

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



PROMETHEUM EXXET

LOS ARTEFACTOS SOBRENATURALES

PROMETHEUM EXXET

CRÉDITOS

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DISEÑO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
MÍGUEL HERNÁNDEZ GALARZA
JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA

CORRECCIÓN DE TEXTOS

MÍGUEL HERNÁNDEZ GALARZA
JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA

COMPOSICIÓN

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS
CARLOS B. GARCÍA APARICIO

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

WEN YU LI

ILUSTRACIONES INTERIORES

WEN YU LI
LUIS NCT

EDITOR

JOSÉ M. REY

AGRADECIMIENTOS

A Sergio, por ser la persona que ha estado ahí para sostenerme si me he caído. A Miguel, por la confianza que ha tenido en mí. A Jorge, por tener esa pasión que me da ganas de seguir adelante. Y como siempre a vosotros, por hacer realidad este libro.

edge

WWW.EDGEENT.COM

ANIMA, BEYOND FANTASY ES © 2006-2011 DE ANIMA PROJECT STUDIO. LA EDICIÓN EN CASTELLANO ES © 2006-2011 DE EDGE ENTERTAINMENT.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PÁGINA O FRAGMENTO DE ESTE LIBRO PUEDE

SER REPRODUCIDO SIN PERMISO DEL EDITOR.

WWW.ANIMARPG.COM



PROMETHEUM EXXET

ÍNDICE

Capítulo 1: Los Artefactos Sobrenaturales 4

El Origen de los Artefactos magia	4
Los Artefactos en Gaia	4
El Nacimiento de los Artefactos Sobrenaturales	6
Personajes y Artefactos Sobrenaturales	6
Reglas Generales	6
Ventaja: Artefacto	6
Armas de Energía o Elementales	7
Objetos Curativos	7
Capas de Armadura	7
Fábula	7
Análisis Sobrenatural	7
Uso de Objetos Mágicos	8
Poderes Innatos	8
Protocolo de Activación	8
Conocimiento Sobrenatural	8
Noción de Uso	8
Ritual	9

Capítulo 2: Creación de Artefactos 10

Creación de Artefactos Sobrenaturales	10
Elección del Contenedor	10
Presencia de los Objetos Mágicos	11
Poder Existencial y Puntos de Poder	11
Materia Prima	11
Componentes Únicos	13
Componentes Únicos en Gaia	14
Ritual de Creación	15
Otras Reglas Generales	17
Debilidades	17
Facetas Sobrenaturales	17
Extinguible	17
Cargas de Energía	17
Poderes Místicos	18
Facetas Generales de Calidad	18
Faceta Ofensiva	18
Faceta Defensiva	22
Faceta de Protección	23
Faceta de Potenciación Mágica	24
Faceta de Potenciación Psíquica	26
Faceta de Potenciación en la Conjunción	26
Faceta de Conjuros Innatos	27
Faceta de Mejoras	29
Faceta Domine	30
Faceta Esotérica	31

Capítulo 3: Compendio de Artefactos 34

Niveles Sobrenaturales	34
Objetos Menores	34
Eru Pelegri	35
Ouija de Conexión	35
Gemas de Fuego	35
Cristales de Alma	36
Desplazador	36
Candil de Oneiros	36
Ryushushoku	36
Piedra de Esmeril	37
Bolsa de Espinas	37
Geniza de Tinieblas	37
Broche Contenedor	37
Haadia	37
Pan	38
Analizador Sobrenatural	38

Ojos de Roc	38
Cantimplora de Pureza	38
Artefactos Intermedios	39
Anillo de la Serpiente	39
Devorador Sobrenatural	39
Capas de las Alas	39
Jelous Fang	39
Anillo de Rudraskha	40
Envidia de Primavera	40
Gnome Ares	40
Redes Mantincore	41
Seiken	41
Canace	41
Gema de la Mañana	42
Brazl del Dragón	42
Duman	42
Nihilims	42
Macahuil	43
Ramudah	43
Taiyonotsuki	43
Daga del Exilio	43
Dagas del Sol y la Luna	44
Mournehäven	44
Kaithel	44
Exuberwulf	45
Armaduras de Dragón	45
Nudus	46
Anillo de Rafael	46
Sylphide	47
Anillo de No Muerto	47
Argón	47
Brújula de Uriel	47
Arachne	48
Syl'granai, Flechas Exterminadoras	48
Capa de Fase	48
Cadena Esclavo	49
Viratos Disruptores	49
Nullum Lusec	50
Campana de Hechicería	50
Las Manos del Brujo	50
Prenda de Seguridad	50
Cuentas de Brahma	51
Piel de Manticora	51
Veritas	51
Reloj Astronómico de Belasarius	52
Feast	52
Botas de Luz	52
Nosphos y Sanguinius	53
Gemas de la Noche	53
Hexxen	53
Halum	53
Reloj de Chronos	54
Astilla Rastreadora	54
Pluma del Juramento	54
Anillo de Erebus	55
Trampa de Contención	55
Veilar	55
Ego, El Libro del Yo Interior	55
Ondinias	56
Runas de Adivinación	56
Disruptor Psíquico	56
Clavos de Artesano	57
Mapa Viviente	57

Sacramentum	58	Danu, Agua de la Vida	85
Sisiphus	58	Incienso Espiritual	86
IO	58	Artefactos Primigenios	86
Draksmog	59	Lok-nar, Garras de Mantis	86
Estandarte de Syr	59	Nya'stur, Ala de Plaga	86
Flauta de Naga	59	Y'ha-nhtlei	87
Zebah	60	Gorm-nah, Mandibula del Escarabajo	87
Estatuillas Elementales	60	Triterpazerton	87
Olgol	60	Gy-gonorak, Unicornio de Muerte	88
Artefactos Mayores	61	Las Maravillas de la Corte Feérica	89
Echidna	61	Silfur	89
Susano'o	61	Zelber	89
Wonne Stieg	61	Zabel	89
Blutige Rose	62	La Corona de Ul	90
Polt	62	Los Legisladores	91
Libro de Guinn	62	Seoman Kephass, La Espada Imperial	92
Jinki	64	Kalah	92
Srebro	64	Hymnos Sacra	93
Necrom	66	Aldebaran	94
Alma Espejo	66	Platinum	94
Arenas del Tiempo	66	Equilibrium	94
Glam, Hacha de Baal	66	Rukbat Al-rami	95
Ryu Ying	66	Spica	95
Máscara de Gnose	67	Jared Apocrytus	96
La Llave del Portal	67	Las Trece Armas de Leyenda	96
Palacio Interior	68	Asclepios	98
Dunkelschwert	68	Nothung	100
Ceridwen	69	Gram	100
Hephestios	70	Mjolnir	101
Mano de Lenas	70	Carnwennan	102
Uldruen, Arco de Luz	71	Caliburn	103
Ruina	71	Gae Bolg	103
Espejo al Otro Lado	72	Aegis	104
Kyu Silvanus	72	Claidheim Soluis	104
Boiling Gory	73	Los Bastones de Magus	105
Daedalus	73	Bastón de Magus	104
Kitsune-Yuki	74	Vara de Pertho	105
Amuleto de las Nueve Vidas	74	Los Tres Tesoros Sagrados	107
Sistema de Contención Chronos	75	Kusanagi no Tsurugi	107
Baculo de Magia Destructora	75	Yata no Kagami	107
Candil de Llamas Negras	76	Yasakani no Magatama	108
Chinomi	76	Clase Omega	109
Opanim	76	El Libro de los Muertos	109
Phylías	77	La Llave de Yggdrasyl	110
Onydas	77	Megas Therion	111
Zetsubou	78	Capítulo 4: Combate Sobrenatural	114
Cefiros, Abanico de Viento	78	Combate Básico	114
Kasareru Tsumi	78	Tablas de Combate Sobrenatural	114
Erebuskaikel	79	Atrapar	115
Artefactos Arcanos	80	Controlar a Distancia	115
Gilgamesh, La Vara del Dominador	80	Ataque a Distancia	115
Tartarus Apolyon	81	Movimiento Acelerado	115
Prisión de Pandora	81	Incremento de Daño	115
Nekonosekai	82	Escudo Protector	115
Regalo de Uruz	82	Refuerzo Físico	116
La Rosa de Azrael	82	Técnica Característica	116
Pociones y Brebajes Místicos	84	Técnica Mayor	116
Livanne, Poción de Vida	84	Apéndice I: Precios	118
Nill, Antídoto Absoluto	84	Apéndice II: Listado por Orden Alfabético	120
Frensi	84	Apéndice III: Costes de Poderes de los Objetos	121
Sombra de la Muerte	84	Glosario	125
Esencia de Fascinación	85		
Qiyamah	85		

CAPÍTULO 1

LOS ARTEFACTOS SOBRENATURALES

Si supieras todo aquello que ha creado la mente humana, cambiarías tu concepción del terror.

-Etherea-

Bienvenidos a Prometheum Exxet.

Lo que en estos momentos sostenéis en las manos es un volumen dedicado al mundo de los artefactos sobrenaturales, un libro hecho para desplegar un nuevo abanico de posibilidades tanto a los personajes jugadores como a sus contrincantes. En él encontraréis cientos de artefactos sobrenaturales, así como descabelladas ideas para aventuras y un sistema para confeccionar vuestras propias obras místicas. Desde armas de leyenda hasta los más extraños sistemas de combate con artefactos, Prometheum Exxet permite tener acceso a elementos nunca reflejados antes en Anima; una puerta a un universo de poderes sin explorar que se abre ahora ante vosotros.

Para ser completamente sincero, nunca pensé que llegaría a escribir este libro. Dentro de las obras que tenía en la cabeza cuando diseñé Anima Beyond Fantasy, Prometheum Exxet no estaba en la línea originalmente planificada. No obstante, no tardé en darme cuenta de que los artefactos, un elemento esencial en cualquier juego de rol, no estaban recibiendo la atención que sobradamente pedían a gritos; por lógica, merecían algo más que una simple mención o un capítulo en un libro diferente. Finalmente, me dije a mí mismo que no podía esperar más y me puse manos a la obra con él.

Lo cierto es que, mientras escribía Prometheum Exxet, me di cuenta de lo mucho que estaba disfrutando con él. La razón es que me permitía explorar facetas nunca antes vistas de Gaïa y su historia a través de los objetos que han estado presentes a lo largo de los siglos.

Ahora, como siempre, está en vuestras manos juzgar el resultado de ese trabajo.

EL ORIGEN DE LOS ARTEFACTOS

Desde el mismo momento en el que las fuerzas sobrenaturales nacieron, en el mundo han existido infinidad de personas y entidades que han tratado de imbuir dichos poderes en objetos especiales. Si bien hay multitud de motivos para hacerlo, como curiosidad o afán de gloria, dos han sido siempre los principales, los verdaderos “orígenes” que han dado nacimiento a los artefactos místicos. En primer lugar, estos objetos surgen del fuerte deseo de aquellos que carecían de cualidades mágicas o poderes especiales por utilizar habilidades imposibles e igualarse a quienes sí los poseían. Sin embargo, quizás el más relevante de los dos ha sido el ávido deseo de incrementar los propios poderes de sus creadores, encontrando un canalizador apropiado que les dotara de capacidades aún mayores.

LOS ARTEFACTOS EN GAÏA

Los artefactos sobrenaturales son un elemento arraigado en la vida de Gaïa. Desde el principio de la historia numerosas culturas, tanto humanas como de otras razas, les han dado a tales objetos muy diferentes aplicaciones. Naturalmente, dependiendo del momento y el lugar, su utilización e importancia pueden variar de manera considerable; hubo tiempos en los que apenas fueron conocidos y otros en los que razas enteras como los Devah basaron su civilización en ellos.

En estos momentos, los artefactos sobrenaturales son extremadamente raros en Gaïa (o al menos, en comparación con lo que eran siglos atrás). Tras la Guerra de Dios, la mayoría quedaron destruidos o perdieron su poder, lo que sumado a que ninguna cultura los crea ahora abiertamente, hace que su número sea muy escaso.

Esta carencia se ha acentuado a causa de la obra de Tol Rauko, organización que se ha dedicado durante sus seiscientos años de historia a buscar y poner en custodia todos los artefactos que han podido encontrar (labor para la que han demostrado ser extremadamente competentes). En la actualidad, sus templarios tienen almacenados prácticamente la mitad de todos los objetos místicos de Gaïa, que han reunido en su isla.

La mayor parte de los artefactos que existen actualmente (alrededor de nueve de cada diez) son objetos de más de siete siglos de antigüedad, pertenecientes al Imperio de Yehudah u otras civilizaciones no humanas, que no fueron influidos por la Máquina de Rah. Los más habituales son los de procedencia Sylvain, Duk'zarist y Devah, pues son los pueblos que mayor número de asentamientos y ciudades tenían en Gaïa.

Son muy raras las ocasiones en las que se crean nuevos objetos místicos. La mayoría de veces en las que ocurre suele tratarse de la obra de individuos aislados que los fabrican por necesidad o para su uso personal, pues sólo dos organizaciones, la Orden de Magus y Sol Negro, siguen creando “organizadamente” artefactos. De igual forma, el nacimiento de objetos mágicos “fortuitos” es ahora mucho más inusual. La baja cantidad de magia en el mundo hace que los casos en los que puede reunirse suficiente energía para afectar algo físico sean muy raros, aunque las veces en las que ocurre suele ser para crear siempre objetos de considerable poder.

Encontrar actualmente artefactos sobrenaturales en Gaïa es algo muy inusual, en parte por su carencia y en parte por la labor de Tol Rauko. Si bien es posible hallarlos mezclados con objetos comunes sin que nadie conozca su verdadero valor, la manera más sencilla de encontrarlos es explorar ruinas o restos de civilizaciones antiguas. Esto resulta especialmente fácil en ciertos emplazamientos de La Vigilia, donde nadie ha sido capaz de buscar antes. No obstante, la manera más accesible para personas con los medios apropiados suele ser a través de Sol Negro, la sociedad secreta que comercia con artefactos místicos en los mercados negros de las ciudades más importantes. Sus agentes llevan siglos explorando los confines de Gaïa, localizando y reuniendo los más variados objetos. Si bien no es tan impresionante como la de Tol Rauko, lo cierto es que tras siglos de búsquedas y compraventas, tienen desde luego una colección impresionante y, por un precio adecuado, es posible conseguir objetos de muy variado poder.



EL NACIMIENTO DE LOS ARTEFACTOS SOBRENATURALES

El nacimiento de objetos sobrenaturales y artefactos místicos puede iniciarse de muy variadas maneras, aunque por lo general todas ellas se resumen en tres grandes grupos; magia pura, artefactos elaborados y creaciones fortuitas.

Magia Pura: Una manera tradicional de crear artefactos mágicos consiste en impregnar directamente algo de magia pura para que resuene a voluntad del lanzador y obtenga poderes únicos. El mago que lo crea simplemente introduce en el objeto una gran cantidad de Zeon en bruto, modificando mediante su voluntad las capacidades que tendrá. Generalmente, los brujos más poderosos hacen uso de este método para crear artefactos simples y perecederos de bajo nivel, ya que la magia que el objeto recibe acaba desvaneciéndose con el paso del tiempo o el uso continuado, perdiendo así sus cualidades únicas. Dado lo sencillos que resultan de crear, hay un considerable número de objetos de esta clase en el mundo, más dada su condición perecedera, también desaparecen muy pronto.

Artefactos Elaborados: Sin duda, este modelo es el que recoge los objetos mágicos más comunes y poderosos de cuantos existen. Son todos los artefactos que han sido creados como tales mediante un largo y dedicado proceso sobrenatural para otorgarles poderes únicos. En más de un sentido, podría decirse que son los verdaderos “objetos mágicos”. Naturalmente, no existe un solo método para confeccionarlos. Un maestro rúnico podría llenar una espada de runas para convertirla en un arma mística, mientras que un alquimista podría sintetizar materiales para elaborar un cristal que concediera la vida eterna.

