va a recibir un ataque desde una dirección diferente. Mientras, el luchador se lanza a toda velocidad sobre su rival, con la intención de acabar con él de un único y mortal golpe.

La Ilusión de la Mantis incrementa en 50 puntos el Turno del personaje y forma una ilusión (Dificultad Casi Imposible para poder percatarse), atacando en primer lugar a su enemigo para provocar su defensa. Naturalmente, incluso si contraataca, no causará daño alguno al "fantasma". A continuación, el personaje realiza un segundo ataque real camuflado; su rival debe superar un control de Advertir contra Inhumano para evitar sufrir el penalizador de Sorpresa contra él.

DES 9 AGI 9 CON 4

Efectos: Camuflar ataque Inhumano, 1 Espejismo (Indetección Casi Imposible), Incrementar Turno +50.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Tipo: Asalto (Ataque).

LA GARRA DEL ÁGUILA

Nivel: 2 **CM:** 70

Fortaleciendo sus dedos como si fueran de acero, el luchador salta hacia los cielos y desciende en picado sobre su rival a toda velocidad. Cuando le golpea, su mano traspasa al enemigo con un único e imparable movimiento que quiebra huesos, destroza carne y lo inmoviliza. Según se dice, al activar esta Técnica, el aura del luchador toma durante segundos la forma de un águila enorme.

La Garra confiere al personaje la capacidad de realizar un ataque de Presa con un atributo de Fuerza 16, incrementando además en 90 puntos su Daño Base y en 50 su Habilidad ofensiva.

DES 11 AGI 10 FUE 11

Efectos: Apresamiento Presa 16, Aumento de Daño +90, Habilidad de Ataque +50.

Tipo: Acción (Ataque).



Maestro Long

EL ÚLTIMO DRAGÓN

Nivel: 2 **CM:** 85

Inspirándose en el poder de la mayor de las bestias, El Último Dragón es una Técnica prodigiosa que, bien ejecutada, asegura el fin irremisible de cualquier enemigo. Desencadenando su poder en grandes oleadas que forman corrientes de energía a su alrededor, el luchador se lanza contra su rival, propinándole un descomunal golpe ascendente para despedirlo centenas de metros hacia los cielos. Una fracción de segundo después, reaparece en el aire, interceptando el cuerpo de su enemigo con un segundo impacto, esta vez descendente, que vuelve a lanzarlo hacia el suelo. Pero antes de que se estampe contra la superficie, el luchador se manifiesta de nuevo para esperarle, mientras acumula su poder restante con el que ejecuta el tercer y último golpe del dragón.

El Último Dragón es una Técnica ofensiva que proporciona a su usuario la capacidad de realizar tres ataques, con un modificador de +90 a su Habilidad en todos ellos. Los ataques emplean la regla de Cansancio añadido; por ello, cualquier punto invertido por el luchador para mejorarla, se aplica a la vez en los tres. No obstante, cada uno necesita alcanzar a su objetivo para que sea posible realizar el siguiente; si alguno fallase, la combinación entera se detendría y el luchador perdería los ataques sobrantes.

DES 11 AGI 11 CON 10

Efectos: Habilidad de Ataque +90, Ataque adicional +2 (Combo hasta 2 adicionales, Bono de cansancio añadido).

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Tipo: Acción (Ataque).

LA VÍA DE MEIZO

La Vía de Meizo toma su nombre del ronin lannetense Hoshitaka Meizo, aunque en realidad este no hizo más que perfeccionar un ancestral estilo de esgrima empleado ya por sus antepasados. Actualmente, las Técnicas que la componen son empleadas por los miembros de alto rango de la Compañía mercenaria Akaryu de Phaion. La Vía basa sus principios tanto en movimientos en espiral como en un perfecto control de la energía. Se dice que, con su poder, un luchador puede incluso cortar el aire.

Nº de Técnicas: 6 **CM total:** 265

RYUKANZAN

Nivel: 1 **CM:** 30

Ryukanzan, el Corte Torbellino, es un movimiento pensado para acabar un combate sin la necesidad de derramar ni una gota de sangre. Su usuario envaina la espada y, tras acumular energía en el filo, la desenfunda a gran velocidad, ejecutando un golpe circular dirigido al arma de su oponente. En sólo un instante, esta revienta en pedazos irremisiblemente, arrollada por la potencia de Ryukanzan.

Esta Técnica permite realizar un Ataque apuntado contra el arma de un adversario, sin sufrir penalizador alguno a la Habilidad ofensiva e incrementando además en 20 puntos la Rotura del impacto.

DES 4 POD 4

Efectos: Aumentar Rotura +20, Maniobras de combate -25.

Ventajas: Reducción de ki 1.

Desventaja: Condiciones (Desenvainar).

Tipo: Acción (Ataque).

SHORYUZAN

Nivel: 1 **CM:** 20

Los antepasados de Meizo crearon esta Técnica como una contramedida ante la posibilidad de recibir un ataque cuando aún no tuvieran preparada su arma. Con ella, un luchador no puede ser tomado de improviso ya que, al realizarla, el tiempo se detiene a su alrededor mientras desenvaina.

Shoryuzan incrementa el Turno del personaje en 75 puntos y elimina el penalizador aplicable por desenvainar.

DES 4 AGI 4

Efectos: Incremento de Turno +75, Maniobras de combate -25.

Tipo: Asalto (Ataque).



FUKURYUZAN

Nivel: 1 **CM:** 20

El luchador clava el filo de su arma en el suelo y, aprovechando su fuerza, realiza un corte ascendente con tanta potencia que crea una cuchilla de aire. La energía desencadenada es tal que lo atraviesa todo, ya sea carne o metal.

Fukuryuzan es un ataque a distancia de 20 metros de alcance que disminuye en 3 puntos el Tipo de Armadura del defensor.

DES 4 AGI 4 POD 4

Efectos: Ataque a distancia 20 metros, Destruir armadura -3 TA.

Tipo: Asalto (Ataque).

GOZURYUZAN

Nivel: 2 **CM:** 50

Al usar Gozuryuzan, el luchador realiza una interminable serie de ataques a gran velocidad, envainando y desenvainando la espada en cada uno de ellos. La celeridad de los movimientos es tal, que parecen realizados al unísono, como si decenas de filos se abalanzasen sobre un enemigo al mismo tiempo. Por ello, el defensor simplemente no puede responder a los ataques de ninguna manera hasta que la Técnica haya finalizado; en cuanto para o esquiva un impacto, otros diez van ya en su dirección.

En términos de juego, Gozuryuzan es una Técnica que concede al personaje la capacidad de realizar 5 ataques continuos sobre un adversario.

DES 9 AGI 9 POD 9

Efectos: Ataque adicional limitado +4 (Ataque continuo).

Tipo: Acción (Ataque).

DOURYUZAN

Nivel: 2 **CM:** 70

Al realizar Douryuzan, el luchador clava nuevamente su arma en el suelo, pero en esta ocasión realiza un rápido movimiento girando trescientos sesenta grados sobre sí mismo. Mientras el arma se mueve, todo lo que le rodea sale despedido por los aires metros y metros, arrollado por la potencia irrefrenable del viento.

Douryuzan ataca en un área de 25 metros incrementa en 50 puntos la Habilidad ofensiva del luchador. Quien sea alcanzado por la Técnica sufrirá, además, un Impacto de Fuerza 14 que lo lanzará por los aires. Para usar Douryuzan, el personaje debe gastar dos puntos de cansancio.

DES 7 AGI 7 POD 7

Efectos: Ataque con área 25 metros, Impacto 14, Habilidad de Ataque +50.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Agotamiento -2.

Tipo: Acción (Ataque).

KOURYUU

Nivel: 3 **CM:** 75

El Dragón Definitivo da nombre a esta Técnica, concebida para enfocar todo el poder y la habilidad ofensiva del luchador en un único golpe insuperable. Su usuario envaina el arma y se concentra sobre un objetivo, acumulando energía en cada parte de su cuerpo, mientras prepara sistemáticamente todos y cada uno de los movimientos que sus músculos van a realizar. Una vez listo, da un pequeño paso hacia su adversario y se desvanece, sólo para reaparecer tras su rival enfundando el arma con tranquilidad. En realidad, se ha desplazado tan rápido que nadie ha podido seguirle. Segundos después, el cuerpo de su contrincante se parte en minúsculos pedazos.

Kouryu es un ataque que incrementa 150 puntos el Turno del personaje, suma 100 puntos a su Habilidad ofensiva y le permite desenfundar su arma sin penalizador alguno. Además, puede transportarse hasta 50 metros de distancia para alcanzar a cualquier enemigo. Pero pese a su insuperable poder, Kouryu adolece también de una gran desventaja: al usar la Técnica, el luchador está tan concentrado en su ataque que es virtualmente incapaz de defenderse. Para usar Kouryu, el personaje ha de tener su arma enfundada.

DES 14 AGI 14 POD 14

Efectos: Habilidad de Ataque +100, Incremento de Turno +150, Maniobras de combate -25, Transporte automático 50 metros.

Desventajas: Sin defensa, Condiciones (Desenvainar).

Tipo: Acción (Ataque).

MAESTRO DE CATÁSTROFES

Esta Vía de Técnicas permite a sus usuarios controlar diferentes catástrofes naturales, capacitándoles para realizar multitud de Ataques en área de consecuencias devastadoras. Es, sin duda, una de las Vías más ofensivas que se conocen.

Nº de Técnicas: 6 **CM total:** 430

TORNADO

Nivel: 1 **CM:** 25

El luchador alza su mano hacia el cielo dejando brotar su Ki en forma de espiral. Una fracción de segundo después, el aire se embravece, creando un enorme remolino para arrollar a todos los que le rodean.

Tornado es una Técnica que permite efectuar un ataque en un área de 25 metros de radio. En caso de golpear, produce sólo la mitad de daño, pero el defensor sufre de inmediato un Impacto de Fuerza 12 que lo lanza por los aires.

FUE 4 POD 4 VOL 4

Efectos: Ataque con área 25 metros, Impacto 12

Desventajas: Daño reducido (mitad de daño).

Tipo: Acción (Ataque).

SEÍSMO

Nivel: 1 **CM:** 45

Golpeando con su mano en el suelo, el luchador transmite su devastador Ki por la tierra, provocando que se agite y desencadenando un terrible terremoto sobre una zona reducida. El seísmo hace que el suelo se abra y de las grietas brotan espinas de piedra que atraviesan a sus contrincantes.