Creación fortuita: Aunque extremadamente inusual, es posible que existan algunos objetos mágicos que nazcan por sí mismos, sin la intervención voluntaria de ningún ser. Estos “artefactos” surgen de circunstancias inusitadas, condiciones extremas que hacen que absorban suficiente energía existencial como para obtener poderes sobrenaturales. Podría ser el caso de una simple espada que, tras ser usada para matar a miles de inocentes, absorbiera con el paso de las décadas tanta sangre impregnada del dolor y muerte que acabara teniendo conciencia, o un cristal de cuarzo que estaba presente en el momento en el que dos deidades combatieron entre sí y se convirtiera en un artefacto dotado de gran poder mágico. El nivel de poder de un artefacto fortuito puede ser tan variable como las condiciones que los hacen nacer. Esta clase de objetos, así como sus poderes, son siempre completamente impredecibles, ya que al no ser creados por nadie carecen de un sistema de control definido y actúan de un modo muy caótico. Por lógica, únicamente el Director de Juego tiene la capacidad de crear esta clase de objetos, dándoles los atributos y habilidades que considere pertinentes.

PERSONAJES Y ARTEFACTOS SOBRENATURALES

La posesión de artefactos sobrenaturales es algo de excepcional relevancia para un personaje, ya que dichos objetos incrementan considerablemente sus capacidades. No obstante, jamás hay que olvidar que el verdadero poder no reside jamás en aquello que se posee, sino en las propias habilidades del individuo. Conceptualmente, en Anima siempre se ha tratado de potenciar el poder personal de un personaje más allá de sus posesiones, por lo que por sistema alguien con verdadera habilidad siempre será superior a un sujeto inferior que simplemente posee multitud de objetos místicos.

Naturalmente, eso no quiere decir en absoluto que los artefactos carezcan de valor. En desequilibrios de poder no muy notables alguien que tenga en su posesión objetos místicos será siempre igual o superior a su contrincante. Simplemente, hay que encontrar un equilibrio apropiado.

REGLAS GENERALES

Tal y como se expone a continuación, existen multitud de reglas generales relacionadas con los objetos mágicos.

Ventaja: Artefacto

Durante la creación de un personaje los jugadores tienen a su disposición la posibilidad de obtener objetos sobrenaturales gracias a la Ventaja Artefacto. Si el Director lo permite, cualquier jugador que desee explorar esta posibilidad y adquirir alguno de los artefactos que aparecen en este libro o fabricarse uno propio puede usar la **Tabla 1**. Por supuesto, tanto los puntos de Creación (PC) invertidos como el nivel con el que el personaje vaya a empezar la partida son elementos fundamentales a la hora de determinar el potencial del artefacto ya que, naturalmente, cuanto mayores sean dichos valores más poderoso será en consecuencia el objeto.

Tabla 1: Ventaja Artefacto

Nivel del Personaje	1 Punto de Creación	2 Puntos de Creación	3 Puntos de Creación
0-3	1+	2	2+
4-6	2	2+	3
6-9	2+	3	3+
10-12	3	3+	4
13+	3+	4	4+

Alto Nivel Sobrenatural: Si la partida está ambientada en un mundo con un nivel sobrenatural muy elevado, los personajes se consideran que tienen tres niveles más a la hora de determinar el Nivel de Poder del artefacto que pueden adquirir gastando Puntos de Creación.

Un personaje de primer nivel que gasta dos Puntos de Creación en obtener la ventaja Artefacto podría empezar con un objeto de Nivel de Poder 2.

OBJETOS VINCULADOS A UNA ÚNICA PERSONA

Muchas veces, es posible que alguien quiera un objeto sobrenatural que esté vinculado únicamente a su personaje, de manera que no pueda perderlo y reaparezca siempre que lo llame (o cualquier otra cosa similar). En estos casos, es difícil hablar propiamente de objetos mágicos, pues en realidad algo que no puede ser robado o extraviado, es más cercano a un “poder sobrenatural” que a un artefacto propiamente. En estos casos, si el jugador desea realmente aplicar dicha regla en su artefacto basta con aplicar un modificador de nivel +1, igual que si fuera un ser sobrenatural o tuviese un Legado de Sangre. A fin de cuentas, el hecho de que exista dicho vínculo es algo realmente “único”. Por supuesto, esta regla sólo se aplica en el caso de que el personaje desee adquirir un objeto mágico usando la Ventaja Artefacto, y nunca a aquellos que el Director quiera entregarle en partida.

Armas de Energía o Elementales

Muchas veces es posible que mediante algún poder sobrenatural, ya sea mágico, psíquico, o de cualquier otra naturaleza, un arma adquiera cualidades elementales. Por ejemplo, un piroquinético podría crear fuego en su espada, o un warlock podría lanzar un conjuro de hielo para que su maza esté rodeada de un frío tan intenso que congele todo aquello que golpee. En estos casos, dichas armas se consideran elementales, y pueden añadir potencia destructiva además de otras cualidades especiales. Para determinar cuales son los beneficios que obtiene un arma hay que saber la equivalencia de intensidades elementales a los que se encuentra atada. Cuantas más posea, más aumentará su daño base, tal y como aparece reflejado en la **Tabla 2**.

Tabla 2: Armas Elementales

Intensidades	Bono de Daño	Calidad necesaria
1-4	+5	+0
5-8	+10	+0
9-15	+20	+5
16-25	+30	+10
26-40	+40	+15
40+	+50	+20

Lamentablemente, no todas las armas están preparadas para “aguantar” una carga elemental extremadamente elevada. Aquellas que no poseen suficiente calidad simplemente se funden o no son capaces de soportar semejante potencia; en tales casos, el fuego, frío, o electricidad que soportan se desencadenaría engullendo a quienes la enarbolan. Por ello, existe un límite a los beneficios que las intensidades proporcionan, reflejado en la tercera columna de la **Tabla 2**. Por ejemplo, un arma de calidad +5 no sería capaz de soportar 30 intensidades elementales concentradas en ella, y aplicaría únicamente un +20 a su Daño Base.

Objetos Curativos

Sea de la naturaleza que sea, un objeto con la capacidad de curar Puntos de Vida no puede afectar a un mismo individuo más veces al día que una cuarta parte del atributo de Poder de dicha persona redondeado hacia arriba. Es decir, alguien con Poder 8 podría ser afectado hasta en 2 ocasiones por un mismo artefacto o categoría de objeto. Los objetos que incrementan la regeneración de un modo continuo no se ven limitados por esta regla.

Capas de Armadura

Ya sea mediante hechizos, armaduras naturales u objetos que proporcionen Armadura natural un personaje nunca puede tener más de tres capas de armadura activas a la vez. En caso de tener más, las que ofrezcan menor protección son desechadas.

FÁBULA

La gran mayoría de objetos sobrenaturales han sido a lo largo de la historia centro de numerosos estudios y han aparecido en multitud de leyendas, libros y tratados místicos. Por ello, un ocultista lo suficientemente hábil sería capaz de identificar las cualidades o historia de un objeto a simple vista o estudiándolo en un lugar con la información apropiada. A la “leyenda” que hay alrededor de cada artefacto se la denomina Fábula.

Es importante explicar que no todos los objetos tienen necesariamente Fábula, sin importar lo poderosos que sean. Un artefacto original creado por un archimago hace menos de una semana y que nunca ha sido utilizado en público jamás podría haber generado una leyenda a su alrededor.

Todos los objetos pueden ser identificados en tres grados diferentes de Fábula según el conocimiento que se tenga de ellos. Cada uno tiene asociado un nivel de dificultad, que es necesario alcanzar en un control de la habilidad secundaria Ocultismo. Por ejemplo, si alguien realiza un estudio sobre un artefacto con un valor de Fábula 180 / 240 / 280 y obtiene un resultado final de 250 en Ocultismo, habría alcanzado el segundo valor.

FÁBULA GRADO I: IDEA VAGA

Representa que el personaje ha identificado aproximadamente el objeto y puede tener una idea de lo que, al menos en teoría, podría ser. No sabe cuales son todos sus poderes e incluso los pocos que conoce son vagos e indefinidos. Por ejemplo, podría considerar que una lanza que ha encontrado responde a la descripción del arma de leyenda Gae Bolg, de la que se dice que jamás fallaba su blanco. Sin embargo, no sabe cuales son sus orígenes exactos, o cómo funcionan sus poderes más allá de que su leyenda dice que es extremadamente poderosa.

Este nivel de conocimiento no da ventajas a la hora de dominar los poderes de Noción de Uso del objeto.

FÁBULA GRADO II: IDENTIFICACIÓN

En este grado el personaje ha identificado por completo el artefacto. Tiene una idea bastante acertada de su historia y de cuales son sus poderes, así de cómo deberían funcionar. Únicamente desconoce los detalles más ocultos de su leyenda, así como sus poderes más extraños.

Este nivel de conocimiento permite al personaje usar los poderes de tipo Ritual del artefacto así como reducir un nivel la Complejidad de sus poderes de Noción de Uso.

FÁBULA GRADO III: DOMINIO

El ocultista conoce en profundidad cada detalle relacionado con el artefacto, así como su historia y funcionamiento. Podría decirse que es un verdadero experto en él, y sabe cada línea de su descripción, cada secreto de sus poderes.

Este nivel de conocimiento permite al personaje usar los poderes de tipo Ritual y Ritual Arcano del artefacto así como reduce dos niveles la Complejidad de sus poderes de Noción de Uso.

ANÁLISIS SOBRENATURAL

Además de la Fábula, el funcionamiento y poder de los objetos sobrenaturales puede ser determinado usando el conocimiento mágico de un personaje. Para ello, debe de realizar un control de Valoración Mágica y, dependiendo del valor obtenido, será capaz de determinar si se trata de un objeto mágico y cuales podrían ser sus capacidades.

Es importante puntualizar que un análisis sobrenatural nunca da información de la historia de los artefactos, ni puede enseñar cómo se usa un ritual determinado con ellos.

IDENTIFICACIÓN GRADO I

Es la dificultad para reconocer el artefacto como un objeto mágico. Con este valor, puede percibirse poder sobrenatural de él, aunque no sus funciones o poderes. También se puede hacer una idea aproximada del potencial que podría tener dicho objeto, aunque no es nunca una medición exacta.

Este nivel de conocimiento incrementa un grado la Afinidad del personaje con un artefacto a la hora de dominar sus poderes de Noción de Uso.

IDENTIFICACIÓN GRADO II

En este grado el personaje percibe no sólo el poder mágico que emana el objeto, sino también sus afinidades sobrenaturales y elementales, al igual que le concede una idea aproximada de que tipo de poderes puede llegar a tener. Este análisis no es demasiado preciso, pero sí lo suficiente para comprender a rasgos generales como deberían funcionar sus habilidades místicas más básicas, si bien es posible que aún se le escape alguno.

Este nivel de conocimiento incrementa dos grados la Afinidad del personaje con un artefacto a la hora de dominar sus poderes de Noción de Uso.

IDENTIFICACIÓN GRADO III

El personaje realiza un completo análisis del artefacto, comprendiendo a la perfección sus poderes místicos así como su funcionamiento.

Este nivel de conocimiento incrementa cuatro grados la Afinidad del personaje con un artefacto a la hora de dominar sus poderes de Noción de Uso.

OTROS OBJETOS

Tanto la Fábula como el Análisis que se explica en este capítulo hacen una clara referencia a los objetos de este libro, aunque sirven igualmente para cualquier clase de artefacto que el director de juego quiera imaginar. Simplemente, debe de dar los valores que crea apropiados a cada artefacto. A continuación hay una serie de valores básicos que puede usar como referencia si lo considera apropiado.

Análisis Sobrenatural

- Objetos mágicos básicos de escaso poder, que no han sido protegidos contra detecciones místicas.
120 / 140 / 180
- Objetos mágicos básicos de poder medio, que no han sido protegidos contra detecciones místicas.
120 / 240 / 280
- Objetos mágicos básicos de poder medio o bajo, pero protegidos contra detecciones místicas.
240 / 280 / 320
- Objetos mágicos de inmenso poder sobrenatural.
120 / 320 / 440

Fábula

- Objetos legendarios, pero cuya tradición oral ha desvirtuado todo lo relacionado con el artefacto.
120 / 280 / 320
- Objetos legendarios, cuyos poderes son bastante aproximados a aquellos de los que habla la tradición.
120 / 180 / 240
- Objetos prácticamente desconocidos, de los que sólo hay breves y extrañas reseñas en la historia.
280 / 320 / 440
- Objetos mágicos genéricos o hechos en serie, conocidos en sectores ocultistas.
120 / 140 / 240

LOS DOS EXÁMENES

Ya sea en un Análisis Sobrenatural o en uno de Fábula (es decir, usando Valoración Mágica o Ocultismo) un personaje puede realizar dos controles diferentes. El primero de ellos se considera siempre un análisis previo, algo "rápido" que se hace con la primera puesta en contacto con el objeto. Después de realizarlo, el personaje siempre puede tratar de hacer un segundo control tras declarar el tiempo y los medios que va a invertir en su estudio, aceptando el segundo resultado como el correcto.

Tanto el control de Fábula como el Análisis Sobrenatural obtiene los siguientes modificadores;

Un día	+10	Seis meses	+60
Tres días	+20	Un año	+80
Una semana	+30	Una década	+100
Un mes	+40	Material apropiado	+20
Tres meses	+50	Material ideal	+40

USO DE OBJETOS MÁGICOS

Por regla general todo el mundo es capaz de usar cualquier clase de objeto mágico. El mero hecho de tenerlo en su posesión le permite activar los poderes del artefacto de un modo instintivo, ya que la mayoría funcionan innatamente a voluntad de su señor. No obstante, lo cierto es que no siempre funciona así. En algunas ocasiones el uso de artefactos místicos requiere que la persona que los utilice tenga un claro conocimiento de cómo activar sus poderes; podría ser necesario algo tan simple como pronunciar en voz alta una palabra, o tan complejo como un largo ritual mágico con decenas de componentes distintos. Es incluso posible que un artefacto sólo funcione en caso de que su poseedor logre sincronizar su esencia con los poderes de éste. En esta sección, veremos las diferentes maneras de activar y usar correctamente dichos poderes.

Poderes Innatos

Hace referencia a todas aquellas habilidades sobrenaturales que un artefacto confiere a su poseedor sin que este tenga que realizar ninguna acción especial para activarlos. Una espada mágica que incrementa la habilidad de su portador o un pendiente que te permite ver en la oscuridad son algunos ejemplos de esta categoría de poderes; en el primer caso basta con empuñarla y en el segundo con tenerlo puesto.

Un individuo ni siquiera tiene que ser consciente de que tiene un objeto mágico para poder usar esta clase de habilidades.

Protocolo de Activación

Las habilidades sobrenaturales del objeto requieren que su poseedor las active de alguna manera para poder funcionar. Generalmente, la gran mayoría de esta clase de artefactos necesita que se pronuncie una frase, que se les toque de una determinada manera o cualquier otra clase de ritual menor similar. Por ello, descubrir el protocolo de activación requiere, por lo general, que alguien enseñe su uso al personaje. Estos protocolos de activación suelen ser denominados Rituales.

Conocimiento Sobrenatural

Sin duda, los poderes de esta categoría son los más complejos de todos, pues para usarlos el personaje requiere tener considerables conocimientos sobrenaturales; a menudo, equivalentes incluso a la capacidad de lanzar conjuros. Sería el caso de artefactos que, pese a poseer capacidades mágicas poderosas, necesitan que su portador sincronice su esencia con ellos y realice complejas fórmulas espirituales para activarlos. Un bastón de archimago que tiene la capacidad de lanzar innatamente conjuros si su portador realiza ciertos rituales sería un claro ejemplo de ello.

Estas habilidades suelen ser equivalentes a los poderes de Noción de Uso.

Noción de Uso

No todos los poderes de los objetos mágicos funcionan de un modo innato o automático. Algunos de ellos requieren que el personaje sea capaz de "comprender" cómo funcionan y dominar su activación y uso. Es decir, sin duda una espada sagrada producirá un daño incrementado a las criaturas impías por el simple hecho de atacarlas, pero eso no quiere decir que el luchador que emplea esa espada sepa cómo activar, por ejemplo, un poder que transforma el arma en luz o le permite lanzar un conjuro innato. Esa clase de poderes, aquellos cuya activación conlleva cierto grado de complicación, son los denominados poderes de Noción de Uso. Cada uno tiene siempre un valor asociado de Complejidad entre 1 y 5, que indica lo difícil que es aprender a activarlos con libertad.

Para que un personaje sea capaz de emplear una habilidad mágica de Noción de Uso primero debe de saber que el objeto tiene dicho poder y aprender a dominarlo. En primer lugar, es necesario determinar la afinidad que el personaje tiene con lo sobrenatural y el conocimiento que posee para usarlo. Para ello, debe tomarse como Afinidad base su atributo de Poder, el cual se modifica por la Valoración Mágica obtenida a la hora de Identificar el objeto. Cuanto mayor dicha puntuación, más fácil le resultará aprender y dominar el uso de dicha habilidad del artefacto.

Tabla 3: Noción de Uso

Afinidad	Complejidad 1	Complejidad 2	Complejidad 3	Complejidad 4	Complejidad 5
1º (Poder 5)	Una década	Un año	NA	NA	NA
2º (Poder 6 / 7)	Un año	Tres años	Una década	NA	NA
3º (Poder 8 / 9)	Un mes	Un año	Tres años	Una década	NA
4º (Poder 10)	Un semana	Un mes	Un año	Tres años	Una década
5º (Poder 11 / 12)	Un día	Una semana	Un mes	Un año	Tres años
6º (Poder 13 / 14)	Un minuto	Una hora	Una semana	Un mes	Un año
7º (Poder 15)	Automáticamente	Un minuto	Un día	Una semana	Un mes
8º (Poder 16+)	Automáticamente	Automáticamente	Una hora	Un día	Una semana

A continuación, hay que establecer la complejidad del poder que trata de emplear. Una vez contamos con ambos valores, sólo hace falta consultar la casilla correspondiente para hacernos una idea del tiempo requerido para usar correctamente el poder del objeto. Las casillas marcadas con NA representan que el personaje es incapaz de usar apropiadamente dicho poder, mientras que aquellas en las que aparece la palabra Automáticamente indican que el personaje tiene una afinidad automática y sólo requeriría unos cuantos segundos para usarlo con corrección.

Nivel Sobrenatural: Si se trata de una partida que tenga un nivel sobrenatural extremadamente elevado y los artefactos mágicos resultan muy comunes, el personaje puede incrementar un Grado su nivel de Afinidad.

Identificado: En el caso de que el objeto se encuentre correctamente identificado (es decir, haber alcanzado Grado II en Fábula), la Complejidad de usar el poder baja un grado. Por ejemplo, un poder de Noción de Uso de Complejidad 3 de un artefacto correctamente identificado sería equivalente a Complejidad 2.

Conocimiento Detallado: En el caso de que se conozcan todos los secretos y entresijos de los poderes del artefacto (es decir, haber alcanzado Grado III en Fábula), la Complejidad de usar el poder baja dos grados y suma un Grado su nivel de Afinidad.

Análisis: Dependiendo del Grado alcanzado por el personaje en el Análisis mágico del artefacto, puede incrementar uno, dos o cuatro niveles la Afinidad que posee con dicho poder.

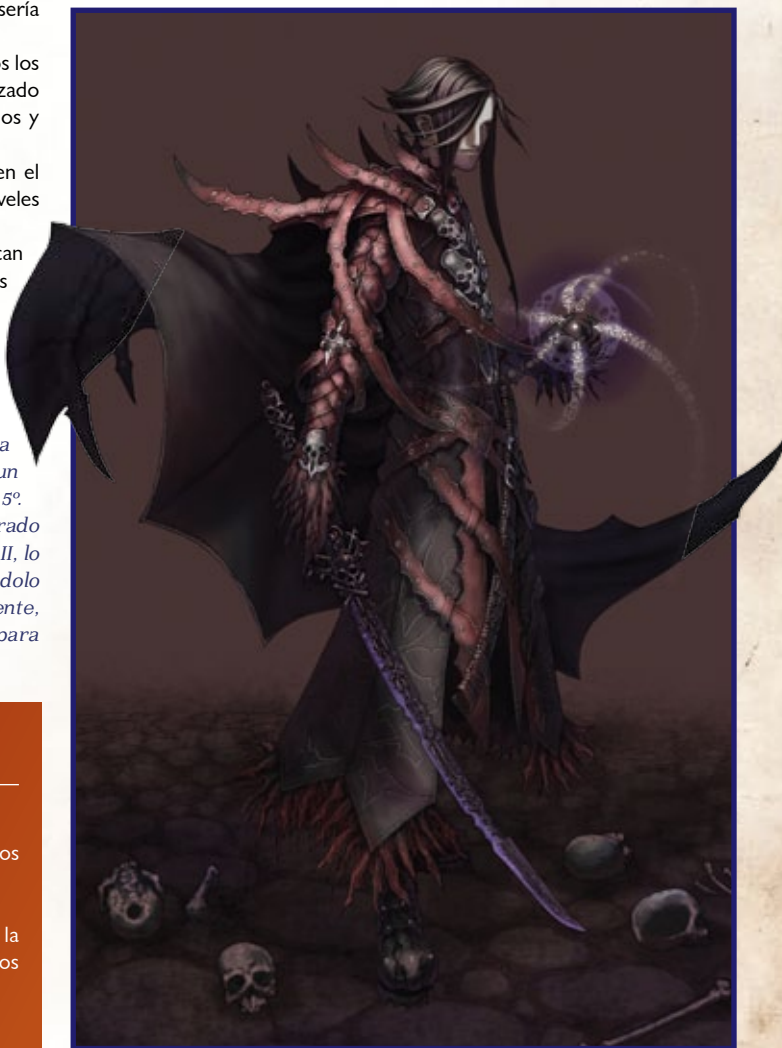
Estudio: Los valores que aparecen reflejados en la **Tabla 3** implican que el personaje está estudiando y analizando activamente los poderes del artefacto. Si se diera el caso de que no pudiera destinar todos sus esfuerzos a dominar el artefacto, baja un Grado su nivel de Afinidad.

Éxodo, que posee Poder 9, trata de dominar una habilidad de Noción de Uso de un artefacto que posee con Complejidad 3. Aunque su Afinidad base debido a su Poder es de tercer grado. Dado que ha realizado un concienzudo examen mágico del artefacto, obteniendo un Análisis de Grado II, incrementa dos grados su Afinidad hasta grado 5º. Además, afortunadamente uno de sus compañeros ha logrado identificar correctamente la Fábula del objeto obteniendo Grado II, lo que reduce un punto la Complejidad de dominar el poder, bajándolo de Complejidad 3 a 2. Tras consultar la casilla correspondiente, descubrimos que Éxodo necesitaría alrededor de una semana para usar correctamente el poder del artefacto.

Ritual

De un modo similar a lo que ocurre con los poderes de Noción de Uso, algunas habilidades de ciertos artefactos no funcionan de un modo innato, sino que requieren usarlos usando un tipo de proceso apropiado. Tener conocimientos mágicos o entender los poderes del objeto no sirve de nada si no se conocen las fórmulas o procesos apropiados para activarlos. No obstante, al contrario de lo que ocurre con los poderes de Noción de Uso no hace falta en absoluto “dominarlos”; cualquiera que recite las palabras o haga los gestos pertinentes podrá activarlos.

Para poder usar los poderes de un artefacto marcado como Ritual o Ritual Arcano es necesario saber previamente las fórmulas o acciones necesarias para activar el artefacto. Cualquier manera de descubrirlo es lícita; puede averiguarse mediante el folklore y la fábula del objeto o puede ser enseñado por alguien al personaje.



VENTAJA ESPECIAL

VENTAJA: AFINIDAD DE USO

El personaje tiene una enorme facilidad para activar y dominar los poderes de los artefactos que posea.

Efecto: El personaje suma 5 puntos a su atributo de Poder a la hora de determinar el tiempo que necesita invertir en dominar los poderes de Noción de Uso de los artefactos que posea.

Coste: 1

*Para tener poder,
primero hay que crearlo.*

-Gaudemus-

CREACIÓN DE ARTEFACTOS SOBRENATURALES

A nivel de reglas, elaborar un objeto mágico es algo extremadamente laborioso. Un Director de Juego siempre tiene que medir cuidadosamente los poderes y habilidades que le otorga a los artefactos que crea, tratando de adecuar por trasfondo los dones que ha conferido a su obra. La mayoría de veces lo mejor es usar simplemente la imaginación, lo que permite idear un sin fin de poderes únicos e ingeniosos. No obstante, también es cierto que en otras muchas ocasiones es necesario tener una estructura base para que los jugadores puedan crear sus propias obras sin extralimitarse.

En este capítulo se detallan diversas posibilidades para crear objetos mágicos de diferentes niveles de poder, explicando paso por paso la ardua labor que se requiere seguir.

Elección del Contenedor

Lo primero que hay que hacer para crear un artefacto mágico es elegir el contenedor o lo que es lo mismo, cual va a ser el "objeto" en sí; hay que decidir si va a ser una espada, un anillo, un rubí, una capa... Generalmente, la mayoría de veces el contenedor se crea al mismo tiempo que se le va dotando de poderes, ya que de ese modo se aprovechan mejor sus cualidades. Así pues, un alquimista que es también un maestro en Forja podría crear una espada paso a paso mientras le va otorgando dones, obteniendo un resultado muy superior a si simplemente empleara un arma ya creada previamente. Por supuesto, nada impide a varias personas colaborar para crear un sólo objeto; un orfebre podría confeccionar el contenedor, un alquimista preparar los ingredientes y un ocultista finalizar el ritual. Otra posibilidad es dotar de habilidades sobrenaturales a un objeto creado con anterioridad, aunque en estos casos, los poderes que puede recibir serían inferiores.

Naturalmente, dependiendo de lo fuerte que sea existencialmente el contenedor, mayores serán las capacidades místicas que se le pueden otorgar. Por ello, la presencia base del objeto es la que determina el número de poderes y el potencial de los mismos. Cada poder siempre tiene un Nivel comprendido entre 1 y 5 que indica lo elevadas que son sus cualidades. Cuanto mayor sea el Nivel del Poder, mayor es también la cantidad de presencia que ocupa en el contenedor, tal y como indica la **Tabla 4**.

En el caso de que el objeto sea creado exclusivamente para ser el contenedor sobrenatural de los poderes, obtiene un incremento de 40 puntos de presencia adicional a la hora de determinar cuántos poderes puede contener (aunque esto no modifica la presencia real del objeto). Es importante puntualizar que para la creación de un objeto se cuenta la presencia base del mismo, no la que tendrá tras haber recibido los poderes del artefacto.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Tabla 4: Elección del Contenedor

Nivel del Poder	Presencia libre que Requieren
1	10
2	15
3	25
4	60
5	100

Un objeto mágico de presencia base 50 podría contener cualquier combinación posible de poderes siempre y cuando éstos no superen su presencia. Por ejemplo, podría tener dos poderes de Nivel 3 (presencia 50 de total, ya que cada poder consume 25 puntos), o dos de Nivel 2 y dos de Nivel 1 (de nuevo, 50 de total, pues los de Nivel 2 consumen 15 y los de Nivel 1 consumen 10).

Presencia de los Objetos Mágicos

Dado que los poderes sobrenaturales son muy difíciles de catalogar, la presencia final de un objeto místico siempre es muy variable. Como regla general, cada artefacto incrementa su presencia en una cantidad equivalente a los puntos de presencia que requiere cada Poder que tiene asignado.

La única excepción a esta regla es cuando se trate de un arma o una armadura que recibe un poder que le proporcione un bono de Calidad; en este caso, se queda con la presencia más elevada de las dos posibles, ya sea la que posee como objeto mágico o como artefacto de calidad.

Un objeto mágico de presencia base 40 y dos poderes, uno de Nivel 1 y otro de Nivel 2, tendría presencia 65.

En el caso de que se pretenda usar un objeto mágico como contenedor para criaturas sobrenaturales atadas mediante convocatoria ha de tomarse como referencia la presencia base de los objetos antes de recibir los poderes, y no cuanto ha aumentado al recibir las habilidades mágicas.

En el ejemplo anterior el objeto mágico, pese a tener realmente presencia 65, contaría como un objeto con presencia 40 a la hora de determinar la cantidad de seres que pueden atarse en su interior.

Poder Existencial y Puntos de Poder

Lo que realmente otorga cualidades sobrenaturales a un objeto es el poder existencial que su creador le proporciona; la energía mística que alimenta sus capacidades. Naturalmente, dicha energía debe de ser producida de alguna forma mediante una fuente de magia o "materia prima". Para calcular el potencial sobrenatural de cada habilidad se emplean los Puntos de Poder (a partir de ahora, PP). Los PP son un valor empleado durante la creación de un artefacto para elegir qué capacidades sobrenaturales va a tener éste. En cierto sentido, podría decirse que son los "Puntos de Desarrollo" de los objetos mágicos que miden lo potente que es cada creación.

Pero no toda la energía tiene la misma calidad y potencia. Por ello los PP están divididos en cinco grados diferentes, a los que como hemos dicho antes llamamos Niveles de Poder. Cuanto más elevado sea el Nivel de los PP, éstos se podrán usar para obtener capacidades más y más potentes. Como veremos en la siguiente sección, cada poder sobrenatural que posee un artefacto tiene un coste y un Nivel, que indica la cantidad y el Nivel de PP que el creador del objeto tiene que invertir para darle a su obra dicha habilidad. Los PP de Nivel inferior no pueden usarse para obtener poderes de nivel superior al suyo; es decir, una habilidad sobrenatural de Nivel 3 nunca podría ser elegida con PP de Nivel 1 o 2.

A voluntad, el creador de un artefacto puede "bajar" de Nivel los PP de grado elevado para generar una mayor cantidad de puntos de Nivel inferior. Cada Nivel que se baje dobla la cantidad de PP obtenidos, de manera que por ejemplo 100 PP de Nivel 4 podrían convertirse en 200 PP de Nivel 3, 400 PP de Nivel 2 u 800 PP de Nivel 1. Sin embargo, esto nunca ocurre a la inversa; aunque se reunieran miles de PP de Nivel 1 nunca podrían usarse para generar puntos de Nivel 2.

Un mismo objeto puede estar compuesto por PP de diversos niveles a la vez. Por ejemplo, sería posible que un artefacto dispusiera de 200 PP de primer Nivel, 150 PP de segundo Nivel y 30 PP de tercer Nivel.

Materia prima

Para obtener los PP de un artefacto es necesario utilizar algún tipo de materia prima sobrenatural. En esta sección se enumeran las más comunes, así como la cantidad y el nivel de PP que proporcionan. Por supuesto, es válido mezclar varias diferentes. Por ejemplo, el hechicero podría sacrificar vidas, usar la presencia de componentes únicos y una parte de su propia alma para crear un objeto.

VIDAS

Sacrificar vidas para dotar de poder a un artefacto es algo muy utilizado por alquimistas y archimagos oscuros, aunque también existen casos de personas que han muerto voluntariamente para crear objetos sagrados. Sea como fuese, lo cierto es que la "vida" es una potente fuente de poder, una materia prima extremadamente intensa en la fabricación de objetos mágicos. No obstante, no todas las vidas otorgan realmente el mismo grado de energía. Los PP que se obtienen sacrificando a alguien son equivalentes al doble de la presencia de dicho personaje. Dichos PP son de Nivel 1, aunque aumentan un Nivel por cada 5 puntos de Gnosis que el personaje tenga por encima de su Natura. No obstante, las vidas dadas voluntariamente, sin ser forzadas u obligadas de un modo natural o innatural, siempre tienen mucho más valor. Por ello, si alguien sacrifica su vida por convicción propia genera PP de un Nivel superior al que su Natura indica.

Un personaje humano de Nivel 5 (Presencia 50) con Natura 10 generaría 100 PP de Nivel 3 si fuera sacrificado en contra de su voluntad para crear un objeto, o 100 PP de Nivel 4 si entregara voluntariamente su vida con tal fin.

Normalmente, para que tenga efecto la transmisión de energía existencial la persona o personas deben de encontrarse en un lugar determinado que el creador del objeto ha preparado previamente con tal fin (podría ser desde el suelo de la habitación de una torre a una simple mesa ceremonial). Una vez se ha tomado la vida, el ocultista tiene un escaso periodo de tiempo (habitualmente, nunca superior a una hora) para introducir la energía en el artefacto. Por supuesto, también es posible crear alguna clase de contenedor temporal para guardar dicha energía, pero tales objetos conservan el poder durante un periodo muy limitado de tiempo.