La Técnica Seísmo permite al personaje realizar un ataque en un área de 25 metros de radio. Utiliza como Daño Base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad a la que después se le añade 50 puntos. Esta Técnica sólo puede realizarse sobre una superficie de tierra.

FUE 4 POD 4 VOL 3

Efectos: Ataque con área 25 metros, Aumento de daño +50.

Desventajas: Terreno determinado (Tierra).

Tipo: Acción (Ataque).

TSUNAMI

Nivel: 2 **CM:** 65

Introduciendo su energía en el agua que haya a su alrededor, el luchador levanta un inmenso tsunami que destroza con su potencia cuanto le rodea. Tsunami es una Técnica que permite atacar en un área de 50 metros de radio, utilizando como Daño Base el doble de la Presencia más el bono de Poder. Tsunami incrementa, además, la Habilidad ofensiva de su usuario en 90 puntos. Para operar, el personaje precisa al menos algo de agua a su alcance.

FUE 8 POD 8 VOL 8

Efectos: Ataque con área 50 metros, Habilidad de Ataque +90.

Desventajas: Requerimientos elementales (Intensidad simple).

Tipo: Acción (Ataque).

MAELSTROM

Nivel: 2 **CM:** 75

Tocando una gran cantidad de agua con los dedos de una mano y poniendo la otra en contacto con el aire, el personaje absorbe la esencia de ambos elementos. Cuando las une juntando sus palmas, de su cuerpo surge un frío intenso que se extiende por el suelo, helando y paralizando todo cuanto toca.

Cuando se ejecuta, Maelstrom afecta automáticamente a quien se halle en contacto con el suelo, en un radio de 50 metros. Dichos individuos deberán realizar un control de RF contra 140 o serán sometidos al efecto Paralización Parcial. Para usar esta Técnica, el personaje debe estar en contacto con una gran cantidad de agua.

FUE 14 POD 15 VOL 14

Efectos: Estado sobrenatural RF 140 (Paralización parcial, Por superficie, 50 metros).

Desventajas: Requerimientos elementales (Intensidad mayor agua).

Tipo: Acción (Ataque).

ERUPCIÓN VOLCÁNICA

Nivel: 3 **CM:** 110

El luchador golpea nuevamente el suelo, originando un potente temblor; en un instante, multitud de enormes columnas de lava hacen erupción por doquier, abrasando y consumiendo lo que tocan. Tan sólo quedará intacto el espacio de tierra ocupado por el personaje que usa la Técnica.

Erupción Volcánica permite al personaje realizar un ataque indirecto de Fuego en un área de 50 metros de radio, utilizando como Daño Base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad a la que después se le añade 50 puntos. En el caso de que produzca un Crítico, incrementa además sus efectos en 50 puntos. Esta Técnica puede mantenerse si se invierten 16 puntos de Ki en cada asalto, permitiéndosele entonces al personaje ejecutar, nuevamente, un ataque por asalto de idénticas características.

Esta Técnica sólo puede realizarse sobre una superficie de tierra.

FUE 20 (Mant. 6) **POD** 19 (Mant. 5) **VOL** 17 (Mant. 5)

Efectos: Ataque con área 50 metros, Potenciar Crítico +50, Aumento de daño +50, Ataque elemental (Fuego), Ataque indirecto Nv 3, Mantenido.

Desventajas: Terreno determinado (tierra).

Tipo: Acción (Ataque).

IMPACTO ASTRONÓMICO

Nivel: 3 **CM:** 110

Con esta Técnica, el luchador crea el mayor de los cataclismos; usa su Ki para atraer al mundo un enorme meteoro que lo arrasa todo en kilómetros a la redonda. Cuando empieza a acumular la Técnica, en el cielo se forma un monstruoso vórtice por el que lentamente empieza a manifestarse el inmenso asteroide. Cuando al fin está preparada por completo, el luchador extiende los brazos en cruz y el meteoro cae pesadamente desde el firmamento, creando caos y destrucción ilimitados.

Impacto Astronómico es un Ataque en área de 5 kilómetros que no emplea la Habilidad ofensiva del personaje; ataca con una Habilidad final de 440. Tampoco usa el Daño del arma de su usuario, sino el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad que después debe multiplicarse por dos. Si causa daños, los individuos afectados reciben un Impacto de Fuerza 18.

Esta Técnica sufre las desventajas de ser predeterminada y de que, tras su uso, el personaje aplicará un penalizador de -150 a toda acción.

FUE 26 **POD** 26 **VOL** 26 **DES** 6 **AGI** 5

Efectos: Ataque con área 5 kilómetros, Impacto 18, Multiplicador al Daño x2, Ataque Predeterminado Zen.

Desventajas: Predeterminación, Penalizador a toda acción -150.

Tipo: Acción (Ataque).

THANATHOS

Aunque en la actualidad han quedado sumidas en el olvido, Thanathos son las ancestrales Técnicas que empleaba la guardia pretoriana Duk'zarist cuando entraba en combate. Basan su poder en el fuego, requisito primordial de todos sus ataques. Por ello, el luchador se ve en la necesidad de crear llamas mediante alguna clase de poder psíquico o sobrenatural, aunque también le bastaría con estar cerca de ellas para activar sus poderes. Supuestamente, existían diez Técnicas de Thanathos, pero cuatro de ellas han desaparecido completamente y se desconoce si queda alguien en Gaïa que aún las domine.

Nº de Técnicas: 6 **CM total:** 310

SIRIUS, LUZ NEGRA

Nivel: 1 **CM:** 20

Rasgando el suelo con la punta de su arma, el personaje hace saltar una llamarada de fuego oscuro que se desliza por la tierra a gran velocidad. Cuando alcanza a su adversario estalla, provocando una gran columna de fuego negro. Esta Técnica permite realizar un ataque a distancia con un alcance máximo de 50 metros, incrementando en 50 puntos la Habilidad ofensiva. Para poderla realizar, el personaje debe tener acceso como mínimo a dos intensidades de fuego.

DES 4 **FUE** 4 **VOL** 5

Efectos: Ataque a distancia 50 metros, Habilidad de Ataque +40

Desventajas: Requerimientos elementales (Intensidad simple).

Tipo: Acción (Ataque).



橋邊送客溪風冷
戶外對僧山月白
言猶杳杳
天
辰
之
氣
難
於
於
一
聲
頓
悟
題
畫
庫
壁
字
號
於
七
日
吳
昌
碩
書

JOCASTA, FILO DE SOMBRAS

Nivel: 1 **CM:** 25

El arma del luchador se convierte en pura oscuridad recubierta de fuego negro y, cuando ataca con ella a su adversario, las llamas se deforman. En un solo instante, el atacante atraviesa a su enemigo con una rápida e imparable maniobra, dejando sólo una fina línea oscura dibujada en su cuerpo. Segundos después, se convierte en un inmenso tajo y el contrincante cae partido en dos. Jocasta es un ataque que otorga un bono de +40 puntos a la Habilidad ofensiva y un +75 al Daño Base. Para realizarla, el personaje debe tener acceso como mínimo a dos intensidades de fuego.

DES 4 FUE 5 VOL 5

Efectos: Habilidad de Ataque +40, Aumento de Daño +75

Desventajas: Requerimientos elementales (*Intensidad simple Fuego*)

Tipo: Acción (Ataque).

SELUNE, SOMBRA DE LA LUNA

Nivel: 2 **CM:** 65

Selune es una versión incrementada de Sirius, que permite efectuar un devastador Ataque en área. Se inicia de un modo similar a Luz Negra, pues el luchador rasga el suelo con la punta de su arma, creando una corriente de llamas. No obstante, en lugar de despedir directamente la corriente contra el enemigo, el personaje continúa golpeando en el mismo punto una y otra vez, mientras las fuerzas de las llamas contenidas crecen y crecen. Finalmente, cuando toda la energía está a punto de estallar, realiza un tajo final que envía el ataque contra su blanco, donde revienta en una inmensa columna.

La Sombra de la Luna es un ataque a distancia de hasta 50 metros que, tras alcanzar su blanco, estalla provocando una explosión de 50 metros de radio (la cual no afecta al lanzador). Al contrario de Sirius, que emplea el daño correspondiente al arma de su usuario, utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder.

Para realizar Selune, el personaje debe tener acceso como mínimo a dos intensidades de fuego.

DES 5 POD 3 VOL 5

Efectos: Ataque a distancia 50 metros, Ataque con área 50 metros.

Ventajas: Reducción de Ki 3.

Desventajas: Requerimientos elementales (*Intensidad simple Fuego*).

Tipo: Acción (Ataque).

LYCORYS, SUMIR EN LA OSCURIDAD

Nivel: 2 **CM:** 50

Con un simple gesto, el luchador envuelve su cuerpo en fuego oscuro y se funde parcialmente con él, impidiendo a su adversario verle bien. En el instante en que va a ser atacado, el fuego actúa como una extensión de su Presencia atrapando el arma de su contrincante, mientras él se manifiesta de nuevo para contraatacar certeramente.

Lycorys incrementa en 75 puntos la Habilidad de Parada del luchador y, en caso de tener éxito, permite contraatacar aplicando un bono de +75 a la contra. Para realizar Lycorys, el personaje debe tener acceso como mínimo a dos intensidades de fuego.

DES 7 FUE 7 VOL 7

Efectos: Habilidad de Parada +75, Habilidad de Contraataque +75

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Requerimientos elementales (*Intensidad simple Fuego*).

Tipo: Acción (Ataque).

LYCORYS KOBENE, SUMIR EN LA OSCURIDAD

Nivel: 2 **CM:** 60

Lycorys Korene actúa exactamente igual que Lycorys, salvo que incrementa la Habilidad de Esquiva del personaje en lugar de su Habilidad de Parada.

DES 7 FUE 7 VOL 7

Efectos: Habilidad de Esquiva +75, Habilidad de contraataque +75

Ventajas: Reducción de Ki 3.

Desventajas: Requerimientos elementales (*Intensidad simple Fuego*).

Tipo: Acción (Ataque).

FÉNIX OSCURO

Nivel: 3 **CM:** 90

El luchador absorbe en su interior todo el fuego que le rodea y lo hace explotar, creando así una gigantesca masa de llamas negras con la forma de un Fénix. Instantes después, se lanza sobre sus enemigos, aniquilando todo lo que encuentra a su paso con sus alas de fuego oscuras.