Únicamente en el caso de que sea el propio artífice del objeto quien usa su vida como potenciador no morirá hasta que el ritual de creación sea completado (con o sin éxito). En tal caso, tendrá unos instantes para presenciar el resultado de su obra...

VIDAS DE SERES SOBRENATURALES CON GNOSIS ELEVADO

De sacrificarse la vida de un ser Entre Mundos o Espiritual con un Gnosis muy elevado se emplean las mismas reglas que en el caso anterior, aunque en lugar de usar la Natura para calcular el Nivel de los PP que proporciona se considera que aumentan un Nivel por cada 5 puntos de Gnosis que la entidad tenga por encima de 15. Igual que en el caso anterior, si sacrifica su vida por convicción propia genera PP de un Nivel superior al que su Gnosis indica.

Un ser sobrenatural de Gnosis 30 y Presencia 60 generaría 120 PP de Nivel 4 si fuera sacrificado para crear el objeto en contra de su voluntad, o 120 PP de Nivel 5 si entregara conscientemente su vida con tal fin.

Una criatura sobrenatural cuya alma no sea natural y haya sido creada mediante magia no tiene el mismo valor existencial que otras entidades. Por ello, estas criaturas siempre general PP de Nivel 1, independientemente de su Gnosis o el poder que posean.

CONTENEDORES

Calidad, Materiales y Presencia

Cuando no se trate de armas o armaduras de calidad, la habilidad con la que un objeto ha sido confeccionado así como el material usado en su creación serán los que nos indiquen la calidad base del mismo. En primer lugar hay que tomar como referencia la presencia base de dichos objetos y añadir los bonos indicados por la calidad y la habilidad con las que fueron confeccionados.

Un anillo (presencia base 10) de Electra (+20 a la presencia) con una calidad magistral (+50 a la presencia) sería un objeto con presencia 80.

Material	Presencia	Objeto	Presencia
Piedra	+0	Acero Blanco	+10
Hueso común	+0	Elektra	+20
Mármol	+5	Madera de Ghestal	+20
Metal común	+0	Malebolgia	+50
Acero Negro	+5	Diamante	+10
Iluminati	+15	Perla Negra	+30

Calidad	Bono
Calidad pésima	-10
Calidad normal	+0
Calidad magistral (+5)	+50
Obra única (+10)	+100

Objetos de Referencia

En este recuadro se muestran la presencia de diversos objetos de referencia que un personaje puede usar como contenedor de un artefacto místico. También se explica qué Habilidades Secundarias se usan para confeccionarlos, así como los negativos aplicables por emplear otras diferentes. Finalmente, por lo general todos los contenedores tienen cierta afinidad hacia una tipología de poder en concreto, los cuales otorgan ciertas ventajas especiales en el caso de que se empleen para ellos. Si se usa para contener alguno de los poderes o facetas marcadas en la columna Especial, se consideran inmediatamente que tienen 20 puntos adicionales de presencia a la hora de determinar cuántos poderes pueden contener.

Objeto	Presencia	Forja	Orfebrería	Confección	Especial
Anillo	10	-60	+0	NA	Conjuros Automáticos, Conjuros innatos, Habilidad de Lanzador
Pendiente	10	-60	+0	NA	Mejora de Resistencias, Contenedor de Zeon, Recarga Mágica
Báculo	30	+0	-40	NA	ACT, Proyección Mágica, Poder Añadido
Corona	30	-20	+0	NA	Alteración del Destino, Mejora de Habilidades Secundarias, Mejora de características
Diadema	10	-20	+0	NA	Inmunidad Psíquica, Inmunidad, Mejora de mantenimientos
Prenda de ropa	15	NA	NA	+0	Mejora de Movimiento, Inmunidad, Inmunidad elemental
Orbe	30	-80	+0	NA	Presencia incrementada, Convocación Incrementada, Efecto Místico
Gema	20	NA	+0	NA	Contenedor de Zeon, Reserva de Ki, Potencial Psíquico
Brazal	25	+0	-20	-80	Ataques Elementales, Sustitución de Características, Ataque Especial
Cinturón	20	NA	-80	+0	Aumento de Características, Barrera de Daño
Símbolo místico (cruces, anks, mandalas...)	40	-20	+0	NA	Efecto Místico, Inmunidad Física y Mágica, Control de Resistencia Incrementado, ACT
Espejo	30	NA	+0	NA	Creador de portales, Lanzador de Conjuros, Efecto Místico
Gafas	20	NA	+0	-40	Medios de Visión Especiales, Aumento de Características

ORFEBRERÍA (Creativa, Destreza)

Esta habilidad secundaria mide la habilidad de un personaje para confeccionar objetos preciosos de metal, cristal y madera, como anillos, pulseras o collares. Un personaje puede especializarse en el tallado de madera o el modelado de cristal para obtener un +40 a su habilidad cuando usa uno de ambos materiales, a costa de un -80 con el resto.



CONFECCIÓN (Creativa, Destreza)

Mide la habilidad creativa que permite crear y diseñar trajes y diferentes prendas de vestir, como capas, camisas, vestidos de noche...

Si un archimago quiere crear un báculo mágico con presencia 30 y elige al menos un poder del grupo Proyección Mágica, tendría presencia 50 a la hora de contabilizar qué poderes puede contener.

Tatuajes

Los tatuajes también pueden ser "objetos mágicos" cuya Presencia Base es determinada por la calidad y complejidad artística del mismo, aunque tienen ciertas limitaciones especiales comparados a otros artefactos más tradicionales. En primer lugar, nunca pueden contener poderes de más de Nivel 3 y, además, el coste de PP de todas sus habilidades se dobla. Es decir, un poder de segundo Nivel que tuviera un coste de 80 puntos costaría 160 si quisiese introducirse en un tatuaje.

Tipo	Presencia
Tatuaje simple	20
Tatuaje complejo	40
Obra maestra	60
Gran tamaño	+20

PODER

Un mago puede sacrificar su energía espiritual para crear un objeto místico. De hacerlo así, la materia prima no es sino su propio atributo de Poder. Para determinar la cantidad de PP que otorga esta materia prima hay que tener en cuenta el valor del atributo sacrificado así como la Presencia Base del hechicero. De este modo, por cada punto de característica que sacrifique el personaje obtendrá una cantidad de PP equivalente a su presencia dividida por el Nivel de Poder en el que quiere obtenerlos (redondeada en grupos de 5 hacia abajo). Es importante puntualizar que esta clase de sacrificio sólo está al alcance de personas con el Don. Todos aquellos sin él carecen de la magia innata necesaria para crear objetos mágicos.

Un archimago de décimo nivel (Presencia 75) que consumiese dos puntos de su Atributo de Poder para crear un objeto obtendría cualquiera de las siguientes combinaciones:

• 150 PP de Nivel 1, 75 PP de Nivel 2, 50 PP de Nivel 3, 40 PP de Nivel 4 o 30 PP de Nivel 5.

No obstante, existe una limitación adicional a la hora de determinar el Nivel de los PP, ya que para obtenerlos de niveles muy elevados el personaje que realiza el sacrificio debe de haber alcanzado primero cierto valor mínimo en su atributo de Poder, tal y como se refleja en la **Tabla 5**. Es decir, si un mago quisiera obtener PP de Nivel 4, su atributo de Poder debería ser al menos 14 o más. A la hora de tener en cuenta esta regla siempre se aplica el atributo de Poder natural del personaje, sin contar los bonos recibidos por modificadores de carácter temporal.

Tabla 5: Sacrificio de Poder

Nivel	Atributo Mínimo
1	Poder 6+
2	Poder 8+
3	Poder 10+
4	Poder 14+
5	Poder 16+

ZEON

Insuflar magia pura en un objeto proporciona cierta cantidad de energía menor al mismo. En consecuencia, un mago que use Zeon como materia prima obtiene una cantidad de PP de Nivel 1 equivalente al valor zeónico introducido en el objeto entre 5. No obstante, a causa de la naturaleza temporal de la energía usada, todos los poderes que se obtengan con estos puntos tienen la regla Extinguible.

Para dotar de poder mágico a un artefacto el mago debe de estar en contacto directo con él, de manera que la energía fluya directamente entre ambos. Salvo por ese hecho, no se requiere ningún otro procedimiento especial.

Naturalmente, si un objeto hecho de Zeon trata de usarse como materia prima para otro objeto, las energías que genera siguen manteniendo la regla de Extingible, aunque sin ganar beneficios por ella.

Un mago que introdujese 800 puntos de Zeon en un objeto como materia prima obtendría 160 PP de Nivel 1.

OBJETOS DE PODER

A menudo, puede usarse el poder existencial de otros objetos sobrenaturales para redirigirlo en la fabricación de un artefacto. Básicamente, funcionarían a modo de generador sobrenatural, algo que alimenta al verdadero artefacto. En un principio, un objeto puede usarse de dos maneras diferentes como materia prima:

- Genera la mitad de los PP que tiene el poder de Nivel más elevado de cuantos posee.
- Genera una cantidad de PP equivalentes a los de sus poderes, pero de un Nivel inferior al de estos.

Un objeto que tuviera dos poderes diferentes, uno valorado en 80 PP de Nivel 2 y otro en 50 PP de Nivel 3, generaría o bien 25 PP de Nivel 3, o bien 80 PP de Nivel 1 y 50 PP de Nivel 2.

No obstante, “absorber” el poder de un artefacto no es en absoluto algo sencillo. Un ocultista podría tratar de dismantelar el objeto mágico siempre que éste no contenga ningún poder de Nivel 3 o superior. Para hacerlo, simplemente se requiere realizar un ritual de Ocultismo con la misma dificultad que costó de fabricar dicho objeto originariamente (o bien de la Habilidad Secundaria específica que fuera usada para crearlo). De conseguirlo, la energía se libera y se introduce en el artefacto designado.

En el caso de que posea poderes de Nivel 3, 4 o 5, o simplemente no se quiera (o pueda) destruir el objeto, el proceso es similar, pero debe de conectarse de algún modo con el artefacto que se pretende crear. Por ejemplo, podría darse el caso de que se construyese una espada cuya empuñadura está designada para acoplar una gema mágica. No obstante, esta opción sólo funciona si el contenedor del artefacto es creado exclusivamente con tal fin, en lugar de ser algo previamente existente.

Componentes Únicos

Existen ciertos elementos que, debido a su fuerte carga sobrenatural, funcionan por sí mismos como materia prima mística. Se trata de componentes legendarios, cosas que al ser “añadidas” a los artefactos les proporciona una fuente de energía. El Director de Juego es libre de determinar los PP que proporciona así como su nivel al ser puestos en un objeto, al igual que puede decidir que ciertos componentes sólo funcionan para potenciar poderes determinados.



COMPONENTES ÚNICOS EN GAÏA

A continuación se exponen algunos ejemplos de posibles componentes sobrenaturales que pueden funcionar como materia prima en el mundo de Gaïa. Naturalmente, no se trata de una lista cerrada, sino de algunos de los que han sido más utilizados

Polvo de Hada: El polvo que producen las alas de las hadas es una fuente de poder respetable. Lamentablemente, para que sea lo suficientemente fuerte como para ser un verdadero potenciador, es necesario reunir una cantidad considerable, y como el polvo es la fuente vital de las hadas y tardan años en recuperar los pocos gramos que pueden entregar sin ponerse en peligro, no es muy común que lo hagan. Normalmente, si quiere usarse como potenciador el polvo de hada se guarda en algún recipiente incrustado en el objeto, o se espolvorea sobre cuerpos textiles. Su poder depende de la cantidad de polvo que sea posible reunir, tal y como se muestra a continuación:

- 50 gramos: 50 PP de Nivel 2.
- 100 gramos: 100 PP de Nivel 2.
- 250 gramos: 20 PP de Nivel 3.
- +1 Kg.: 50 PP de Nivel 3.

Sangre de Paloma: Las gemas conocidas como Sangre de Paloma son una fuente de poder sobrenatural por derecho propio, puesto que su presencia sobrenatural es la más fuerte de todos los objetos que no son intrínsecamente mágicos. Para que funcione, siempre debe de ser incrustada en el objeto en un lugar donde sea posible verla. Su poder depende del tamaño de la gema;

- Gema pequeña: 100 PP de Nivel 2.
- Gema grande: 250 PP de Nivel 2.

Lágrimas de Banshee: El metal plateado que forma las lágrimas de las banshees es una potente fuente de poder místico para los artefactos. Dependiendo de lo antiguas que sean y la cantidad de tristeza que haya en ellas, incrementan consecuentemente sus capacidades, tal y como se indica a continuación;

- Lamento Menor: 20 PP de Nivel 3.
- Lamento Mayor: 60 PP de Nivel 3.

Mandrágora: Las raíces de las mandrágora, las plantas malditas que nacen bajo los pies de los muertos, se usan para potenciar muchos objetos de poder no demasiado elevado. No importa cuántas mandrágoras se usen; conceden 100 PP de Nivel 1 independientemente de su cantidad.

Metal estelar: La extraña aleación conocida como metal estelar, además de permitir al herrero forjar objetos de la mayor calidad imaginable, tiene en sí misma una considerable cantidad de poder. Cualquier objeto hecho parcialmente o completamente de este material obtiene ciertos beneficios:

- Adornos: 100 PP de Nivel 1.
- Al menos la mitad del artefacto: 100 PP de Nivel 2.
- Hecho por completo: 100 PP de Nivel 3.

Corazón de Dragón: El corazón de un dragón es una fuente considerable de poder, ya que en él reside la esencia sobrenatural de estas poderosas bestias. La edad del dragón es determinante para calcular el potencial, tal y como se expone en la siguiente lista;

- Cría de dragón: 50 PP de Nivel 3.
- Dragón adulto: 100 PP de Nivel 3.
- Dragón antiguo: 20 PP de Nivel 4.
- Dragón ancestral: 50 PP de Nivel 4.

Semilla de Ramalen: Las valiosas semillas que dan nacimiento a los inmensos árboles de Ramalen son una materia prima sobrenatural usada habitualmente por los Duk'zarist para potenciar algunos de sus objetos mágicos. Por lo general, se fragmentan en trozos muy pequeños para emplearlas en las Zebas y otras armas similares, aunque hay casos en los que se han llegado a usar semillas enteras para crear algo de mayor poder. Estas semillas sólo funcionan para otorgar poderes relacionados de algún modo con el fuego, y resultan totalmente inútiles para generar habilidades mágicas diferentes.

- Fragmento de semilla: 100 PP de Nivel 2.
- Semilla completa: 50 PP de Nivel 3.

Cuerno de Oni: Los cuernos de los Oni albergan gran parte del poder espiritual de estas criaturas. Utilizados durante la elaboración de un objeto puede aportar una poderosa fuente de energía, en especial si se consiguen los dos que pertenecen a la misma criatura.

- Un cuerno de Oni menor: 50 PP de Nivel 2.
- Ambos cuernos de un Oni menor: 100 PP de Nivel 2.
- Un cuerno de Oni mayor: 50 PP de Nivel 3.
- Ambos cuernos de un Oni mayor: 100 PP de Nivel 3.

Elementos de absoluta pureza: En algunos lugares de Gaïa se encuentran los elementos más puros, donde nacen la mayoría de los elementales y se concentran grandes fuerzas sobrenaturales. Si se toman parte de dichos elementos, como la nieve más fría de la mayor montaña del mundo, la lava candente del mayor de los volcanes o la más resistente veta mineral de las profundidades, son una poderosa materia prima que genera 50 PP de Nivel 3. Dichos puntos sólo pueden usarse para elegir poderes ligados al elemento correspondiente.

Sangre de un emperador de linaje antiguo: Aparentemente, por las venas de las dinastías reales de los linajes más antiguos corre un extraño poder difícil de comprender. Utilizar la sangre de alguien de larga ascendencia en la forja de un objeto de metal o cristal concede poder dependiendo de la cantidad utilizada;

- Cantidad escasa (menos de medio litro): 50 PP de Nivel 2.
- Cantidad elevada (algo menos de la mitad de su sangre): 250 PP de Nivel 2.
- Toda su sangre: 150 PP de Nivel 3.



RITUAL DE CREACIÓN

Una vez que se han determinado cuales son los poderes del objeto, su contenedor y se han obtenido los PP necesarios, sólo resta completar la obra mediante el ritual de creación. En realidad, el termino "ritual" en sí es equívoco, pues a lo que hace referencia es al proceso entero que se requiere para otorgar poderes sobrenaturales al objeto; a veces pueden ser unas cuantas horas y otras tardar años enteros.

Para realizar el ritual lo primero que hay que hacer es determinar qué habilidad secundaria se va a poner en uso y la dificultad de dicho control. Generalmente se emplea Ocultismo, pero un personaje puede si lo prefiere usar en su lugar Alquimia, Animismo o Runas, habilidades mucho más especializadas en la creación de objetos. Por otro lado la dificultad se establece tomando como referencia el poder de Nivel más elevado del objeto (Tabla 6) y aplicando a la tirada tanto los modificadores del tiempo invertido como los de otras condiciones especiales (Tabla 7). Si el valor es igual o superior a la dificultad, el artefacto es creado con éxito. Si por el contrario es inferior, ha de consultarse la Tabla 8 para determinar el resultado.

Tabla 6: Ritual de Creación

Nivel de Poder	Ocultismo	Runas	Alquimia	Animismo
1	180	120	160	140
2	240	160	240	240
3	320	240	300	320
4	440	320	340	380
5	-	-	440	-

Tabla 7: Factores Especiales

Tiempo	Modificador
Un minuto	-120
Una hora	-80
Varias horas	-60
Un día entero	-40
Una semana	+0
Un mes	+20
Seis meses	+40
Un año	+80
Una década	+120
Poderes Adicionales	Modificador
Nivel 1	-10
Nivel 2	-20
Nivel 3	-30
Nivel 4	-40
Nivel 5	-50
Equipamiento	Modificador
Sin equipo	-80
Equipo básico	0
Equipo intermedio	+20
Equipo avanzado	+40
Equipo superior	+80
Otros	Modificador
Asistencia	+20
Asistencia idónea	+40
Consortio	+80

Tiempo: Esta sección hace referencia al tiempo invertido en la creación del objeto. A partir de una semana, el personaje ha de dedicar al menos ocho horas diarias en la preparación para obtener el bonificador descrito.

Nivel de Poder: Este penalizador se aplica automáticamente por cada poder adicional que tenga el artefacto a aquel que se ha tomado como base para calcular su dificultad. Es decir, en un artefacto con cinco poderes, dos de Nivel 4, dos de Nivel 3 y uno de Nivel 1, se tomaría uno de los dos poderes de Nivel 4 como base y los otros se aplicarían como penalizadores; -40 por el otro poder de Nivel 4, -60 por los dos poderes de Nivel 3 y -10 por el poder de Nivel 1.

Equipamiento, Sin equipo: El personaje no tiene equipamiento apropiado para realizar el ritual.

Equipamiento, Equipo básico: El creador tiene al menos equipamiento básico y un lugar apropiado para confeccionar el artefacto. Podría ser el caso de un sótano o una habitación de estudio con material alquímico o de grabado.

Equipamiento, Equipo intermedio: Se cuenta con equipamiento de gran calidad y un completo laboratorio o santuario para confeccionar el artefacto.

Equipamiento, Equipo avanzado: El personaje tiene sobradamente los mejores recursos y el mejor equipamiento posible. Podría tener una mansión entera construida a modo de laboratorio llena de instrumental de primerísima calidad y material de sobra para hacer todas las pruebas necesarias.

Equipamiento, Equipo superior: Por encima de los mejores equipamientos e instalaciones, este modificador se aplica cuando el creador del artefacto tiene acceso a material mas excepcional posible, así como un lugar tan idóneo para su elaboración que roza lo increíble.

Otros, Asistencia: El personaje cuenta al menos con un ayudante cuya habilidad no sea menor a 100 puntos a la suya.

Otros, Asistencia Experta: El personaje cuenta al menos con un ayudante cuya habilidad no sea menor a 50 puntos a la suya.

Otros, Consortio de Creadores: El personaje cuenta con varios colaboradores cuya habilidad no sea menor a 30 puntos a la suya.

Tabla 8: Fracaso en la Creación de un Artefacto

Nivel de Fracaso	Resultado
-1 a -20	Fallo Intrínseco
-21 a -50	Fracaso Menor
-50 a -100	Fracaso Absoluto
-101 o menos	Catástrofe

Fallo Intrínseco: Aparentemente el artefacto es creado con éxito, pero todos sus poderes se corrompen, dando lugar a lo que suele denominarse objeto maldito. El Director de Juego debe determinar en secreto al azar cuantos de sus poderes se distorsionan (con un mínimo de uno), y sustituirlos por versiones perjudiciales de los mismos.

Fracaso Menor: La energía no logra sellarse apropiadamente dentro del contenedor. Para determinar las consecuencias de este acto, el Director de Juego realiza en secreto una tirada en la Tabla 9 y atiende al resultado obtenido.

Fracaso Absoluto: La creación fracasa por completo, perdiéndose tanto el contenedor como el poder existencial del que se le iba a dotar.

Catástrofe: La creación es un completo fracaso y las energías acumuladas se desencadenan de manera violenta engullendo al creador del objeto tanto como a los que se encontraran en las inmediaciones. Dependiendo de la cantidad de PP y el Nivel de los mismos, las consecuencias pueden ser más o menos graves, tal y como el Director de Juego considere apropiado.

Tabla 9: Consecuencias del Fracaso Menor

Tirada	Resultado
1-30	El objeto es creado con éxito, pero aplica la regla Cargas de Energía a la hora de usar cualquiera de sus poderes.
31-60	La mitad de los poderes del artefacto, empezando por el de Nivel más elevado, se pierden automáticamente, y el resto aplica la regla Extinguible .
61-90	Dos de los poderes del objeto se corrompen, aplicando además alguna de las reglas de la sección Objetos Malditos.
91-100	Tres de los poderes del objeto se corrompen, aplicando además dos o tres de las reglas de la sección Objetos Malditos.



RITUAL DE CREACIÓN

Además de Ocultismo, un personaje puede usar cualquiera de las siguientes habilidades secundarias especiales para realizar el ritual de creación. Cada una de ellas tiene ciertas capacidades únicas, tal y como se explica a continuación.

RUNAS (Creativa, Destreza)

Runas es el arte de reconocer e inscribir runas sobrenaturales, un lenguaje de poder quasi-divino que canaliza las energías existenciales en contenedores físicos. Un personaje puede hacer uso de esta habilidad para leer runas, medir las cualidades de objetos rúnicos o inscribirlas en los artefactos que quiera elaborar.

Reconocible: *Un objeto rúnico siempre tiene inscritos símbolos sobrenaturales en su superficie, haciendo que resulte fácil de reconocer a simple vista.*

ALQUIMIA (Creativa, Inteligencia)

La alquimia es una ciencia ocultista que combina elementos de la química, la metalurgia, la física, la medicina, la astrología, la semiótica, el misticismo, el espiritualismo y el arte. Su objetivo es la creación y transformación de elementos a través de un proceso de tres etapas llamadas Nigredo, Albedo y Rubedo, que consiste en reconocer una materia, deshacerla y reformarla. De todas las artes de creación sobrenatural, es la más metódica y científica, al igual que la que requiere un mayor número de componentes y artilugios, aunque también la que puede alcanzar unos resultados más poderosos.

Materiales y equipamiento: La principal desventaja de la alquimia es el elevadísimo coste de materiales y equipamiento necesarios para crear cualquier objeto. Sin un laboratorio apropiado y los debidos componentes (independientes de la Materia Prima como tal), es simplemente imposible elaborar un artefacto sobrenatural con alquimia. Por ello, tener al menos Equipo Básico es un requisito esencial y los bonos que se otorgan en la **Tabla 7** en la sección de Equipamiento se reducen a la mitad.

ANIMISMO (Creativa, Poder)

Se trata de la más espiritual de las disciplinas de creación, que consiste en imbuir de energía existencial un artefacto para darle cualidades excepcionales. Esta habilidad recoge todo el conocimiento referente al uso y aplicación de los rituales animistas, tanto a la hora de realizar cánticos y gestos como entrar en el estado de concentración necesario para reconocer y controlar dichas energías.

Tiempo limitado: El creador no obtiene bonificadores o penalizadores al control de dificultad del Ritual por tiempo (es decir, ignora la sección Tiempo de la **Tabla 7**). Basta con emplear un minuto de transmisión de energía existencial por cada Nivel de Poder empleado en crear el Artefacto.

Otros objetos como Materia Prima: El arte Animista no puede usar otros objetos sobrenaturales como Materia Prima para obtener PP.

Poderes limitados: Animismo no puede usarse para imbuir en objetos Poderes de Nivel 5 y el coste en PP de los de Nivel 4 se dobla.

OTRAS REGLAS GENERALES

Además de las reglas expuestas, existen otros elementos a tener en cuenta a la hora de elegir los poderes que pueden tener los artefactos sobrenaturales.

Debilidades

El creador de un artefacto sobrenatural puede dotar premeditadamente de debilidades especiales al objeto para potenciar otras de sus facetas. Por ello, un jugador puede elegir entre las debilidades listadas junto a los poderes para reducir el coste de PP de algunas capacidades místicas de su creación. Cada debilidad está directamente atada a un poder determinado (aunque es posible ligar varias debilidades a un sólo poder) y descuentan cierta cantidad indicada a su valor. No obstante, dicha reducción no puede bajar el coste de un poder por debajo de la mitad de su valor original.

Un poder místico con un coste de 60 PP de Nivel 2 tiene asociadas dos debilidades de Nivel 2 con un valor de reducción de -15 y -25 respectivamente. Aunque restando ambos valores obtenemos un -40 al valor de los PP, no podríamos bajar el coste de dicho poder por debajo de 30, ya que es la mitad de su valor original.

Facetas sobrenaturales

Los poderes de los objetos sobrenaturales están recogidos en grupos de habilidades similares llamados Facetas. Si un objeto se centra demasiado en una Faceta, el coste de poder existencial necesario se incrementa, pues resulta más complejo distribuir apropiadamente sus energías. En consecuencia, si un artefacto tiene más de una habilidad especial de una misma Faceta, por cada poder adicional que posea incrementaría 10 puntos el Coste en PP de dichos poderes.

Si un arma tuviera tres poderes del apartado Habilidades Ofensivas para Armas de costes 30 PP, 25 PP y 50 PP, el coste de los tres aumentaría 20 puntos, hasta 50 PP, 45 PP y 70 PP respectivamente.

Extinguible

La regla Extinguible es una debilidad general de los artefactos místicos que representa que el poder del objeto se va disipando con el tiempo hasta desaparecer. En caso de tenerla, si el objeto tiene poderes de uso continuo estos van perdiendo 1 PP al día. Cuando ha pasado una cantidad de días equivalente al coste del poder, éste deja de funcionar. Si por el contrario se trata de un poder de activación, pierde 5 PP cada vez que se emplea.

El creador de un objeto puede siempre declarar que un poder de su artefacto es Extinguible, en cuyo caso disminuye a la mitad su coste en PP.

Cargas de energía

Una debilidad habitual en los artefactos es que, pese a ser mágico por sí mismo, requiera alguna clase de energía sobrenatural externa para hacerlo funcionar. Por ello, cada vez que se quiera activar es necesario invertir poder en su interior, ya sea mágico, mental, o incluso fuerza vital. Cada vez que el artefacto obtiene una carga, sea del tipo que sea, puede funcionar con normalidad durante los 5 siguientes asaltos.

Para determinar la cantidad que es necesario invertir, es recomendable tomar como referencia el poder de nivel más elevado del objeto y se consulta la **Tabla 10**. Por regla habitual, sólo un tipo de energía funciona con cada artefacto; un objeto que funcionara usando Ki no podría ser activado con Zeon o viceversa.

Si a la hora de realizar el artefacto su creador quiere que requiera cargas de energía, disminuye 30 PP el coste en PP de los poderes con esta debilidad.

Tabla 10: Cargas de Energía

Tipo de Energía	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5
Zeon	10	30	60	150	250
Ki	1	3	6	15	25
CV	1	2	4	8	12
Energía Vital	1 Pv	5 Pv	15 Pv	50 Pv	150 Pv

Zeon: Es la cantidad de puntos de Zeon que es necesario introducir en el objeto para activarlo. La absorción no es automática, sino que el poseedor debe de acumular con su ACT la energía e introducirla activamente en el artefacto.

Ki: Determina la cantidad de puntos de Ki que es necesario introducir en el objeto para activarlo. La absorción no es automática, sino que el poseedor debe de acumular Ki e introducirlo activamente en el artefacto.

CV: Determina la cantidad de CV que es necesario introducir en el objeto para activarlo.

Energía Vital: Determina la cantidad de Puntos de Vida que el objeto absorbe de su poseedor al activarlo. En el caso de seres con Acumulación de Daño, esta cantidad se multiplica por su Múltiplo de Acumulación. Esta pérdida de Puntos de Vida se considera un sacrificio y, por lo tanto, el daño se recupera como tal.

OBJETOS MALDITOS

Realmente, el concepto de "objeto maldito" es algo comúnmente malinterpretado. En la mayoría de los casos no son otra cosa que artefactos sobrenaturales que, durante su proceso de creación, tuvieron algún fallo de concepción o fueron erróneamente fabricados. Por ello, sus poderes, pese a estar enfocados originariamente a otros fines, "fallan" o tienen consecuencias negativas inesperadas.

Sólo en muy raros casos llegan a crearse objetos realmente malditos; artefactos fabricados o pervertidos por alguna fuerza negativa de enorme poder con el único fin de causar estragos entre sus usuarios.

A continuación hay listados algunas de las habilidades perjudiciales más comunes en los artefactos malditos.

Presencia infecciosa: Las energías del artefacto están mal calibradas y tienden a sobrecargar a su portador. Por ello, la presencia del objeto se multiplica a la hora de determinar la Infección Sobrenatural que produce sobre su poseedor. Generalmente, ésta puede variar entre cinco y diez veces su valor real.

Lazo Anímico: El objeto crea inmediatamente una conexión con cualquier persona que lo use al menos una vez. Desde ese momento, todas las consecuencias negativas que pueda acarrear el artefacto se enlazan directamente con dicho individuo, incluso si ya no hay una conexión directa entre ambos.

Fallo Cruel: El objeto posee una cualidad negativa que se activa únicamente en el momento de mayor necesidad de su portador. Generalmente, parece funcionar bien, pero cuando es más requerido, "falla" para provocar la mayor desgracia posible.

Hermidad: Esta maldición vincula el objeto con otro objeto de similares características, haciendo que ambos estén destinados a destruirse así como a sus portadores.

Deseable: El objeto posee un aura que lo hace muy valioso a ojos de cualquiera que lo observe, haciendo que las personas que lo vean por primera vez y no superen una RP contra 140 ansien conseguirlo a cualquier precio.

PODERES MÍSTICOS

Una vez que ya sabemos cómo se determinan los PP y su Nivel, ha llegado el momento de ver las diferentes habilidades místicas que se pueden elegir con éstos. Naturalmente, las listas que aparecen a continuación son tan sólo una parte de los interminables poderes que pueden ocurrírsele al Director de Juego o a los jugadores. Si queréis incluir cualquier otro que no aparezca en ellas en uno de vuestros artefactos, basta con definir sus funciones, su coste en PP y el Nivel del mismo.

Los elementos que hay que tener en cuenta son:

Nombre: Es la denominación del Poder. Aquellos que poseen la palabra "Debilidad" entre paréntesis se trata de penalizadores, cuyo coste se resta siempre del poder al que están asociados.

Coste: El coste en PP que es necesario invertir para otorgarle dicha habilidad al objeto. En el caso de que sea una debilidad, aparecerá como un valor negativo, que se resta del coste del poder al que está asociado.

Nivel: Es el Nivel del Poder, que determina el Nivel de los PP que hay que utilizar. En el caso de que aparezca junto a un modificador o una debilidad, se indica que de elegirla se altera el Nivel de los PP del poder.



FACETAS GENERALES DE CALIDAD

Esta Faceta reúne todos los poderes existenciales relacionados con la calidad de armas, armaduras y otros objetos.

CALIDAD DE COMBATE

Este poder otorga a un arma o escudo un bono de Calidad. En caso de que dicha arma ya tuviera uno previo por forja, se queda con el más elevado de los dos, en lugar de apilarse el uno con el otro.