Fénix Oscuro ataca a una distancia de 250 metros utilizando las reglas de Proyección y Estela de destrucción, e incrementa además en 150 puntos la Habilidad de Ataque. Pero la energía requerida por el luchador para usar esta Técnica no es fácil de controlar; consume una parte de su vida (pues pierde temporalmente 50 PV), y sus capacidades se resienten momentáneamente (ya que aplica un penalizador de -75 a toda acción). Para realizar Fénix Oscuro, el personaje debe tener acceso como mínimo a ocho intensidades de fuego.

DES 15 FUE 15 VOL 15

Efectos: Habilidad de Ataque +150, Ataque a distancia 250 metros (*Proyección, Estela de destrucción*)

Ventajas: Reducción de Ki 5.

Desventajas: Requerimientos elementales (*Intensidad mayor Fuego*), Sacrificio -50 PV, Penalizador a toda acción -75

Tipo: Acción (Ataque).

LEGADO DE SÓLOMON

Las Técnicas que componen la Vía conocida como el Legado fueron compuestas durante el máximo momento de esplendor del Imperio de Sólomon. Se dice que toda la información y los principios de sus ataques se recogían en las nanomáquinas que corrían por la sangre de los Altos Senadores, permitiéndoles activarlos de un modo inconsciente. De ese modo, basta con imbuir Ki en las nanomáquinas para que éstas actúen por su cuenta del modo más conveniente. Quizás, la característica más inusual de estas Técnicas es que actúan de un modo completamente independiente a la habilidad combativa del personaje; son las nanomáquinas las que, siguiendo su programación original, desencadenan los diferentes efectos. Incluso alguien sin la más mínima noción de luchar podría emplearlas de un modo realmente efectivo en combate.

Nº de Técnicas: 9

CM total: 575

PROTOCOLO DEFENSIVO DT-01: PANTALLA

Nivel: 1 **CM:** 50

Reuniendo la energía espiritual del luchador, las nanomáquinas levantan una pantalla de energía compuesta por combinaciones de números y términos de programación. El Protocolo Defensivo DT-01 da al personaje la capacidad de defenderse de todos los ataques que sufra durante un asalto con un escudo de energía de 400 puntos de resistencia, que se regenera a un índice de 100 puntos por Turno. El escudo no utiliza la habilidad del luchador, sino que emplea una defensa predeterminada de 180 puntos. Esta Técnica puede mantenerse pagando todos los asaltos 7 puntos de Ki.

DES 8 (Mant. 2) AGI 8 (Mant. 2) POD 11 (Mant. 3)

Efectos: Defensa predeterminada 180, Escudo de energía 400 (*Regeneración 100*), Mantenido.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua).

Tipo: Asalto (Defensa).

PROTOCOLO REACTIVO AC-01: EXALTACIÓN

Nivel: 1 **CM:** 25

Usando la energía del luchador, las nanomáquinas producen un fuerte impulso eléctrico que estimula sus músculos y terminaciones nerviosas, haciéndole reaccionar incluso en los momentos más inverosímiles. Esta Técnica permite al personaje que la usa recuperar la Acción en un asalto en el que la haya perdido.

DES 4 AGI 4 POD 4

Efectos: Recuperar Acción.

Ventajas: Reducción de Ki 1

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua).

Tipo: Acción (Variable).

PROTOCOLO OFENSIVO AT-01: FILO DE SÓLOMON

Nivel: 1 **CM:** 35

Las nanomáquinas usan la energía del luchador para manifestar junto a él una cuchilla tecnomágica que atraviesa a su enemigo de inmediato. Esta Técnica realiza un ataque adicional, independiente completamente del que pueda hacer el luchador durante el asalto, usando una habilidad de Ataque final de 240. Protocolo Ofensivo AT-01 utiliza como Daño Base el doble de la presencia de su usuario más su bono de Poder.

DES 7 AGI 7 POD 7

Efectos: Ataque adicional limitado +1, Ataque predeterminado 240, Ataque a distancia 5 metros.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua).

Tipo: Acción (Ataque).

PROTOCOLO DEFENSIVO DT-02:

PANTALLA EXISTENCIAL MAYOR

Nivel: 2 **CM:** 65

Versión incrementada del DT-01, este Protocolo defensivo forma una pantalla mucho más poderosa. Esta Técnica da al personaje la capacidad de defenderse de todos los ataques que sufra durante un asalto con un escudo de energía de 500 puntos de resistencia, que se regenera a un índice de 250 puntos por Turno. El escudo no utiliza la habilidad del personaje, sino que emplea una defensa predeterminada de 240 puntos. Esta Técnica puede mantenerse pagando todos los asaltos 12 puntos de Ki.

DES 12 (Mant. 4) AGI 12 (Mant. 4) POD 12 (Mant. 4)

Efectos: Defensa predeterminada 240, Escudo de energía 500 (Regeneración 250), Mantenido.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua).

Tipo: Asalto (Defensa).

PROTOCOLO DE BÚSQUEDA SC-02:

OJOS DE SÓLOMON

Nivel: 2 **CM:** 60

Un visor recubre los ojos del luchador mientras diversas esferas tecnomágicas aparecen flotando junto a él y realizan un escaneo en la zona a nivel físico y espiritual. Cada una de ellas transmite de inmediato todo lo que detecta al visor, dando al lanzador una detallada imagen de lo que le rodea. Protocolo de Búsqueda es una Técnica sostenida de 5 asaltos de duración, que da al personaje que la usa Visión radial, nocturna y Sobrenatural.

DES 9 AGI 10 POD 10

Efectos: Visión Nocturna, Visión Radial, Ver lo Sobrenatural, Sostenimiento Menor.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua).

Tipo: Asalto (Variable).

PROTOCOLO OFENSIVO AT-02: MECANUS

Nivel: 2 **CM:** 100

Con la energía del luchador, las nanomáquinas manifiestan una enorme arma tecnomágica, un cañón de alta tecnología, que flota sobre él. Innatamente, el poderoso artefacto responde a los pensamientos de su señor, detectando a cualquier posible blanco dentro de su alcance y desencadenando una potente andanada de proyectiles sobre él.

Esta Técnica realiza un ataque adicional, independiente completamente del que pueda hacer el luchador durante el asalto, usando una habilidad de Ataque final de 240. Protocolo Ofensivo AT-02 utiliza como Daño Base el doble de la presencia de su usuario más su bono de Poder y se mantiene automáticamente durante 5 asaltos.

DES 18 AGI 18 POD 18

Efectos: Ataque adicional limitado +1, Ataque predeterminado 240, Ataque a Distancia 100 metros, Sostenimiento Menor, Combinable.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua).

Tipo: Acción (Ataque).

PROTOCOLO OFENSIVO RX-02: PANDORA

Nivel: 2 **CM:** 65

Este protocolo modifica el sistema de Mecanus, haciendo que con cada disparo se desencadene una verdadera sinfonía de destrucción. Esta Técnica combina sus efectos con los de Mecanus, haciendo que el Ataque que éste realiza tenga un área de 50 metros de radio.

DES 4 AGI 4 POD 4

Efectos: Ataque en área 50 metros, Combinable.

Ventajas: Reducción de Ki 4.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua), Técnica mantenida 2º nivel (Mecanus).

Tipo: Acción (Ataque).

PROTOCOLO DEFENSIVO FINAL DT-03: GUARDIÁN

Nivel: 3 **CM:** 95

Este programa defensivo hace que las nanomáquinas absorban casi toda la energía del cuerpo del luchador, manifestando a su alrededor una pantalla de piezas tecnomágicas que, como una inmensa esfera de puro poder, lo recubren por completo. Así se crea un sistema de defensa perfecto, una protección absoluta que hace rebotar, inofensivamente, cualquier tipo de ataque.

El Protocolo DT-03 da al personaje la capacidad de defenderse de todos los ataques que sufra durante un asalto con un escudo de energía de 1.000 puntos de resistencia, que se regenera a un índice de 500 puntos por Turno. El escudo no utiliza la habilidad del personaje, sino que emplea una defensa predeterminada de 320. Lamentablemente, la sobrecarga de energía hace que, cada vez que esta Técnica es ejecutada, su usuario deba sacrificar 25 puntos de vida. Esta Técnica puede mantenerse pagando todos los asaltos 12 puntos de Ki.

DES 22 (Mant. 7) AGI 22 (Mant. 7) POD 23 (Mant. 7)

Efectos: Defensa predeterminada 320, Escudo de energía 1.000 (Regeneración 500), Mantenido.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua), Sacrificio -25.

Tipo: Asalto (Defensa).

PROTOCOLO OFENSIVO FINAL AT-03: APOCALIPSIS

Nivel: 3 **CM:** 80

El Protocolo Ofensivo Final es el programa de combate definitivo del Legado, la más poderosa e imparables de todas las creaciones de Sólomon. Al usarlo, miles de pequeñas máquinas se combinan con el cañón Mecanus, incrementando su potencia hasta niveles imposibles. Cuando dispara, la potencia del impacto es tal que lo arrasa absolutamente todo, creando, en honor a su nombre, un verdadero Apocalipsis de destrucción.

Esta Técnica combina sus efectos con los de Mecanus, haciendo que el Ataque realizado por éste utilice una Habilidad ofensiva final de 440 y triplique su daño base. De manera opcional, también es posible combinar sus efectos con los de Pandora.

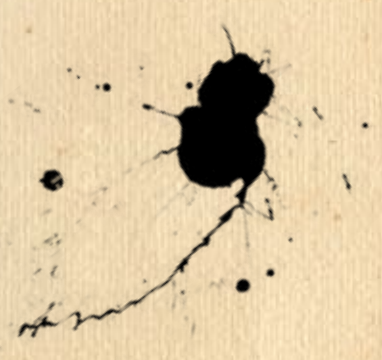
DES 20 AGI 20 POD 20

Efectos: Ataque predeterminado 440, Daño x3, Combinable.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua), Técnica mantenida 2º nivel (Mecanus), Circunstancia Límite (Mitad de puntos de vida).

Tipo: Acción (Variable).

橋邊送客溪風冷
 戶外對僧山月
 一
 般
 題
 畫
 庚
 子
 年
 冬
 月
 廿
 九
 日
 吳
 昌
 碩
 畫
 於
 滬
 上



FROSTKOLIER

Frostkolier es el nombre que reciben las Técnicas de combate desarrolladas por los guerreros de élite del pueblo de Annar, en Haufman. Fueron desarrolladas a partir de las enseñanzas impartidas por un Kami en forma mortal, que viajó hace más de dos siglos al Pico del Mundo. Sus principios se basan en el control del hielo y las bajas temperaturas, y son consideradas como algunas de las mejores Técnicas de combate de Gaia.