Calidad	Coste	Nivel
+5	50	2
+10	100	2
+15	50	3
+20	50	4
+25	50	5

Calidad +X: Este es el valor de Calidad que obtiene el arma.

Un arma que tiene naturalmente Calidad +5 se le confiere un poder de Calidad de Combate +15. En lugar de ser un arma +20, se quedaría con el más elevado de los bonos, convirtiéndose a todos los efectos en un arma +15.

CALIDAD GENERAL

Este poder otorga a un objeto determinado un bono de Calidad, como por ejemplo, gánzúas excepcionales o incluso utensilios de cocina. En caso de que el objeto tuviera uno previo por forja, se queda con el más elevado de los dos, en lugar de apilarse el uno con el otro.

Calidad	Coste	Nivel
+5	50	1
+10	100	1
+15	50	2
+20	50	3
+25	50	4

Calidad +X: Este es el valor de Calidad que obtiene el objeto.



FACETA OFENSIVA

Esta Faceta reúne todos los poderes existenciales relacionados con el combate ofensivo.

ARMA CON ATAQUE INCREMENTADO

Confiere al poseedor del arma un bono a su habilidad ofensiva. Este poder no se apila con la Calidad del arma, sino que se toma el más elevado de los dos.

Bono	Coste	Nivel
+5	50	1
+10	20	2
+15	20	3
+20	20	4
+25	10	5

Bono +X: Es el Bono ofensivo que recibe el arma.

Un arma de Calidad +5 que obtuviera un poder de Ataque Incrementado +20 sería a todos los efectos un arma +5, aunque su poseedor podría sumar un +20 a su Habilidad de Ataque con ella.

POTENCIACIÓN OFENSIVA

Confiere al personaje que porte el objeto un bono a su habilidad ofensiva (incluyendo proyección mágica y psíquica), independientemente del arma que utilice. En caso de que el poseedor tenga dos objetos con un poder de Potenciación ofensiva o un arma con bono de calidad, los bonos no se apilan, sino que se toma el más elevado de los dos.

Bono	Coste	Nivel
+5	60	2
+10	120	2
+15	60	3
+20	60	4

Bono +X: Es el Bono ofensivo que recibe el personaje a su Habilidad de Ataque.

DAÑO INCREMENTADO

Este poder incrementa el daño base del arma al que se encuentra asociado. Esta cantidad se suma a cualquier otro modificador que tenga el objeto previamente por su calidad.

Daño Incrementado	Coste	Nivel
+10	20	1
+20	80	1
+30	50	2
+40	100	2
+50	50	3
+60	100	3
+80	40	4
+100	80	4

Daño Incrementado +X: Este es el valor que se incrementa el daño del arma.

ARMA ENCANTADA

El arma posee una naturaleza mágica y, consecuentemente, puede ser usada para combatir amenazas sobrenaturales.

Efecto	Coste	Nivel
Encantada	50	2
Sobrenatural	80	3

Encantada: A efectos de juego el arma se considera encantada y es capaz de dañar criaturas intangibles así como detener ataques de naturaleza sobrenatural.

Sobrenatural: Igual que el anterior, pero arma ataca en Energía (ENE) como Crítico primario. Por su carácter sobrenatural sólo puede ser detenida por armas o medios capaces de parar energía.

ATAQUES ELEMENTALES

Muchas armas pueden tener asociados ataques especiales basados en elementos o condiciones. Sería el caso de armas de fuego, hielo, o incluso de luz u oscuridad pura. Es importante puntualizar que un arma no provoca daño adicional por el mero hecho de ser elemental; para eso, es necesario asociarlo también a un poder de Daño Incrementado.

Ataque Elemental	Coste	Nivel
Frío	30	2
Fuego	30	2
Electricidad	30	2
Luz	60	2
Oscuridad	60	2
Energía	20	3
Modificadores		
Variable	+20	-
Combinado	+40	-
Primario	+50	-

Frío: El arma obtiene Frío (FRI) como Crítico Secundario.

Fuego: El arma obtiene Calor (CAL) como Crítico Secundario.

Electricidad: El arma obtiene Electricidad (ELE) como Crítico Secundario.

Luz: El arma se considera un arma de naturaleza sagrada, que provoca doble daño contra criaturas vulnerables a ese tipo de ataques.

Oscuridad: El arma se considera un arma de naturaleza impía, que provoca doble daño contra criaturas vulnerables a ese tipo de ataques.

Energía: El arma ataca en Energía (ENE) como Crítico Secundario.

Variable: Representa que el artefacto puede tener diferentes tipos de Ataques Elementales (elegidos previamente) y es el poseedor quien elige cual de ellos activar en cada momento específico.

Combinado: Representa que el artefacto mezcla diferentes tipos de elementos, atacando en todos ellos a la vez como Crítico Secundario. Este tipo de arma siempre elige automáticamente la Armadura más baja del defensor y, en caso de que este tenga alguna invulnerabilidad elemental, ignora dicha protección y sigue afectando en los otros elementos.

Primario (Modificador): El artefacto se convierte en una masa elemental, permitiendo atacar en el elemento elegido como crítico primario.

EXTERMINADOR

El arma tiene una condición única que le permite provocar estragos contra una clase específica de ser o criatura. Consecuentemente, incrementa su Daño Base un 50% cuando ataca a dicha clase de ser, redondeando hacia arriba el resultado en grupos de diez.

Exterminador	Coste	Nivel
Un tipo de raza	50	3
Un ser determinado	20	2
Una condición	100	2
Modificador		
Exterminador mayor	+50	-

Un tipo de raza: El arma incrementa el daño que produce al atacar a una clase de criatura en concreto. Si por ejemplo es exterminador de humanos, cada vez que ataque a un ser humano incrementará su Daño Base.

Un ser determinado: El arma sólo funciona contra una criatura o personalidad determinada. Si, por ejemplo, fue creada para destruir al Wyrn Oscuro Legión, únicamente incrementará su daño cuando ataque a Legión, y no a otra criatura.

Una condición: El arma posee daño incrementado cuando ataca a objetivos que tienen una condición concreta muy específica. Si, por ejemplo, daña a todas las personas que hayan asesinado a alguien, cuando ataquen a un asesino obtendrían un incremento a su poder destructivo.

Exterminador mayor: En lugar de incrementar el daño un 50%, el arma dobla su daño base.

Un arma con daño base 60 con la cualidad exterminadora de dragones tendría daño base 90 contra dicha clase de ser.

EMBATE

Si el arma realiza un ataque con éxito sobre un adversario, además del daño el objetivo sufre un impacto de fuerza que lo hace volar por los aires. Para hacer uso de cualquiera de estos poderes es necesario que el arma tenga al menos uno de sus Críticos Contundentes. De no poseerlo, el coste del poder se dobla.

Embate	Coste	Nivel
Embate	100	2
Embate mayor	50	3
Embate 8	20	2
Embate 10	100	2
Embate 12	20	3
Embate 15	100	3

Embate: El arma produce automáticamente un impacto con una Fuerza equivalente al del atributo del personaje que la esgrime. Este valor no puede ser nunca superior a 12.

Embate mayor: Como el anterior, salvo porque no existe límite al valor del atributo de Fuerza del portador.

Embate X: El arma produce automáticamente un impacto con una Fuerza equivalente al valor X, independiente del atributo de su portador.

MUNICIÓN ILIMITADA

Este poder otorga a un arma de proyectiles un tipo de munición sobrenatural mucho más duradera que la normal. Cualquier arma con este poder se considera que tiene Recarga 1, independientemente de la que tuviera originariamente.

Munición	Coste	Nivel
10 Proyectiles al día	20	1
25 Proyectiles al día	50	1
100 Proyectiles al día	20	2
Proyectiles ilimitados	50	2
Modificadores		
Arma de fuego	+20	-
Munición combinable	+20	-

X Proyectiles al día: Es el número de veces que puede usarse el arma al cabo del día.

Proyectiles ilimitados: El arma no tiene límite a la hora de ver cuantos proyectiles es capaz de generar.

Arma de fuego (Modificador): Es necesario adquirir este efecto si quiere usarte un poder de Munición Ilimitada con un arma de fuego de cualquier tipo.

Munición combinable (Modificador): Permite combinar de manera indistinta proyectiles convencionales con los del arma, permitiendo a su portador usar los que considere más apropiados en cada momento.



ATAQUE ESPECIAL

Este poder permite que un artefacto obtenga la capacidad de realizar un ataque especial de manera innata; ya sea lanzando esquivas, estirándose o lanzando un chorro de alguna clase de energía. Aunque se compone de varios factores separados, todos cuentan como un único poder del Nivel más elevado del conjunto. De igual forma, al sumar los PP se cuentan en su conjunto, tomando como base el mayor Nivel. En caso de que un objeto tenga varios ataques diferentes, sí se considerarían poderes adicionales.

Si se usa a través de un arma, el objeto utiliza como Daño base la mitad del que posee el arma original. Naturalmente, no es necesario adquirir Daño base, pues el ataque puede asociarse a algún efecto místico adicional que posea el artefacto. Se ha de seleccionar una tabla para el ataque especial entre Filo, Penetrante y Contundente, aunque también es posible seleccionar uno diferente de haberse escogido algún poder que le permita realizar ataques elementales o de energía.

El objeto puede usar su propia habilidad o, en el caso de tratarse de un arma, la habilidad ofensiva de su personaje.

Distancia	Coste	Nivel
25 metros	20	2
50 metros	40	2
100 metros	80	2
250 metros	40	3
1 kilómetro	40	4
Cualquier punto visible	80	4

Daño	Coste	Nivel
Daño 40	10	2
Daño 60	40	2
Daño 80	10	3
Daño 100	20	3
Daño 120	40	3
Daño 150	20	4
Daño 200	40	4
Daño 250	80	4
Daño completo	80	2

Área	Coste	Nivel
1 metro de radio	20	2
3 metros de radio	40	2
5 metros de radio	80	2
10 metros de radio	20	3
25 metros de radio	40	3
100 metros de radio	40	4
250 metros de radio	80	4
500 metros de radio	40	5

Habilidad ofensiva	Coste	Nivel
80	100	2
120	150	2
140	250	2
180	100	3
240	200	3
320	100	4
440	100	5

Debilidades	Coste	Nivel
X Asaltos	-Var.	-
1 Al día	-40	-
3 Al día	-20	-
5 Al día	-10	-
Habilidad final	-40	-

Distancia: Determina que el ataque especial será a distancia y alcanzará como máximo la distancia indicada.

Daño: Es el daño base del ataque.

Daño completo: En el caso de que se ataque con un arma, el ataque emplea el daño pleno de esta, en lugar de la mitad.

Área: El ataque es en área. Puede tener como centro o bien el propio artefacto o, en caso de que ataque a distancia, el punto donde llega.

Habilidad ofensiva: Determina el valor de ataque que tiene como base el artefacto por sí mismo.

X Asaltos (Debilidad): El artefacto requiere varios asaltos de preparación para ejecutar el ataque desde el momento en el que se declaró su activación. La reducción de PP es equivalente al número de asaltos que hace falta esperar por cinco (hasta un máximo de 10 asaltos).

X Al día (Debilidad): El artefacto tiene un máximo de usos diarios.

Habilidad final (Debilidad): El artefacto no lanza los dados para calcular su habilidad, sino que la que ha comprado se considera su valor final.

CRÍTICO INCREMENTADO

Este poder permite al arma realizar impactos críticos más devastadores de lo habitual.

Crítico Incrementado	Coste	Nivel
+10	40	1
+20	40	2
+30	80	2
+40	20	3
+50	60	3
+60	150	3
Crítico automático	100	4

+X al crítico: En caso de que un ataque con el arma produzca un Crítico, es el bono añadido al cálculo de sus efectos.

Crítico automático: Cualquier daño producido por el arma se considera un crítico automático. Las criaturas de acumulación de daño no aplican esta regla, pero todo su cuerpo se considera automáticamente un punto vulnerable.

RECUPERACIÓN

Este poder permite que un artefacto vuelva a su portador tras perderlo de algún modo.

Recuperación	Coste	Nivel
Lanzamiento (Activo)	50	2
Lanzamiento (Pasivo)	50	3
A la vista	100	2
Cercano	40	3
Ilimitado	50	4

Lanzamiento (Activo): El objeto se trata de un arma lanzable, la cual regresa a manos de su dueño al finalizar el asalto en el que ha sido lanzada. El personaje debe de tener la oportunidad de atraparla al vuelo con un control de Trucos de Manos contra dificultad Muy Difícil (140), pero su trayectoria puede ser interrumpida por otras personas que sean capaces de atraparla antes. Esta habilidad sólo funciona inmediatamente después de haber lanzado el arma. Si el personaje falla al atraparla o simplemente ha perdido el objeto por cualquier otra razón (como en el caso de que se la hubieran robado), simplemente no regresa a él.

Lanzamiento (Pasivo): Como el caso anterior, pero el arma aparece automáticamente en manos de su dueño al finalizar el asalto en el que es lanzada. Esta habilidad sólo funciona inmediatamente después de haber lanzado el arma. Si el personaje la pierde por cualquier otra razón, simplemente no regresa a él.

A la vista: Mientras el objeto esté a la vista del personaje, este no tiene más que llamarla para que se manifieste ante él. En el caso de que el objeto esté ya en posesión de otra persona que pueda reconocer como su nuevo dueño (lo que, generalmente, requiere que ya lo haya usado), este poder ya no tiene ninguna utilidad, ya que tiene un nuevo dueño.

Cercano: Como en el anterior, pero basta con que el objeto esté a menos de un kilómetro para que pueda llamarlo.

Ilimitado: Como en los dos poderes anteriores, pero no hay límite de distancia o espacio para que el personaje pueda llamar un objeto que ya está vinculado a él.

DESTRUCCIÓN DE ARMADURA

Este poder permite al arma que lo posea ignorar parcialmente la protección de sus contrincantes. Destrucción de Armadura no se apila con el modificador proporcionado por la Calidad del arma, sino que se toma el más elevado de los dos.

TA ignorada	Coste	Nivel
-1 TA	40	1
-2 TA	20	2
-3 TA	40	2
-4 TA	120	2
-5 TA	20	3
-6 TA	40	3
-8 TA	20	4
Ignora TA	150	4

-X TA: Este es el valor que los ataques del arma disminuyen de la Armadura del defensor.

Ignora TA: El arma ignora por completo la armadura del defensor.

OTRAS HABILIDADES DE ARMAS

En esta sección se recogen otras habilidades especiales que pueden poseer las armas.

Reglas Especiales	Coste	Nivel
Precisa	50	2
Vorpal	50	3
Crítico variable	40	2
Transformable (Limitada)	100	2
Transformable (Completa)	50	3
Control del daño	100	2

Precisa: El arma posee la regla de precisa, sin importar su naturaleza.

Vorpal: El usuario del arma aplica sólo un penalizador de -10 al realizar ataques apuntados al cuello y, en caso de producir un crítico, aplica un +40 a la tirada para calcular sus efectos.

Crítico variable: El personaje que usa el arma puede elegir como crítico primario entre Filo, Contundente o Penetrante a Voluntad.

Transformable (Limitada): El artefacto es capaz de alterar su forma para convertirse en cualquier otra arma de una naturaleza similar a la que tenía originariamente. Es decir, una espada larga podría transformarse en una espada corta o un mandoble, pero no en una maza o un arco. La transformación tarda un asalto en llevarse a cabo.

Transformable (Completa): Como la anterior, pero el arma puede convertirse en cualquier otra, sin limitación alguna.

Control del daño: Esta habilidad permite al usuario controlar el daño que producen sus ataques con el artefacto, siendo capaz de disminuir la cantidad final de daño provocado hasta el valor que desee, incluso después de obtener el resultado del ataque.

Si tras realizar un ataque con el arma su usuario provocase 200 puntos de daño a su adversario y descubriera que dicho daño es suficiente para acabar con él, podría perfectamente decidir causar sólo 120 puntos de daño para no matarle.

Munición

La creación de munición sobrenatural resulta extremadamente más simple de confeccionar que la de armas más elaboradas. Por ello, los PP necesarios para otorgarle poderes de combate o de calidad se consideran de un Nivel inferior al que indique la tabla correspondiente.