Nº de Técnicas: 5 **CM total:** 225

FROSTLINDER

Nivel: 1 **CM:** 35

Extruyendo frío en su arma, el Frostkolier provoca que se acumulen en ella decenas de esquirlas de hielo. A continuación, realiza multitud de cortes secos, haciendo que cientos de fragmentos helados salgan disparados contra su adversario en continuas andanadas. Esta Técnica otorga la capacidad de realizar cuatro Ataques a distancia contra un adversario que no se encuentre a más de 20 metros de distancia. Si lo desea, el personaje puede dirigir cada impacto contra un enemigo distinto.

DES 9 CON 9 POD 9

Efectos: Ataque a distancia 20 metros, Ataques adicionales +3.

Desventaja: Atadura elemental (Agua).

Tipo: Acción (Ataque)

FROSTVALAR

Nivel: 1 **CM:** 25

El Frostkolier rodea su arma de un aura helada que congela todo lo que toca. Además, su superficie se vuelve reflectante, permitiéndole utilizarla para golpear descargas sobrenaturales y devolverlas contra su lanzador. Frostvalar otorga al arma de su usuario las propiedades de un Ataque Elemental de Frío, usando además las reglas de Choque Físico en el caso de que se emplee para interceptar una descarga sobrenatural. Esta Técnica puede mantenerse pagando todos los asaltos 2 puntos de Ki.

DES 3 CON 3 (Mant. 1) POD 3 (Mant. 1)

Efectos: Choque físico, Ataque elemental (*Frío*), Mantenida.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventaja: Atadura elemental (Agua).

Tipo: Asalto (Ataque)

KOLINGER

Nivel: 2 **CM:** 45

Solidificando su aura, el personaje crea una gran cantidad de hielo a su alrededor, con el que forma una armadura de cristal. Kolinger proporciona al personaje TA 6 contra todo tipo de ataque y se puede mantener pagando 3 puntos de Ki por asalto.

CON 7 (Mant. 2) POD 7 (Mant. 1)

Efectos: Armadura 6, Mantenida.

Desventaja: Atadura elemental (Agua).

Tipo: Asalto (Defensa)

ARNBJORG

Nivel: 2 **CM:** 45

Al detener un golpe con esta Técnica, el Frostkolier proyecta una imagen de sí mismo, empleando la fuerza ofensiva del rival. Esta forma, rodeada de estrellas de hielo, golpea y se deshace en pequeños fragmentos tras realizar el ataque.

Arnbjorg incrementa 50 puntos la Habilidad de Parada del personaje y le permite realizar un contraataque usando las reglas de Ataque Indirecto. La contra es un ataque adicional; es posible realizarla incluso si el personaje ya ha atacado ese asalto o atacar después de hacerla.

DES 11 CON 11 POD 11

Efectos: Habilidad de Parada +50, Habilidad de Contraataque +50, Ataque indirecto Nv² 2, Ataque adicional limitado.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventaja: Atadura elemental (Agua).

Tipo: Acción (Contraataque)

GUNNHILDUR

Nivel: 3 **CM:** 75

Al realizar esta devastadora Técnica, el Frostkolier extiende su aura helada alrededor de su adversario, creando decenas de espejos de hielo que lo rodean por doquier. En ese instante, se funde con ellos y empieza a salir despedido de un lado a otro, acometiendo a su enemigo desde todas las direcciones.

Esta Técnica otorga al personaje la capacidad de realizar once ataques continuos sobre su adversario.

DES 13 CON 13 POD 13

Efectos: +10 Ataques adicionales limitados (*Ataque continuo*).

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventaja: Atadura elemental (Agua).

Tipo: Acción (Ataque)



ANIMA

LA CANCIÓN DE LOS ÁNGELES CAÍDOS

Nº de Técnicas: 5 **CM Total:** 495

De entre todas las Técnicas de combate aún existentes, la compuesta por las cinco que constituyen lo que se ha dado en llamar "La Canción de los Ángeles", sea muy posiblemente la más poderosa y compleja de todas. Se ignora tanto su procedencia como el hecho de si en la actualidad aún queda alguien con la capacidad y los conocimientos necesarios para utilizarlas, pero se dice que su poder es tal que, con ellas, es incluso posible matar a un dios.

DEDISCO DEUS CRUX, LA CRUZ DEL DIOS OLVIDADO

Nivel: 1 **CM:** 50

Incluso la primera y más básica de estas Técnicas posee un vasto poder. Al usarla, el personaje utiliza su Ki para entrar en contacto durante unos instantes con una fuerza primigenia y olvidada. Dejándose llevar por ella, se lanza contra su enemigo y cruza a través de él con su arma. Instantes después, dos líneas de pura energía surgen del cuerpo de su antagonista, formando una enorme cruz que primero lo divide y después lo hace desaparecer.

El personaje ejecuta dos ataques al usar esta Técnica, aplicando un modificador de +100 a su Habilidad en ambos.

AGI 7 DES 8 POD 8 VOL 7

Efectos: Habilidad de Ataque +100, Ataque adicional +1.

Tipo: Acción (Ataque).

SHERAPHIM IANUA, LA PUERTA DEL SERAFÍN

Nivel: 1 **CM:** 40

Esta Técnica envuelve en cuatro alas de luz oscura al luchador, las cuales le protegen de cualquier clase de ataque. Las alas interfieren cada vez que este vaya a ser golpeado, deteniendo automáticamente los impactos dirigidos contra él mientras se van abriendo en su espalda.

La Puerta del Serafín incrementa la Habilidad de Esquiva del personaje en +40 contra todas las agresiones que reciba en cada Turno, permitiéndole ignorar, durante cada asalto, los penalizadores por defensas adicionales de los cuatro primeros ataques. Esta Técnica puede mantenerse pagando ocho puntos de Ki por Turno.

AGI 8 (Mant. 3) DES 9 (Mant. 3) POD 7 (Mant. 2) VOL 7 (Mant. 1)

Efectos: Habilidad de Esquiva completa +40, Defensa adicional 3, Mantenida.

Tipo: Asalto (Defensa).

ANGELUS ULTIMA, EL ÚLTIMO ÁNGEL

Nivel: 2 **CM:** 100

Esta Técnica transforma el arma de su usuario en una colosal ala de crepitante energía sobrenatural (en el caso de que el luchador no use armas, surge simplemente de su espalda), y la deja caer contra el suelo destruyendo todo lo que encuentra a su paso.

Angelus Ultima permite al personaje realizar un ataque a distancia de un kilómetro de longitud con un área de 50 metros de radio durante todo su recorrido, aplicando un bono de +150 a su Habilidad ofensiva.

AGI 14 DES 14 POD 15 VOL 15

Efectos: Habilidad de Ataque +150, Ataque a distancia 1 kilómetro (Estela de destrucción), Ataque con área 50 metros.

Desventajas: Predeterminada.

Tipo: Acción (Ataque).

QUESTUS RESEDI MUNDUS,

EL LAMENTO DEL MUNDO QUE QUEDÓ ATRÁS

Nivel: 2 **CM:** 100

Al usar Questus Resedi Mundus, todo se detiene durante un instante oscureciéndose por completo, con la única excepción del luchador y los blancos que este haya designado. Acto seguido, el atacante se lanza sobre sus enemigos, desapareciendo tras ejecutar cada estocada; no importa lo que el defensor haga, al contraatacar sólo es capaz de alcanzar sombras sin materia. Finalmente, rodeado de alas, el luchador se manifiesta en el aire y acumula su poder restante para lanzarse en picado, realizando un devastador golpe final que quiebra la oscuridad, la cual cae a su alrededor como si fueran cristales rotos.

Esta Técnica permite al luchador realizar ocho ataques adicionales continuos, aplicando un bonificador de +75 a su habilidad ofensiva en el noveno y último de ellos.

AGI 14 DES 14 POD 13 VOL 13

Efectos: Habilidad de Ataque +75, Ataque adicional limitado +8 (Ataque Continuo).

Tipo: Acción (Ataque).

DELEVI DEUS ANIMA,

EXTERMINADOR DE LAS ALMAS DE LOS DIOSES

Nivel: 3 **CM:** 200

Delevi Deus Anima, el Exterminador de las Almas de los Dioses, es probablemente la Técnica más poderosa y destructiva jamás creada. Su desgarrador poder lo arrasa absolutamente todo, devastando el mundo a su paso sin dejar el más mínimo rastro de existencia tras de sí. Se dice que la capacidad de este ataque es tal que, en caso de descontrolarse, sería posible que enguliese incluso planetas enteros. Al activarla, el poder que surge del luchador se manifiesta en 4 inmensas alas de luz, tan grandes que pueden verse sobresaliendo del planeta más allá de la estratosfera. Cada una de ellas, dotada de un poder sin igual, descrea lo que toca en kilómetros y kilómetros de distancia, envolviéndolo todo en luz y vacío eterno. Al finalizar, lo único que deja tras de sí son plumas, que caen lentamente desde el firmamento como si fueran lágrimas del cielo.

Delevi Deus Anima ejecuta un ataque indirecto de Energía sobrenatural en un área de 5 kilómetros de radio alrededor del personaje, aplicando un +200 a su Habilidad ofensiva. En lugar de emplear el daño del arma de su usuario, utiliza como base el doble de su Presencia más su bono de Poder, cantidad que después se debe multiplicar por tres. No hay armadura posible en contra de este ataque; todas son automáticamente ignoradas. Tras realizarlo, el personaje debe esperar un minuto entero antes de volver a usar habilidades de Ki.

AGI 26 DES 28 POD 30 VOL 29

Efectos: Habilidad de Ataque +200, Ataque en área 5 kilómetros, Multiplicación de daño x3, Ataque Sobrenatural, Ataque indirecto N° 3, Sin armadura.

Desventajas: Predeterminada, Sobrecarga 20.

Tipo: Acción (Ataque).



橋邊送客溪風冷
戶外對僧山月白
舊林夕照
天
辰
歲
暮
於
某
一
夜
題
畫
卷
上
庚
午
冬
月
廿
七
日
畫
溪
本

APÉNDICE NUEVAS ARMAS Y ARMADURAS

*El arma no hace al guerrero mas guerrero
de lo que hace su coraje...
Pero ayuda mucho.*

-Erick Sterki-

A continuación hay un listado de nuevas armas y armaduras que están a disposición de los personajes. Al contrario de lo que ocurre con las expuestas en el **Capítulo 7** (y pese a la inverosimilitud de muchas), todas ellas son reales y han sido empleadas en algún momento de la historia.