FACETA DEFENSIVA

Esta Faceta reúne todos los poderes existenciales relacionados con la defensa y la protección.

CALIDAD DE ARMADURA

Este poder otorga a una armadura existente un bono de Calidad. En caso de que dicha armadura ya tuviera uno previo por Forja, se queda con el más elevado de los dos, en lugar de apilarse el uno con el otro.

Calidad	Coste	Nivel
+5	50	2
+10	100	2
+15	50	3
+20	50	4
+25	50	5
Debilidad		
Abierta	-10	-

Calidad +X: Este es el valor de Calidad que obtiene la armadura. Al ser de carácter sobrenatural, también modifica la defensa contra Energía.

Una armadura que tiene naturalmente Calidad +10 se le confiere un poder de Calidad de Armadura +20. En lugar de ser +30, se quedaría con el más elevado de los bonos, convirtiéndose a todos los efectos en una armadura +20.

Abierta (Debilidad): La armadura tiene una debilidad y se considera que tiene Armadura 0 contra un determinado tipo de ataque.

ARMADURA INNATA

Otorga una armadura sobrenatural al personaje meramente teniendo el objeto en contacto con su cuerpo. Puede apilarse con otras armaduras como capa adicional.

Armadura	Coste	Nivel
1	40	2
2	80	2
3	40	3
4	80	3
5	120	3
6	40	4
Modificador		
Física	+80	-
Elemental	+80	-
Mística	+40	-
Enfocada	+80	-
Completa	+20	+1 Nv

Armadura X: Este es el valor de Armadura que proporciona innatamente el objeto contra un determinado tipo de ataque, elegido en el momento de la creación del artefacto. Por ejemplo, podría crearse un anillo que proporcionara Armadura 4 contra Frío. No puede elegirse Energía como Armadura.

Física: La protección funciona exclusivamente contra los ataques basados en Filo, Contundente y Penetrante.

Elemental: La armadura funciona exclusivamente contra los ataques basados en Frío, Calor y Electricidad.

Mística: Permite elegir Energía como Armadura.

Enfocada: El objeto funciona plenamente contra el tipo de ataque originalmente elegido, mientras que ante todos los demás proporciona la mitad de bono redondeado hacia abajo. Por ejemplo, una Armadura 6 enfocada contra Energía proporcionaría Armadura 3 contra los demás tipos de ataque.

Completa: La Armadura protege contra toda clase de ataque.

POTENCIACIÓN DEFENSIVA

Confiere al personaje que porte el objeto un bono a su habilidad defensiva (incluyendo proyección mágica y psíquica), independientemente del arma que utilice. En caso de que el poseedor tenga dos objetos con un poder de Potenciación Defensiva o un arma con bono de calidad, los bonos no se apilan, sino que se toma el más elevado de los dos.

Bono	Coste	Nivel
+5	60	2
+10	120	2
+15	60	3
+20	60	4

Bono +X: Es el Bono que recibe el personaje a su Habilidad de Defensa.

ARMA CON DEFENSA INCREMENTADA

Confiere al poseedor del arma un bono a su habilidad defensiva. Este poder no se apila con la Calidad del arma, sino que se toma el más elevado de los dos.

Bono	Coste	Nivel
+5	50	1
+10	20	2
+15	20	3
+20	20	4
+25	10	5

Bono +X: Es el Bono defensivo que recibe el arma.

Un arma de Calidad +5 que obtuviera un poder de Defensa Incrementada +10 sería a todos los efectos un arma +5, aunque su poseedor podría sumar un +10 a su habilidad defensiva con ella.





FACETA DE PROTECCIÓN

Esta Faceta reúne todos los poderes que potencian la protección del portador del objeto.

INMUNIDAD

Esta lista describe diferentes inmunidades físicas que el artefacto puede conceder a su poseedor.

Inmunidades	Coste	Nivel
Mitad de daño	140	2
Daño físico	60	3
Mitad de Daño místico	100	4
Cualquier presencia	80	3
Presencia inferior a 80	100	3
Presencia inferior a 120	80	4

Mitad de daño: El poseedor sufre la mitad de daño ante ataques de naturaleza física. Esta habilidad queda anulada ante ataques basados en calor, frío o electricidad, así como si el atacante tiene la capacidad de dañar energía.

Daño físico: El poseedor no sufre daño ante ningún tipo de ataque que no esté basado en frío, calor, electricidad o energía.

Mitad de daño místico: El poseedor sufre la mitad de daño ante cualquier tipo de ataque. Un ser con un Gnosis 35 o superior puede ignorar esta regla, salvo si el creador del artefacto tenía más Gnosis que él.

Cualquier presencia: El portador se hace inmune a cualquier daño que no afecte energía. Naturalmente seguirá recibiendo la potencia de los impactos así como las consecuencias del ataque.

Presencia inferior a X: Igual que el anterior, pero sigue siendo inmune a menos que el ataque provenga además de una presencia igual o superior a la indicada.

INMUNIDAD MÁGICA

Este poder vuelve inmune al poseedor del artefacto a cierto grado de poderes mágicos.

Inmunidad	Coste	Nivel
Zeon 40	100	2
Zeon 80	250	2
Zeon 120	150	3
Zeon 180	350	3
Zeon 250	150	4
Zeon 350	300	4
Zeon 500	150	5
Debilidades		
Única vía	-	-1 Nv

Zeon X: El personaje es inmune a cualquier conjuro cuyo potencial zeónico sea igual o inferior al valor X del poder. Un ser con un Gnosis 35 o superior puede ignorar esta regla, salvo si el creador del artefacto tenía más Gnosis que él.

Única vía (Debilidad): La inmunidad ante la magia sólo funciona contra los conjuros de una determinada Vía.

INMUNIDAD PSÍQUICA

Este poder vuelve inmune al poseedor a cierto grado de poderes psíquicos.

Inmunidad	Coste	Nivel
Matrices 80	100	2
Matrices 120	250	2
Matrices 140	120	3
Matrices 180	300	3
Matrices 240	50	4
Matrices 280	100	4
Matrices 320	250	4
Matrices completa	100	5
Debilidades		
Única disciplina	-	-1 Nv

Matrices X: El personaje es inmune a poderes psíquicos cuyo potencial sea igual o inferior al valor X del poder. Un ser con un Gnosis 35 o superior puede ignorar esta regla, salvo si el creador del artefacto tenía más Gnosis que él.

Matrices completa: Como el anterior, salvo que el personaje es completamente inmune a todos los poderes psíquicos.

Única disciplina (Debilidad): La inmunidad ante los poderes psíquicos sólo funciona contra una determinada disciplina.

INMUNIDAD ELEMENTAL

Esta lista describe diferentes inmunidades ante los elementos que el artefacto puede conceder a su poseedor.

Efecto	Coste	Nivel
2 intensidades	20	1
4 intensidades	40	1
6 intensidades	80	1
10 intensidades	80	2
20 intensidades	80	3
Inmunidad completa	50	4
Modificadores		
Elementos naturales	+40	-
Todos los elementos	+80	-

X intensidades: El portador se hace inmune a cierta cantidad de intensidades de un elemento determinado durante la elección del poder (Frío, Fuego, Luz...). En caso de recibir un ataque basado en dicho elemento de un entidad cuyo Gnosis no sea superior a 25, por cada intensidad a la que es inmune aplica un -5 puntos su Daño Base y obtiene un +5 a cualquier Resistencia pertinente. Los seres con más Gnosis ignoran esta habilidad.

Inmunidad completa: Hace al portador inmune al elemento elegido de forma completa. Los elementos producidos por criaturas con Gnosis 30 o superior pueden ignorar esta regla.

Elementos naturales: El personaje es inmune por completo a los efectos de los cuatro elementos naturales.

Todos los elementos: La resistencia se amplía de uno a todos los elementos, incluyendo luz y oscuridad.

REDUCCIÓN DE DAÑO

El personaje reduce el daño de una fuente de ataque en una cantidad determinada por el poder.

Reducción	Coste	Nivel
-10	80	3
-20	20	4
-30	80	4
Debilidades		
Limitado	-	-1 Nv

Reducción X: Indica el valor que se resta al daño base de cualquier ataque que sufre el personaje.

Limitado (Debilidad): La reducción sólo funciona contra una clase de ataque.

BARRERA DE DAÑO

Como su nombre indica, confiere al objeto y su portador una Barrera de Daño contra toda clase de ataque.

Barrera	Coste	Nivel
40	60	1
60	40	2
80	80	2
100	120	2
120	180	2
150	250	2
180	10	3
200	20	3
250	40	3

Barrera: Este es el valor de la barrera de daño que obtiene el personaje que porta el objeto.

MEJORA DE RESISTENCIAS

Este poder permite aumentar las resistencias del portador del mismo.

Resistencia	Coste	Nivel
+10	40	1
+20	20	2
+30	60	2
+40	40	3
+50	120	3
+80	40	4

Modificadores		
Todas las físicas	+60	-
Todas las místicas	+60	-
Todas las resistencias	-	Nv +1
Debilidades		
Sólo ante un tipo de magia	-20	-
Sólo ante una disciplina psíquica	-20	-

Resistencia +X: Este es el valor en que aumenta una de las Resistencias del portador del artefacto.

Todas las físicas: El bono se aplica a la RF, RV y RE. No es compatible con el modificador Todas las místicas.

Todas las místicas: El bono se aplica a la RM y RP.

Todas las resistencias: El bono se aplica a todas las resistencias.

Sólo ante un tipo de magia (debilidad): El bono sólo funciona contra los efectos de una vía determinada de magia.

Sólo ante una disciplina psíquica (debilidad): El bono sólo funciona contra los efectos de una disciplina psíquica determinada.



FACETA DE POTENCIACIÓN MÁGICA

Esta Faceta reúne todos los poderes que incrementan las habilidades mágicas de sus usuarios.

ACT

Este poder incrementa el ACT del poseedor del artefacto cuando se encuentra en contacto con él.

Bono al ACT	Coste	Nivel
+5	150	1
+10	50	2
+15	50	3
+20	150	3
+25	50	4
+30	200	4

Debilidades		
Limitado	-	-1 Nv

Bono al ACT +X: Es el valor que el artefacto suma al ACT de su poseedor cuando lo usa como potenciador.

Limitado (debilidad): El bono sólo funciona al lanzar conjuros de una vía determinada.

PROYECCIÓN MÁGICA

Este poder incrementa la habilidad del personaje para enfocar sus conjuros sobre un objetivo. Este modificador no se apila con el poder de un artefacto similar, sino que se toma el valor más elevado de los dos.

Proyección Mágica	Coste	Nivel
+5	50	1
+10	50	2
+15	150	2
+20	50	3
+25	50	4

Debilidades		
Limitado	-20	-

Proyección Mágica +X: Indica el bono a la Proyección Mágica que obtiene el personaje que emplea el objeto al usarlo para lanzar conjuros a través suyo.

Limitado (debilidad): El bono sólo funciona al lanzar conjuros de una vía determinada.

CONTENEDOR DE ZEON

Este poder permite al artefacto almacenar puntos de Zeon como contenedor mágico.

Contenedor	Coste	Nivel
50	20	1
100	50	1
200	100	1
250	20	2
500	50	2
750	100	2
1.000	20	3
1.500	50	3
2.000	100	3
3.000	20	4
5.000	50	4
10.000	100	4
Sin Límite	100	5

Contenedor: Indica la cantidad máxima de Zeon que el artefacto puede recibir.



PODER AÑADIDO

Esta habilidad incrementa el valor zeónico de todos los conjuros lanzados por el personaje que lo utilice sin la necesidad de invertir Zeon en ello. Este modificador no se apila con el mismo poder de un artefacto similar, sino que se toma el valor más elevado de los dos.

Poder Añadido	Coste	Nivel
+10 Zeon	100	1
+20 Zeon	20	2
+30 Zeon	50	2
+40 Zeon	140	2
Grado Superior	100	3
Debilidades		
Limitado	-20	-

+X Zeon: Indica la cantidad que se añade al conjuro lanzado. Por ejemplo, alguien con un objeto que le otorga un +20 al valor zeónico de sus conjuros podría gastar únicamente 30 puntos de Zeon al lanzar un sortilegio, pero este aparecería como si hubiera gastado 50. Este poder no funciona con Alta Magia o Mágia Divina.

Grado superior: El conjuro es lanzado con un grado por encima de su potencial. Este poder no funciona con Alta Magia o Mágia Divina.

Limitado (Debilidad): El bono sólo funciona al lanzar conjuros de una vía determinada.

CONTROL DE RESISTENCIA MÁGICA INCREMENTADO

Este poder incrementa la dificultad a superar de la Resistencia Mágica que los conjuros del portador del artefacto. Por ejemplo, un conjuro con dificultad 120 de RM canalizado a través de un artefacto que incrementa 10 puntos la RM aumentaría el valor de dicha dificultad hasta 130 RM. Este modificador no se apila con el mismo poder de un artefacto similar, sino que se toma el valor más elevado de los dos.

Dificultad	Coste	Nivel
+10	40	2
+15	120	2
+20	40	3
+25	40	4
+30	120	4
Debilidades		
Limitado	-20	-

Dificultad +X: Este es el valor que se suma a la dificultad a superar de las RM de los conjuros del lanzador.

Limitado (Debilidad): El bono sólo funciona al lanzar conjuros de una vía determinada.

RECARGA MÁGICA

Este poder incrementa la regeneración zeónica del hechicero.

Bono a la Regeneración	Coste	Nivel
+10	100	1
+20	250	1
+30	50	2
+40	100	2
+50	50	3
+60	150	3
Doble	200	3
Triple	50	4

Bono a la Regeneración +X: Es el valor que el artefacto suma a la regeneración de Zeon diaria de su portador.

Doble / Triple: Dobra o triplica la regeneración de Zeon del portador.





FACETA DE POTENCIACIÓN PSÍQUICA

Esta Faceta reúne todos los poderes que incrementan las habilidades psíquicas de sus usuarios.

POTENCIAL

El artefacto incrementa el poder de las habilidades psíquicas del personaje.

Bono al Potencial	Coste	Nivel
+5	150	1
+10	50	2
+15	50	3
+20	150	3
+25	50	4
+30	200	4
Debilidades		
Limitado	-	-1 Nv

Bono al Potencial +X: Es el valor que el artefacto suma al potencial psíquico de su poseedor cuando lo usa como canalizador de sus poderes.

Limitado (Debilidad): El bono sólo funciona al usar poderes de una disciplina determinada.

PROYECCIÓN PSÍQUICA

Este poder incrementa la habilidad del personaje para enfocar sus poderes mentales sobre un objetivo. Este modificador no se apila con el poder de un artefacto similar, sino que se toma el valor más elevado de los dos.

Proyección Psíquica	Coste	Nivel
+5	50	1
+10	50	2
+15	150	2
+20	50	3
+25	50	4
Debilidades		
Limitado	-20	Var.

Proyección Psíquica +X: Indica el bono a la Proyección Psíquica que obtiene el personaje que emplea el objeto al usarlo para lanzar conjuros a través suyo.

Limitado (Debilidad): El bono sólo funciona con poderes de una disciplina determinada.

CONTROL DE RESISTENCIA PSÍQUICA INCREMENTADO

Este poder incrementa la dificultad a superar de la Resistencia que los poderes del portador del artefacto requieren superar. Por ejemplo, un poder con dificultad 120 de RP canalizado a través de un artefacto que incrementa 10 puntos la RP aumentaría el valor de dicha dificultad hasta 130 RP. Este modificador no se apila con el mismo poder de un artefacto similar, sino que se toma el valor más elevado de los dos.

Dificultad	Coste	Nivel
+10	40	2
+15	120	2
+20	40	3
+25	40	4
+30	40	5
Debilidades		
Limitado	-20	Var.

Dificultad +X: Este es el valor que se suma a la dificultad a superar de las RP o RF de los poderes del lanzador.

Limitado (Debilidad): El bono sólo funciona al lanzar poderes de una vía determinada.

MEJORA DE MANTENIMIENTOS

Este poder permite mantener los poderes psíquicos con una dificultad superior a como normalmente podría su portador. Afecta tanto a poderes mantenidos de forma normal como a poderes mantenidos con innatos.