Espadas

Escramasajón: Espada corta sin guarnición y con un único filo extremadamente afilado.

Claymore: Espada de gran tamaño, equilibrada para su uso exclusivo a dos manos. Sus medidas oscilan entre 120 y 140 centímetros, aunque su tamaño suele ser ligeramente inferior al de una espada bastarda. Su característica más particular es su guarnición, que tiene forma de vértice triangular para otorgarle una sólida defensa.

Bramarte: Espada recta y pesada con un solo filo, que se ensancha en la parte final de la hoja.

Spatha: Evolución del gladius, con un tamaño superior al de este. En muchos sentidos, podría ser considerada una versión arcaica de la espada larga.

Falcata: Espada corta y curva de un solo filo, que se ensancha en su parte final. Posee una considerable resistencia y capacidad de corte gracias a su contrapeso, aunque por ello también resulta mucho más pesada que otra espada de sus mismas dimensiones. Su utilización es más parecida a la de un hacha que a la de una espada.

Katzbalger: Espada recta con guarnición en forma de S, diseñada para ser muy fácil de desenfundar. Es utilizada por arqueros y piqueros como última opción, cuando sus enemigos están tan cerca que los arcos y las picas dejan de ser efectivos. Por su concepción, la katzbalger es excepcionalmente fácil de sacar de su vaina y, debido a ello, un personaje aplica únicamente un penalizador de -15 a su habilidad al desenfundarla.

Montante: Espada con empuñadura y gavlán más grandes de lo normal, cuyo filo mide aproximadamente un metro. Se usa de modo parecido a una lanza, ya que con una mano se sujeta por el pomo y la otra por una parte del filo que está sin afilar.

Shang Gou, Espadas Gancho Gemelas: Estas exóticas armas, también llamadas espadas gancho, tienen como función principal desarmar al adversario e inmovilizarle. Por su concepción única, si se utilizan en pareja, pueden engancharse la una con la otra por la punta para incrementar su alcance. Usada de este modo, el personaje que las enarbola pierde su ataque de mano adicional, pero a cambio puede realizar la maniobra de Ataque en Área como si usara un arma Grande, y aplicando únicamente un penalizador de -40 a su habilidad.

Boku-to: Katana de madera usada habitualmente en entrenamientos. Un personaje que sepa usar una katana no aplica penalizador alguno a su habilidad cuando enarbola un boku-to.

Grosse Messer: Usada igualmente por soldados y civiles, esta excelente arma es una versión especializada de la espada bastarda, orientada a producir tajos. De un solo filo y con la punta ligeramente más pesada, es considerada una de las mejores armas de corte.

Urumi: Esta extraña arma, con empuñadura de espada y filo formado por alargadas tiras de metal flexible, puede usarse a modo de látigo para producir dolorosos cortes a su adversario. Su manejo requiere una gran maestría, ya que es muy fácil herirse uno mismo con ella. A causa de su extraña concepción, es considerablemente difícil defenderse de sus ataques, por lo que cualquier contrincante que trate de pararla o esquivarla aplica el penalizador de proyectil lanzado a su defensa.

Koncerz: El koncerz es un arma usada habitualmente a caballo. Resulta similar a un sable por empuñadura, pero con una hoja de un metro y medio que permite lanzar estocadas con ella desde la montura a considerable alcance. Pese a ser conceptualmente una espada, aplica las reglas de armas de asta

cuando se usa en combinación con una montura. Por su tamaño, es capaz de atacar a varios enemigos como si fuese un arma Grande.

Kris: Espada corta de hoja serpenteante.

Ninja-to: Espada corta oriental de filo recto. Su hoja no suele medir más de un metro.

Ram Dao: Espada pesada de gran tamaño, con una hoja muy ancha acabada en forma de D.

Wakizashi: Similar a un tanto por tamaño y diseño, el wakizashi es un arma utilizada siempre como complemento a una katana, y suele ser usada con la mano izquierda.

Dagas

Dirk: De forma triangular, esta arma se utiliza de un modo similar a un punzón de hielo.

Cinquedeas: Daga extremadamente grande, con un filo muy ancho que comienza desde la guarda hasta acabar en punta. Apodada "cinco dedos" debido al tamaño de su hoja, es usada sobre todo por civiles en territorios donde se prohíbe llevar espadas.

Kerambit: El kerambit se caracteriza por su forma de luna con doble filo curvado. Posee un orificio en la parte inferior del pomo que permite introducir el dedo índice para poderlo agarrar mejor. Al dejar libre el puño y poder abrir y cerrar la mano, es un arma perfecta para ser combinada con ataques físicos o Artes Marciales. Un personaje que utilice un kerambit es muy difícil de desarmar, por lo que aplica un +2 a los controles de Característica para evitar perder el arma.

Hu Die Dao: Estos cuchillos, usados habitualmente en pareja, están diseñados para ocultarse fácilmente debajo de la ropa oriental (escondidos normalmente en las mangas anchas). Los dedos están protegidos por una guarda resistente que se utiliza para asestar golpes contundentes, a modo de puño americano. También tienen un gancho en la parte posterior de la guarda que permite enganchar el arma del contrincante y desarmarlo con facilidad.

Kukri: Cuchillo con el filo ligeramente angulado, que mide alrededor de 30 centímetros.

Pata: Parecida a una espada corta, pero con la particularidad de estar integrada directamente en un guantelete, esta arma es una evolución del katar, cuyo filo llega a medir hasta 60 centímetros.

Lujiaodao: Arma doble compuesta por dos filos en forma de luna. Su esgrimidor sujeta las armas por el centro, el cual está protegido por uno de los filos, y desarma a los adversarios trabando su arma entre sus hojas lunares.

Kyoketsu-shogui: Tanto un arma como una herramienta es un elemento básico de infiltración. Se compone de un gancho parecido a un kama con una hoja recta protuberante de la cabeza del arma (llamada kyoketsu), una cuerda y un aro o contrapeso en el extremo. Con la cabeza se puede asestar cuchilladas, cortar o pinchar con el gancho y utilizarse como gancho de escalada. El aro sirve para sujetarse, atar instrumentos a este, para ahorcar o simplemente para golpear como contrapeso. Por la cuerda también puede atrapar al adversario (Fuerza 7) aunque no es muy resistente.

TABLA 28: NUEVAS ARMAS

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Atlatl		-5 (esp)	5			Proyectil	Ver	8	-4	10
Bastón de Combate	25	+15	5	CON		Asta		10	-1	15
Bec de Corbin	50	-10	6	PEN	CON	Asta / Maza	A dos manos	12	2	20
Berdiche	50	-15	6	FIL	CON	Asta	A dos manos	12	4	20
Bracamarte	60	-10	7	FIL		Espada		15	4	20
Brandistock	40 (30)	+0	6	PEN	CON	Asta	A dos manos, Ver	9	3	25
Chui	40	+5	6	CON		Maza		13	3	15
Cinquedeas	35	+0	4	PEN	FIL	Arma Corta	Precisa	12	0	20
Claymore	65	-20	7	FIL	CON	Mandoble	A dos manos	16	5	25
Dirk	35	+15	5	PEN		Arma Corta	Precisa	10	-2	15
Escramasajón	45	+0	5	FIL	PEN	Arma Corta		14	4	20
Falcata	60	-10	7	FIL		Espada / Hacha		12	5	20
Glavius	40	+0	6/7	PEN	FIL	Asta	A una o dos manos	12	1	20
Goedendag	35	+5	4/6	PEN	CON	Asta	A una o dos manos, Ver	10	2	20
Gosse Messer	75	-30	6/9	FIL		Mandoble	A dos manos	12	3	20
Guandao	65	-20	7/11	FIL	PEN	Asta	A dos manos	13	3	20
Hu Die Dao	30	+15	5	FIL	CON	Arma Corta	Precisa, Ver	10	-2	20
Katzbalger	45	+10	5	FIL		Arma Corta	Ver	13	2	20
Kerambit	25	+20	4	FIL		Arma Corta	Precisa, Ver	10	-2	15
Koncerz	60	-30	8	PEN		Espada	Ver	9	2	20
Kukri	35	+10	6	FIL		Arma Corta		12	3	20
Liu Xing Chui	30	+15	5	CON		Cuerda	A dos manos, Presa (Fuerza 8), Compleja	8	1	15
Lujiaodao	25	+20	5	FIL		Arma Corta	Traba el Arma	12	5	15
Maza Barra	50	+0	6/7	CON		Maza	A una o dos manos	14	4	20
Montante	80	-50	8/11	PEN	FIL	Mandoble	A dos manos	18	5	25
Pata	40	+15	6	FIL	PEN	Arma Corta	Precisa	13	2	20
Pica	60	-30 (+20)	6	PEN		Asta	A dos manos, Ver	12	4	15
Pudao	40	-5	6/7	FIL	CON	Asta	A una o dos manos	12	2	20
Shang Gou	40	+5	5	FIL		Espada	Compleja, Traba el arma, Ver	12	1	20
Spatha	45	+5	6	PEN	FIL	Espada		14	3	20
Urumi	25	+15	4	FIL		Cuerda	Compleja, Ver	7	-3	15
Valaska	40	+0	5/8	FIL	CON	Asta / Hacha	A una o dos manos	11	2	20

Kunai: Arma arrojada similar a una daga, aunque de mayor tamaño. Suelen tener argollas en la empuñadura, para sujetarlos mejor.

Lanzas y Alabardas

Goedendag: Este simple garrote, armado con una punta de hierro en forma de punzón, está diseñado especialmente para atravesar armaduras con sorprendente eficacia.

Glavius: Lanza compuesta por un asta de un metro y una hoja de unos 75 centímetros, cuyo uso es de corta y media distancia.

Guandao: Alabarda oriental con un grueso filo y una punta en la parte contraria del asta. Es muy pesada, pero a cambio demuestra un gran alcance.

Pudao: Arma oriental de infantería, adaptada al uso de varias Artes Marciales. Está provista de un asta corta y acabada en una hoja con un solo filo.

Brandistock: Esta lanza tiene la particularidad de que su punta es retráctil y se despliega al realizar una estocada con ella. Por su particular mecánica, en el momento en que la punta se despliega, el Daño Base del arma se incrementa a 40, aunque después es necesario emplear dos asaltos enteros para hacerla volver a su posición original. El atributo de Daño (marcado entre paréntesis en su perfil) es el que tiene el arma mientras su punta está oculta, tiempo durante el cual su Crítico primario pasa a ser CONTundente.

Kumade: Kama de mayor tamaño, unida a una vara de dos metros de largo.

TABLA 29: ARMAS ORIENTALES

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2	Tipo de arma	Especial	Enterz.	Rot.	Pres.
Boku-to	25	+0	5/6	CON	-	Espada	A una o dos manos, Ver	8	-1	15
Jutte	20	+15	4	CON		Arma Corta	Traba el arma	13	2	20
Kama	40	+5	4	FIL	PEN	Arma Corta		12	1	20
Kau Sin Ke	30	+0	6	CON		Cuerda	Compleja, Presa (Fuerza 8)	13	3	20
Kiseru	20	+15	4	CON		Maza		13	3	20
Kris	30	+15	4	PEN	FIL	Arma Corta	Precisa	11	1	20
Kumade	35	-10	4	PEN		Asta	Ver	13	2	25
Kyoketsu-shogui	25	+10	4	PEN		Corta / Cuerda	Presa (Fuerza 7), Ver	9	-3	20
Lajatang	40	-5	6	FIL		Asta	Compleja, A dos manos, Ver	13	3	25
Nagimaki	40	+10	6	FIL		Asta	A dos manos	12	2	20
Naginata	55	-10	6/8	FIL	PEN	Asta	A una o dos manos	13	3	25
Ninja-to	45	+10	4	FIL	PEN	Espada		12	1	25
Ram Dao	60	-20	7/9	FIL		Espada / Mandoble	A una o dos manos	16	7	30
Sode Garami	20	+0	5	CON		Asta	A dos manos, Presa (Fuerza 7), Ver	13	2	20
Tetsubo	80	-50	8/10	CON		Maza	A una o dos manos	13	4	30
Sang Kauw	50	-10	6	FIL	PEN	Asta	Ver	10	2	25
Wakizasi	45	+0	4	FIL		Espada		11	3	40

Berdiche: A medio camino entre hacha y arma enastada, se caracteriza por poseer una hoja parecida a la de un hacha, asida por dos puntos a la vara, de forma que permite introducir la mano por el hueco y su uso a modo de guarda en distancias cortas.

Pica: Similar a una lanza, la pica es un arma de mayor longitud (mide entre 3 y 6 metros). Esta arma proporciona una defensa excepcional en formaciones de ejército. Por su método de empleo, tiene dos velocidades diferentes, dependiendo de si el enemigo está o no fuera de la distancia cuerpo a cuerpo. Cuando quien la enarbola se enfrenta a un enemigo que aún no está cerca de él o está cargando en su contra, la pica emplea el atributo de Turno que se encuentra entre paréntesis en su perfil.

Bec de Corbin: Arma de asta de dos metros, con forma de pico y martillo. Se engalana y decora habitualmente para que parezca el pico de un animal. Es un arma comúnmente utilizada por la guardia de muchos palacios.

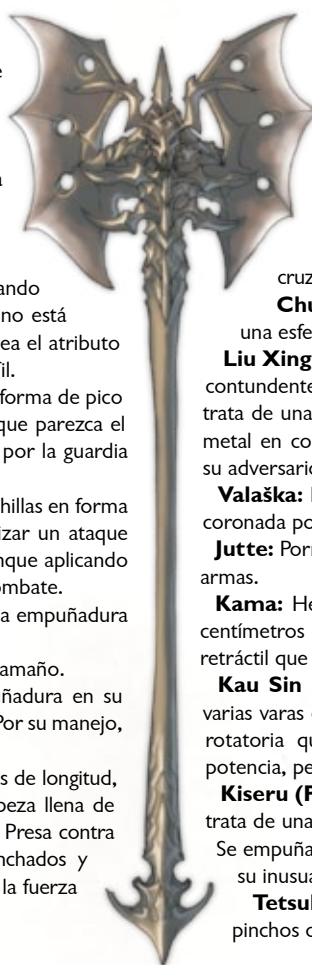
Lajatang: Arma de asta de dos metros, con dos cuchillas en forma de luna. Por su manejo, permite a un personaje realizar un ataque igual que si empuñase un arma de mano adicional, aunque aplicando únicamente un penalizador de -10 a su habilidad de combate.

Nagimaki: Versión menor de una naginata, con una empuñadura de poco más de un metro.

Naginata: Alabarda oriental con un filo de mayor tamaño.

Sang Kauw: Extraña lanza doble, con una empuñadura en su centro en forma de media luna y un escudo en medio. Por su manejo, permite parar proyectiles como si fuera una rodela.

Sode Garami: Arma de asta, de más de dos metros de longitud, diseñada para apresar a los enemigos gracias a su cabeza llena de garfios y pinchos. Si el personaje ejecuta un ataque de Presa contra un adversario con ropajes susceptibles de ser enganchados y enredados, puede aplicar un bonificador de hasta +2 a la fuerza del control de Características.



Hachas y Contundentes

Bastón de combate: Se trata de un bastón, reforzado con un contrapeso en su parte superior, que puede ser enarbolado como una maza de manera eficaz. Es muy comúnmente utilizada por nobles, ya que se trata de un arma discreta y refinada, a la vez que efectiva.

Maza Barra: Esta curiosa maza está formada por dos planchas transversales de metal, dispuestas en forma de cruz.

Chui: Maza oriental, compuesta de un bastón coronado por una esfera de metal.

Liu Xing Chui: También llamada "martillo meteoro", es un arma contundente muy usada en combinación con Artes Marciales. Se trata de una cuerda atada, en uno o dos extremos, a una esfera de metal en continuo movimiento, preparada para ser lanzada contra su adversario.

Valaška: Hacha ligera con un asta de aproximadamente 1 metro, coronada por un filo a un lado y un pequeño martillo al otro.

Jutte: Porra defensiva en forma de L, con gran facilidad para trabar armas.

Kama: Herramienta de combate con forma de hoz, de unos 50 centímetros de longitud. Existen algunas versiones con una hoja retráctil que permiten llevarlas camufladamente.

Kau Sin Ke: Arma oriental compuesta por una empuñadura y varias varas de metal unidas por aros o cadenas. Gracias a la fuerza rotatoria que su usuario le confiere, sus impactos tienen gran potencia, pero resulta muy difícil de manejar.

Kiseru (Pipa de combate): Como su propio nombre indica, se trata de una pipa de metal reforzado, de algo más de medio metro. Se empuña por la boquilla y se golpea con su extremo inferior. Por su inusual naturaleza, es un arma enormemente discreta.

Tetsubo: Descomunal maza hexagonal de metal, rematada en pinchos o protuberancias.

TABLA 30: ARMAS DE DISPARO

ARMA	Daño	Turno	FUE R.	Crítico	Tipo	Especial	Cadencia	Alcance	Enterz.	Rot.	Pres.
Arco de balas		-10	4		Proyectil	A dos manos, Ver	Recarga 1	40 m	6	-3	15
Piedra	20			CON	Munición				5	0	5
Balas	30			PEN	Munición				6	1	10
Daikyu		-30	7		Proyectil	A 2 manos	Recarga 1	90 m	8	-2	20
Flecha de fajo	30			PEN	Munición	Munición para los Daikyu, Ver			3	0	20
Flecha de descarga	40			PEN	Munición	Munición para los Daikyu			4	1	20
Flecha de mella	30			PEN	Munición	Munición para los Daikyu, Ver			3	0	20
Uchi-ne	25	+10	4	PEN	Asta	Lanzable	100	30 m	10	-3	20
Kunai	25	+20	4	PEN	Arma Corta	Lanzable	40	20 m	10	2	15

Arrojadizas y Proyectiles

Atlatl: El atlatl, también conocido como lanzadardos o woomera, es una herramienta arcaica utilizada junto a la jabalina, proporcionándole a esta una mayor fuerza de lanzamiento y más alcance. Suele ser una plataforma de madera flexible, con dos agujeros perforados en la parte final para introducir los dedos medio e índice. Pese a no ser un arma como tal, incrementa la Fuerza de su usuario en dos puntos cuando la emplea en combinación a una jabalina, pero requiere un Turno entero de preparación volver a cargar otra, y resta 5 puntos del Turno de la jabalina.

Arco de balas: Arco corto combinado con una honda, capaz de lanzar piedras, o balas en lugar de flechas. Por la naturaleza de su uso, el personaje incrementa su fuerza base en dos puntos para calcular el daño que produce con sus disparos.

Daikyu: Arco largo compuesto de grandes dimensiones, requiriendo mucho espacio para ser utilizado.

Uchi-ne: Versión oriental de la jabalina, aunque más corta y pesada.

TABLA 31: TIPOS DE ARMADURA

Nombre	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
Perpunte	2	1	2	0	2	2	0
Laminar	3	1	1	0	2	2	0
Brigantina	3	2	3	1	0	1	0
Kozan-do	3	1	1	2	0	1	0
Keiko	3	2	2	2	0	1	0
O-Yoroi	3	2	3	2	2	2	0
Segmentada	4	3	3	2	0	2	0
Tanko	4	2	3	1	0	1	0

TABLA 32: NUEVAS ARMADURAS

Nombre	Requerimiento de Armadura	Penalizador natural	Restricción al Movimiento	Entereza	Presencia	Localización	Clase
Perpunte	10	-10	0	11	25	Camisola	Blanda
Laminar	20	-10	0	12	25	Camisola	Blanda
Brigantina	25	-10	0	12	25	Camisola	Blanda
Kozan-do	25	-10	0	13	25	Camisola	Blanda
Keiko	30	-10	0	14	25	Completa	Dura
O-Yoroi	30	-10	1	15	30	Completa	Dura
Segmentada	30	-15	0	13	25	Camisola	Dura
Tanko	35	-15	1	14	25	Camisola	Dura

Armaduras

Brigantina: Armadura compuesta por una camisola, normalmente de cuero, con pequeñas y finas láminas oblongas de metal, ribeteadas por el interior de la armadura.

Kozan-do: Armadura oriental pesada, formada por pequeños triángulos o cuadrados de metal, unidos mediante cintas de cuero o algodón.

Keiko: También llamada Kake-yoroi, esta armadura es una versión más ligera y versátil de la Tanko, preparada habitualmente para la caballería.

Lorica Segmentata: Armadura compuesta por bandas metálicas en torso, cuello y hombros, unidas entre sí por bisagras y correas de cuero.

Laminar: Como su propio nombre indica, esta armadura está formada por láminas de cuero rectangulares, cosidas entre sí con la forma de una camisola.

O-Yoroi: Es considerada la armadura pesada samurái por excelencia. Sus hombros se hallan protegidos por dos guardas rectangulares y la parte inferior por cuatro faldones de forma trapezoidal, unidos a la coraza con un intrincado sistema de cuerdas y lazos.

Perpunte: Versión reforzada de la armadura acolchada, preparada para ser usada sin capas adicionales.

Tanko: Armadura oriental hecha a base de planchas largas de metal flexibles.



A

A'arab Zarqa 123
 Absorción de energía 18
 Absorción de Ki 62
 Acción (Tipo de Efectos) 46
 Acción adicional 55
 Acumulación de ki 6, 17
 Acumulación 63, 16, 17, 23, 79, 91, 106
 Aeon 74, 75, 76, 77, 79, 81, 93, 106
 Aeternum 120
 Afinidad elemental 74
 Agnitum, Ojo Absoluto 85
 Agotamiento 70
 Aikido 30, 38, 41, 43
 Ajna 122
 Alcance incrementado 17, 99
 Anahata 122
 Angelus Ultima 131
 Anima 130
 Anulación de Ki mayor 23
 Anulación de Ki 23
 Anulación de lazos 24
 Anulación de magia mayor 24
 Anulación de magia 23
 Anulación de matrices mayor 24
 Anulación de matrices 24
 Apertura Espacial 118
 Apresamiento 63
 Aquarius 103
 Arashido, El Camino de las Tormentas 114
 Árbol de Técnicas 44, 70
 Arco de balas 135
 Aries 95
 Armadura de energía arcana 17
 Armadura de energía mayor 17
 Armadura de Vacío 22, 23
 Armadura 11, 17, 42, 58, 59
 Armageddon 118
 Armas físicas de Ki 61
 Armas Imposibles 95
 Arnbjorg 130
 Ars Magnus 84,
 Artes Marciales 6, 15, 28, 43, 84,
 Asakusen 38, 39
 Asalto (Tipo de Efectos) 46
 Ashuriam, Asalto Dimensional 84
 Atada a un arma 70
 Atadura elemental 70
 Ataque (Clase de Efectos) 46
 Ataque a distancia real 56
 Ataque a distancia 56, 85, 96, 98, 99, 100, 102,
 103, 104
 Ataque adicional limitado 54
 Ataque adicional 33, 34, 53, 90, 104
 Ataque capaz de dañar Energía 61
 Ataque con área real 56
 Ataque con área 56
 Ataque elemental 17, 61
 Ataque especializado 70
 Ataque Final 84
 Ataque indirecto 50
 Ataque predeterminado 49
 Ataque sobrenatural 62
 Atlatl 135
 Aumentar entereza 58
 Aumentar rotura 58
 Aumento de daño real 53
 Aumento de daño 52

Aura 5, 6, 7, 23
 Aura de combate 19, 20
 Aura de ocultación 18
 Aura de vacío 25
 Ayin Apholion 76

B

Barrel Shot 120
 Barrera de daño 10, 18, 42, 64, 76, 92
 Basilisco 80
 Bastón de combate 43, 134
 Bec de Corbin 132
 Berserker 82
 Berdiche 133
 Bhakti 122
 Boreas 75
 Boku-toh 132
 Bounce Shot 121
 Boxeo 32, 42, 43
 Bracamarte 43, 132
 Brandistock 133
 Brigantina 135
 Bullet Time 121

C

Cambio físico 20
 Cambio superior 20
 Camuflar ataque 50
 Cáncer Magister 99
 Cáncer 98
 Cansancio 7, 25, 54, 55, 70
 Caos Meister, Control del Caos 85
 Capacidad incrementada 59
 Capoeira 32, 33, 40, 43
 Capricornius 103
 Categoría 6, 14, 29, 30, 37, 109
 Ceguera 9, 13, 65, 90, 98, 100
 Ceguera absoluta 9, 90
 Ceguera parcial 9, 13, 97, 98, 100
 Chùì 43, 134
 Cinquedeá 132
 Circunstancia de combate 70
 Circunstancia límite 70
 Claymore 43, 132
 Coma 65
 Compleja 70
 Complejidad de arte marcial 14, 15, 30
 Condiciones 71
 Conocimiento Marcial (CM) 5, 14, 17, 21, 30, 45,
 46, 82, 106, 110
 Contraataque 30, 32, 33, 37, 38, 39, 49, 51, 57,
 69, 91
 Control de la edad 21
 Control del Ki 14, 21
 Control 65
 Corrupción Primaria 123
 Cosmos 118
 Crítico 17, 27, 32, 39, 41, 55, 69
 Cuerpo de vacío 25
 Curación superior 18
 Choque físico 63

D

Daikyu 135
 Daño incrementado 17, 80, 101
 Daño reducido 71

Dedisco Deus Cruz 130
 Defensa (Clase de Efectos) 46
 Defensa adicional 12, 50, 51, 54, 69
 Defensa especializada 71
 Defensa predeterminada 51
 Delevi Deus Anima 131
 Denkido 114
 Destruir armadura 58
 Desventajas 44, 45, 47, 69
 Devorador de Existencia 80
 Di Quiu 116
 Dies Irae 111
 Dirk 43, 132
 Doble daño 65
 Dolor extremo 65
 Dolor 65
 Dominio físico 20
 Dominios del ki 4, 16
 Douryuzan 126
 Drenaje de Ki 65
 Drenaje de vida 65
 Dumah 40

E

Ego 117
 El Abrazo del Mono 124
 El Despertar, Transformación 91
 El Dragón 81, 93
 El Paso de la Vigilia 112
 El Portal Oscuro 118
 El Puño del Gato 124
 El Último Dragón 125
 Eliodon, Transformación 92
 Emp 37, 43
 Empatía a un elemento 74, 75, 76
 Enuth 41, 43
 Erudición 9, 39, 41, 42, 77, 85, 90
 Erupción Volcánica 127
 Escramasajón 132
 Escudo de energía 64
 Escudo físico 18
 Esencia de vacío 25
 Espalda 9, 42, 70, 88
 Espejismo 63
 Estabilizar 18
 Estados sobrenaturales 64
 Ether 112
 Etherial, Ataques Infinitos 86
 Exceso de energía 72
 Exelion 42
 Expello 120
 Exterminador 72
 Extrusión de vacío 25

F

Falcata 43, 132
 Fascinación 65
 Fénix Oscuro 128
 Festín de Sangre 123
 Flanco 9, 36, 88
 Forma de vacío 25
 Forzar Técnicas 19
 Frostkoiler 130
 Frostlinder 130
 Frostvalar 130
 Fukuryuzan 125

G

Gémini 96
Genmai 119
Genus Locci 81
Genzou no Sekai 119
Glavius 133
Godhand 42
Goenddag 133
Gozuryuzan 125
Grado de aprendizaje 14
Grado de arte marcial 15
Grandes Bestias 77, **78**
Grappling **35**, 39, 40, 43
Grosse Messer 43, **132**
Guan Shi 116
Guandao 43, **133**
Guardián 84
Gunhell 120
Gunnhildur 130
Gunslinger 120

H

Habilidad de Ataque 49
Habilidad de ataque completa 49
Habilidad de contraataque 49
Habilidad de Esquiva 51
Habilidad de esquiva completa 51
Habilidad de esquiva limitada 51
Habilidad de parada 50
Habilidad de parada completa 50
Habilidad de parada limitada 50
Habilidades de ki 17
Habilidades esenciales 78, 92
Habilidades perceptivas 60
Haima, Sombra de Sangre 86
Hakyokuken **41**, 43
Hanja **41**, 43
Holst 77
Horda Espectral 112
Hu Die Dao 43, **132**
Hyosetsu Jigoku 111
Hypnos Réquiem 112

I

Ilusión fantasmal 63, 65
Ilusión mayor 65
Ilusión 65
Imitación de técnicas **21**, 78
Impacto **10**, 11, 67
Impacto Astronómico 127
Inconsciencia 65
Incremento de habilidad 59
Incremento de movimiento 59
Incremento de Resistencia física 60
Incremento de Resistencia Mágica 60
Incremento de Resistencia Psíquica 60
Incremento superior 19
Indetección **25**, 64
Infinium, Fluctuación del Espacio 88
Inhumanidad 25
Iniciativa 12, 55
Inmunidad elemental, Fuego 19
Inmunidad elemental, Frío 19
Inmunidad elemental, Electricidad 19
Incrementar Turno 55
Intangibilidad 67
Interrupción 67

J

Jin Shu 116
Jocasta 128
Jutte 43, **134**

K

Kagami (Técnica) 111
Kagami no Kakera 111
Kagami, Árbol de Técnicas 119
Kagutsuchi 75
Kama 134
Kami 75, 77, **81**, 107
Kardad **35**, 42, 43
Katzbalger 132
Kau Sin Ke 43, 134
Kawarimi 119
Kazedo 114
Keiko 135
Kerambit 43, **132**
Kiseru (Pipa de combate) 134
Kivi 84
Kolinger 130
Koncerz 132
Kouryuu 126
Kozan-do 135
Kris 43, **132**
Kuan **36**, 37, 41, 43
Kukri 43, **132**
Kumade **134**
Kunai 43, **132**
Kung Fu **30**, 31, 38, 39, 40, 43
Kuon Teikoku 30, 38, 79
Kyrie Eleison 111

L

La Garra del Águila 124
La Garra del Tigre 124
La Grulla Blanca 124
La Ilusión de la Mantis 124
La Mano del Purgatorio 123
La Mordedura de la Serpiente 124
La Semilla del Mal 123
La Sombra de la Muerte 112
La Última Pesadilla 113
La Vía de Meizo 125
Lajatang 43, **134**
Lama **34**, 39, 43
Lama Tsu 39
Laminar 135
Las Fauces del Lobo 124
Legado de Sólon 128
Le Pétales 113
Le Rose du Sang 113
Le Tige 113
Legado de la Luna 77
Legado de Sangre **74**, 82, 90
Leo 99
Les Espines 113
Les Feuilles 113
Libera Me 110
Libra 100
Límite 17, **27**
Liu Xing Chui 43, **134**
Lórica Segmentata 135
Los Sellos del Dragón, Transformación 93
Luctus 117
Lujiaodao 43, **132**
Lycorys Korene 128
Lycorys 128
Llamada Infernal 123

M

Maboroshi 119
Maelstrom 126
Maestro de Catastrofes 126
Magnitud 21
Magnitud arcana 21
Magnum, Liberación de Poder 87
Magus Abstengo 119
Malla-Yuddha 33, 43
Maniobra Especial 84
Maniobras de combate **12**, 13, 49, 50
Maniobras de combate y apuntar reales 50
Maniobras de combate y apuntar 49
Manipura 122
Marca Espectral 112
Marca 68
Martirio Eterno 123
Matrix, División Existencial 88
Maza Barra 134
Melkaiah 39, 43
Miedo 65
Mille Pétales de Rose 113
Mixto (Tipo de Efectos) 46
Moai Thai **32**, 41, 42, 43
Montante 43, **132**
Movimiento de masas 17, 88
Movimiento de vacío 25
Muerte 65
Muladhara 122
Multiplicación de cuerpos **20**, 21, 88
Multiplicador al daño real 53
Multiplicador al daño 53
Mundus, Control del Entorno 88
Mushin **40**, 43

N

Nagimaki 134
Naginata 43, **134**
Necis 120
Némesis 4, 5, 16, **21**
Nifleheim 76
Ninja-to 132
Nirvana 122
Noht 23
Null Tempos 85, **86**

O

Obitus 117
Obscuritas 117
Ocultación del Ki 16, 18, 20, 85,
Oculus 117
Ojos de la Muerte 76
Ojos del Alma 77
Ojos del Destino **78**, 90
Onibi 119
Ophiucus 104
Ormus 110
Orochi 74, 75, **79**
O-Yoroi 135

P

Pankration **31**, 39, 40, 43
Parada en área 57
Paralisis Completa 9
Paralisis parcial **9**, 42
Paralización total **65**, **66**
Pata 43, **132**
Patrocinium 120
Penalizador a toda acción mayor 65
Penalizador a toda acción menor 65
Penalizador a toda acción 72

Percepción expandida 11
Pérdida del arma 72
Perfect Shot 121
Phandemonium 76
Pica 134
Piscis 104
Poder Físico, Transformación 92
Poderes de Criatura 78, 92
Potenciar Crítico real 69
Potenciar Crítico 69
Predeterminación 72
Preparación previa 72
Previsión 55
Protocolo de Búsqueda SC-02 129
Protocolo Defensivo DT-01 128
Protocolo Defensivo DT-02 129
Protocolo Defensivo final DT-03 129
Protocolo Ofensivo AT-01 129
Protocolo Ofensivo AT-02 129
Protocolo Ofensivo final AT-03 129
Protocolo Ofensivo RX-02 129
Protocolo Reactivo AC-01 128
Pudao 43, **133**
Puntos de ki 4, 5, **6**, 16

Q

Questus Resedi Mundus 131

R

Raikou, Hoja Relámpago 90
Raikoudo 114
Ram Dao 43, **132**
Ran 76
Recuperar Acción 55
Reducción de Características 65
Reducción de RF 65
Reducción de RP 65
Reducción de una Característica 65
Reflectar el ataque 69
Rem, Los Ojos del Destino 90
Ren Zhi Shu 117
Requerimientos elementales 72
Réquiem 111
Restituir a otros 19
Rex Frame **42**, **43**
Rudraksha 76
Ruptura del Destino, Transformación 92
Ryukanzan 125

S

Sacrificio **13**, 18, 52, 73, 79, 80, 86
Sacrificio de Características 52, 73
Sacrificio vital 18, 52
Sagittarius Magister 103
Sagittarius 102
Sambo **33**, 41, 43
Samiel, Retribución Final 90
Samsara 106, 108
Samui 111
Sanctus 111
Sang Kauw 43, **134**
Sangre Eterna **79**, **86**
Satyagraha 121
Scorpio 101
Seísmo 126
Selene **37**, 38, 43
Selune 128
Sello Mayor **106**, 107
Sello Menor **106**, 107
Sellos de Invocación **106**, 107, 108
Sensus 117
Seraphite 43

Shang Gou, Espadas Gancho Gemelas 43, **132**
Shephon 43
Shepirah 76
Sheraphim lanua 130
Shi Tou 116
Shinkyou, Posición Espejo 91
Shitsuden No Sekai 112
Shoryuzan 125
Shotokan **31**, 39, 41, 42, 43
Shuryudo 114
Sin defensa 73
Sin necesidades 25
Sirius 127
Sniper Shot 121
Sobrecarga 73
Sode Garami 134
Soo Bahk **36**, 41, 42, 43
Sorpresa 12, 50, 55, 77, 89, 95
Spatha 132
Spiritus 119
Storm Waltz 121
Summun, Acumulación de Energía 91
Supernova 118
Sustitución de daño real 53
Sustitución de daño 53
Suyanta **38**, 43

T

Tabla de Estilo 26
Tae Kwon Do **34**, 43
Tai Chi **35**, 38, 42, 43
Tanko **135**
Tatsumakido 114
Taurus 96
Técnica final 73
Técnica mantenida 73
Técnicas de combate improvisadas 19
Técnicas de ki **44**, **46**, 74, 78, 86, 88, 89, 97
Técnicas Mantenidas **19**, **46**
Técnicas Sostenidas 47
Tempo **33**, 37, 39, 40, 43
Terremoto **10**, 11
Terror 65
Tetsubo **134**
Thanatos 127
Tipo de Movimiento 9, 25, 55, 59, 88, 92
Toa 76
Tornado 126
Tsukiyomi 77
Tsunami 126

U

Uchi-ne 135
Umbra, Ataque de Sombras 94
Uno con la nada 25
Urumi 43, **132**
Uroboros **76**, **77**
Uso del Ki 4, 5
Uso del Némesis 14, **21**
Usos limitados 73

V

Valaška 134
Variable (Clase de Efectos) 46
Varja 34, 38, 75, 77, 79, 81, 106, 114, 116, 119
Velez 38
Velocidad incrementada 18, 80, 101
Verdal 77
Viento Estelar 118
Virgo 99

W

Wakizashi 43, **132**
Wushu 124

X

Xing Quan 43

Y

Yan 116
Yue 116
Yuki 111
Yuuse Batojutsu 82

Z

Zen 10, 11, 12, **25**, 59, 77, 91

TABLAS

Modificadores de Situación 9
Impactos 10
Grados 10
Terremotos 11
Percepción expandida 12
Aprendizaje de Técnicas y Habilidades del Ki 14
Aprendizaje de Artes Marciales 15
Aura de Combate 20
Efectos del Aura 20
Áreas del Némesis 22
Anulación de Ki 23
Anulación de Magia 23
Anulación de Matrices 24
Anulación de Lazos 24
Costes de Artes Marciales 29
Niveles y Árboles de Técnicas 44
Técnicas mantenidas 46
Técnicas sostenidas 47
Efectos Combinables 48
Ojos del Destino 78
Marionetas de Sangre 81
Infinium 88
Alcance de Summun 91
Marionetas de combate 97
Fracaso al invocar 107
Ataduras y Afinidades 109
Costes de las invocaciones 109
Armas 133
Armas orientales 134
Armas de disparo 135
Tipos de armadura 135
Armaduras 135

RECUADROS

Colores del Aura 7
Sacrificios 13
Límites 27
Estilos Marciales reales 30
Mushin 40
Armas en las artes marciales 43
Creación de Técnicas paso a paso 45
Costes modificados 49
El uso de Transporte automático en combate 57
Técnicas de Apresamiento Mantenidas 63
¿Por qué un modificador de Nivel? 74
Dominar los Ars Magnus 82
Los Sellos del Dragón 93
Modificadores por tipos de instrumentos 100
Sellos de Invocación 107
Criaturas y sellos 109

—フィアト・ルクス—
ANIMA
BEYOND FANTASY

*Y entonces,
al mirarle a los ojos, lo comprendió.
Allí dentro ya no había nada.
Ni dolor. Ni sufrimiento. Ni esperanza.
Todas esas cosas habían sido consumidas.*

Sólo quedaba poder.

Dominus Exxet es un libro dedicado al mundo de los Dominios del Ki y sus fantásticos poderes. En él encontraréis infinidad de nuevas posibilidades, tanto para vuestros personajes como para sus adversarios, elevando a un nuevo nivel la espectacularidad y el dramatismo de los combates. Olvidad todo lo que creáis saber sobre el Ki hasta ahora. Con Dominus Exxet en vuestro poder seréis capaces de crear las más increíbles Técnicas de combate, invocar prodigiosas criaturas o despertar poderes ancestrales que descansan latentes en la sangre. Preparaos. Todo eso y mucho más está ahora en vuestras manos.

Dentro de este libro podrás encontrar:

NUEVAS TÉCNICAS DE DOMINIO: Más de un centenar de poderosas Técnicas creadas para el uso directo de cualquier personaje. También se incluyen detalladas reglas para la creación de Técnicas de Ki personalizadas, con decenas de nuevos efectos y ventajas exclusivas.

ARS MAGNUS: Una completa y exhaustiva lista de capacidades únicas que permitirán a los luchadores realizar las más increíbles maravillas, desde controlar en combate energías primordiales hasta transformarse para adquirir nuevos niveles de poder.

ARMAS IMPOSIBLES: Reglas para usar efectivamente en combate las más inverosímiles armas, como lanzar rosas o invocar centenares de espadas sólo con el poder de tu alma.

ARTES MARCIALES: Dieciséis nuevas artes marciales y sistemas alternativos de aprendizaje, que permiten a los personajes mejorar las ventajas que les aportan sus estilos de lucha conforme incrementan sus habilidades.

LEGADOS DE SANGRE: Más de una veintena de poderes latentes en la sangre de los personajes. Levanta a los muertos y úsalos como marionetas o devora la existencia para incrementar tu propia energía espiritual.

COMBATE AVANZADO: Todas las reglas necesarias para realizar combates al más alto nivel. Crea terremotos con tus golpes, atraviesa montañas o muévete tan rápido que tus antagonistas sean incapaces de verte.

SELLOS DE INVOCACIÓN: Reglas para invocar criaturas usando el Ki con los cinco sellos del Samsara.

Y MUCHO MÁS: Nuevas habilidades del Ki, Estilos de combate, Ventajas de Dominios, Límites, reglas de aprendizaje para el Ki y los aterradores poderes del Némesis entre otras.

edge

WWW.EDGEENT.COM



www.animarpg.com