Potencial	Coste	Nivel
+10	50	1
+20	50	2
+30	50	2
+40	50	3
+50	50	4

Potencial +X: Es lo que suma a su potencial base a la hora de calcular el mantenimiento.



FACETA POTENCIACIÓN EN LA CONJUNCIÓN

Esta Faceta reúne todos los poderes en relación a la convocatoria y capacidades de invocación.

PRESENCIA INCREMENTADA

Este poder hace que el objeto que sirve como contenedor de una entidad atada tenga una presencia mayor a la que posee originariamente. Esta habilidad sólo se aplica exclusivamente a la hora de calcular cuántas criaturas atadas puede albergar en su interior.

Presencia	Coste	Nivel
+10	25	1
+20	50	1
+30	75	1
+50	25	2
+75	50	2
+100	75	2
+150	50	3
+200	100	3
+250	150	3

Presencia +X: Este es el valor en que aumenta la presencia del objeto a efectos de calcular cuantas criaturas puede albergar en su interior.

REDUCCIÓN DE ATADURA

Este poder reduce el coste del mantenimiento de las criaturas que se encuentren atadas en el interior del objeto.

Reducción	Coste	Nivel
-1 nivel	150	1
-2 niveles	150	2
-3 niveles	100	3
-4 niveles	50	4
Debilidades		
Atadura elemental	-20	Var.

Reducción -X Niveles: Las criaturas atadas en el objeto reducen su nivel en la cantidad indicada (hasta un mínimo de 0) a la hora de contabilizar el coste del mantenimiento de su atadura.

Atadura elemental (Debilidad): La reducción sólo es concedida a las criaturas afines a un elemento específico.

CONVOCACIÓN INCREMENTADA

Este poder incrementa una de las cuatro habilidades de convocatoria del portador del artefacto. En el momento en el que se elige el poder, es necesario determinar cual de ellas modifica; Convocar, Controlar, Atar o Desconvocar. Esta capacidad puede elegirse en varias ocasiones, pero siempre para modificar una habilidad diferente, ya que sus bonos no se apilan entre sí.

Convocación Incrementada	Coste	Nivel
+5	20	1
+10	40	1
+15	20	2
+20	40	2
+25	80	2
+30	20	3
+40	40	4

Debilidades

Solo convocatoria	-10	-
Solo invocatoria	-10	-
Necesidad ritual	-20	-
Atadura elemental	-20	-

Convocación Incrementada +X: Este es el valor que se incrementa la habilidad de convocatoria elegida.

Solo convocatoria (Debilidad): Esta desventaja sólo puede elegirse si la habilidad elegida es Convocar. De ser así, el bono no puede sumarse al realizar invocaciones.

Solo invocatoria (Debilidad): Esta desventaja sólo puede elegirse si la habilidad elegida es Invocar. De ser así, el bono únicamente se suma al realizar invocaciones.

Necesidad ritual (Debilidad): El bono sólo se aplica en caso de que se use en un ritual de al menos un minuto de duración.

Atadura elemental (Debilidad): El bono sólo funciona con las criaturas afines a un elemento específico.



FACETA DE CONJUROS INNATOS

Esta faceta recoge los poderes que permite a los objetos lanzar conjuros innatos por ellos mismos.

Requerimiento Especial General: Conocimiento

Para poder elaborar un objeto con la capacidad de lanzar sortilegios, el creador del artefacto debe de tener al menos conocimiento de cómo usar dicho conjuro, o colaborar con alguien que sí lo tenga.

CONJUROS AUTOMÁTICOS

Este poder representa que el objeto tiene la capacidad de lanzar conjuros automáticamente como si fuera un hechicero, sin la necesidad de acumular magia o invertir poder sobrenatural. Si no se le añade un poder de Habilidad de Lanzador, el artefacto emplea como Proyección Mágica la habilidad de su portador o, en su defecto, el doble del bono de Destreza de éste.

Conjuros	Coste	Nivel
Nivel 2 a 10	Var.	1
Nivel 12 a 50	Var.	2
Nivel 52 a 80	Var.	3
Nivel 82 a 90	Var.	4

Modificadores		
Uso adicional	+10	-
Recarga reducida	+100	-
Sin límite	-	+1 Nv

Debilidades		
X Asalto	-5 por asalto	-
Condicionado	-10 a -40	-



Nivel X: Este valor determina el nivel del conjuro que se va a lanzar (por ejemplo, un sortilegio de nivel 28 debería estar incluido dentro del apartado Nivel 12-50). El coste en PP es equivalente a la mitad del valor de dicho conjuro en Puntos de Zeon redondeado en grupos de 5 hacia arriba. Es decir, un mismo sortilegio puede tener costes diferentes dependiendo de cuan poderoso el creador del artefacto quiera que sea. En caso de que el conjuro tenga mantenimiento se conserva automáticamente tres asaltos o, de tratarse de un conjuro con mantenimiento diario, una hora. Tras usar un conjuro, es necesario esperar al menos un día entero antes de poderlo volver a lanzar.

Un artefacto con el poder de lanzar un conjuro de Espina de la Tierra (Tierra Nv 36) en grado base (80 de Zeon) requeriría 40 PP de Nivel 2.

Uso adicional: El artefacto puede ser usado en una ocasión adicional al día. Este modificador puede ser escogido tantas veces como se desee, para incrementar el número de cargas que se tiene del conjuro. Una carga también puede usarse para prolongar el mantenimiento de un conjuro activo.

Recarga reducida: Sólo es necesario esperar una hora antes de poder volver a lanzar el sortilegio o, en el caso de que el artefacto tenga usos adicionales, recargar una de las cargas gastadas.

Sin límite: No hay límite al número de veces que se puede lanzar, siempre y cuando se espere al menos tres asaltos entre cada lanzamiento.

X Asaltos (Debilidad): Representa que el artefacto requiere varios asaltos de preparación para ejecutar el conjuro desde el momento en el que se declaró su lanzamiento. La reducción de PP es equivalente al número de asaltos que hace falta esperar por cinco (hasta un máximo de 10 asaltos).

Condición (Debilidad): El conjuro no sólo necesita tiempo para volver a ser lanzado, sino que debe concurrir además una condición específica para poder utilizarlo nuevamente. El valor que se reduce el coste de PP depende de lo compleja de dicho requisito; mojar el objeto en agua de mar podría otorgar un -10 al coste, mientras que esperar al próximo solsticio conferiría un -40.

LANZADOR DE CONJUROS

El artefacto es un canalizador que trasforma la energía sobrenatural en conjuros, permitiendo a su portador imbuir en su interior Zeon con el que lanzar sortilegios preparados de antemano. Para hacerlo, el poseedor simplemente necesita introducir Zeon usando su ACT, hasta alcanzar el valor zeónico del conjuro que contiene el objeto. Si no se le añade un poder de Habilidad de Lanzador, el artefacto emplea como Proyección Mágica la habilidad de su portador o, en su defecto, el doble del bono de Destreza de éste.

Conjuros	Coste	Nivel
Nivel 2 a 10	Var.	1
Nivel 12 a 50	Var.	2
Nivel 52-80	Var.	3
Nivel 82-90	Var.	4
Modificadores		
Sin Don	+40	-
Innato	+20	
Mitad de coste	-	+1 Nv
Energías propias	+40	-
Doble ACT	+20	-

Nivel X: Como en el poder anterior, este valor determina el nivel del conjuro que se va a lanzar. El coste en PP es equivalente a una cuarta parte del valor de dicho conjuro en puntos de Zeon, redondeado en grupos de 5 hacia arriba.

Sin Don: Significa que el poseedor no requiere tener el Don para introducir Zeon en el artefacto y activar los conjuros que contiene. Incluso sin control sobre su ACT, el objeto absorbe de él la energía mágica a un ritmo de 25 puntos por asalto.

Doble ACT: El portador dobla su ACT a la hora de determinar el ritmo en el que introduce Zeon en el interior del artefacto. Si se combina a los poderes Sin Don o Energías Propias, incrementa la tasa de transferencia hasta 50 y 100 puntos respectivamente.

Innato: A una orden suya, el objeto toma Zeon del portador (al ritmo del ACT de éste) de un modo innato, por lo que su usuario puede seguir acumulando magia para lanzar sus propios conjuros.

Mitad de coste: La cantidad de Zeon que hace falta introducir en el objeto para lanzar los conjuros que tiene preparados queda reducida a la mitad.

Energías propias: En caso de que el objeto tenga por sí mismo una reserva de Zeon (Contenedor de Zeon), el portador puede declarar que usa las energías del artefacto para lanzar los conjuros que tenga preparados. El ritmo de transferencia de Zeon es de 50 puntos por asalto o lo que es lo mismo; se considera que el objeto es equivalente a un hechicero con 50 de ACT.

Imaginemos que una vara mágica con una reserva de 1.000 puntos de Zeon tiene el poder de lanzar un conjuro de Descarga de Luz en grado intermedio (90 puntos de Zeon) con Energías Propias. De ese modo, cuando el poseedor del artefacto declarase que quiere usar el objeto, debería pasar dos asaltos (50 de Zeon cada uno) preparándose para que la vara acumule poder suficiente para usar dicho conjuro.

Objetos Lanzadores de Múltiples Conjuros

Si un artefacto tiene la capacidad de lanzar al menos un hechizo (ya sea automático o con coste de activación), se considera que es un objeto lanzador de conjuros. De ser así, en caso de que se quiera hacer que lance otros sortilegios diferentes de la misma Vía (u otros de Libre Acceso que no estén cerrados a ella), no hace falta volver a elegir cada conjuro adicional como un poder diferente. Por el contrario, simplemente se toma como Nivel de referencia el más elevado de los conjuros (aunque se siguen pagando con normalidad los PP de todos los hechizos al nivel al que corresponden como si cada uno fuera un poder diferente).

Decidimos crear un anillo que tenga la capacidad de lanzar cinco conjuros diferentes, cuatro de la Vía de Aire y uno de la Vía de Ilusión. Los sortilegios son Crear Viento (Nivel 2 con valor zeónico 30), Golpe de Aire (Nivel 20 con valor zeónico 40), Vuelo (Nivel 30 con valor zeónico 60) y Control del Aire (Nivel 56 con valor zeónico 150) en Aire, e Ilusión Visual (Nivel 12 con valor zeónico 40) en Ilusión.

Como los cuatro primeros pertenecen todos a una misma Vía se consideran un sólo Poder y se toma el más elevado de ellos como referencia para saber cuanta presencia ocupa en el objeto. En éste caso sería el conjuro Control del Aire, haciendo que el Poder fuera de Nivel 3. Naturalmente, el coste en PP de cada uno de los conjuros seguirá siendo el mismo que sería independientemente.

HABILIDAD DE LANZADOR

Si lo desea, el poseedor puede emplear la Proyección Mágica que le confiere este poder para lanzar los conjuros innatos del artefacto. Es importante puntualizar que esta habilidad no permite proyectar los propios conjuros del lanzador, sino los que pertenecen innatamente al objeto.

Proyección Mágica	Coste	Nivel
80	50	2
120	100	2
160	50	3
200	100	3
240	250	3
280	100	4
Debilidades		
Habilidad Final	-	-1 Nv

Proyección Mágica X: Es el valor de Proyección Mágica que el objeto utiliza para lanzar sus propios conjuros innatos.

Habilidad final (Debilidad): El artefacto no lanza los dados para calcular su habilidad, sino que la que posee se considera su valor final.



FACETA DE MEJORAS

Esta Faceta reúne todos los poderes de mejora del usuario que utiliza el objeto.

INCREMENTO DEL TURNO

Este poder hace que el poseedor del artefacto incremente considerablemente su velocidad de reacción. Los bonos que otorga este poder no se apilan con otro de la misma naturaleza, sino que se toma el más elevado de los dos.

Turno	Coste	Nivel
+5	50	1
+10	20	2
+15	40	2
+20	80	2
+25	20	3
+30	40	3

Turno +X: Es el aumento del turno natural del portador del objeto.

REGENERACIÓN

Permite al portador del objeto incrementar la regeneración de su cuerpo.

Regeneración	Coste	Nivel
Regeneración 4	50	1
Regeneración 8	50	2
Regeneración 12	50	3
Regeneración 14	150	3
Regeneración 16	20	4
Regeneración +1	50	1
Regeneración +2	50	2
Regeneración +4	50	3
Regeneración +6	150	3

Regeneración X: Este poder permite sustituir el nivel de regeneración del personaje por el valor indicado.

Regeneración +X: Aumenta el nivel de regeneración del portador en X. Este modificador no permite superar los límites determinados por el Gnosis del portador, ni se apila con otros efectos sobrenaturales que alteren la regeneración del personaje.

MEJORA DEL MOVIMIENTO

Este poder incrementa la velocidad a la que es capaz de desplazarse el portador del objeto. No se apilan con otros poderes similares, sino que se toma el valor más elevado de los dos.

Tipo de Movimiento	Coste	Nivel
+1	50	1
+2	50	2
+3	50	3
+4	150	3

Tipo de Movimiento +X: Aumenta el tipo de movimiento del portador. La mejora del tipo de movimiento sólo se aplica a la hora de ir a pie, aunque permite alcanzar Inhumanidad al desplazarse. No afectaría a su capacidad de nado, vuelo o cualquier otro tipo de movimiento diferente del normal.

MEJORA DE HABILIDADES SECUNDARIAS

Este objeto incrementa las habilidades secundarias de su portador. No se apilan con otros poderes similares, sino que se toma el valor más elevado de los dos. En el caso de las habilidades intelectuales, para imbuir este poder quien crea el objeto u alguien que le ayude debe de tener al menos un 140 en la habilidad o habilidades secundarias que van a recibir el bono.

Habilidad secundaria	Coste	Nivel
+10	40	1
+25	20	2
+50	40	2
+75	20	3
+100	60	3
+10 Campo Completo	40	2
+20 Campo Completo	20	3
+30 Campo Completo	40	3
+40 Campo Completo	20	4
+50 Campo Completo	40	4

Habilidad Secundaria +X: Indica el bono aplicable a una habilidad secundaria en concreto.

+X Campo Completo: Indica el bono aplicable a un grupo entero de habilidades secundarias (como por ejemplo, al grupo de habilidades Atléticas).

MEJORA DE CARACTERÍSTICAS

El objeto tiene la capacidad de incrementar el valor de los atributos de su portador. A la hora de dotar al artefacto de este poder, es necesario determinar previamente cual va a ser la característica que recibe el bono. Los efectos de este poder no se suman entre sí, pero pueden ser escogidos en varias ocasiones para diferentes atributos.

Característica	Coste	Nivel
+1	60	2
+2	80	3
+3	40	4
+4	120	4
+5	30	5
Debilidades		
Solo Enfrentamientos	-20	-1 Nv

Característica +X: Indica el valor incrementado que añade el portador del objeto al artefacto.

Solo Enfrentamientos (Debilidad): La mejora de característica sólo se aplica a la hora de realizar controles enfrentados contra otros personajes, pero no otorga otros beneficios por sí misma.

SUSTITUCIÓN DE CARACTERÍSTICAS

El objeto tiene la capacidad de alterar el valor de los atributos de su portador, sustituyendo el que tuviera por el indicado en la lista. Esta sustitución es absoluta y no es posible sumarle modificadores provenientes de otras habilidades o poderes. Por ejemplo, un personaje que cambiase uno de sus atributos por 12 y, posteriormente, recibiera un modificador de +2, lo sumaría al valor original de su atributo y no al 12 que le proporciona el artefacto.

Característica	Coste	Nivel
8	50	2
10	20	3
11	50	3
12	80	3
14	20	4
15	80	4
16	20	5

Característica X: Sustituye la característica elegida por la del portador (en caso de ser mayor que la suya propia). Los atributos alterados permiten realizar acciones inhumanas y de Zen que dependen de dicha característica.



FACETA DOMINE

Esta Faceta reúne todos los poderes existenciales relacionados con el Ki y su utilización.

POTENCIADOR DE ACUMULACIONES DE KI

El objeto se transforma en un catalizador que aumenta la energía interna potenciándola.

Acumulación de Ki	Coste	Nivel
+1	150	2
+2	50	3
+3	150	3
+4	100	4
+5	50	5
Modificadores		
Atributos Físicos	+50	
Atributos de Habilidad	+50	
Atributos Anímicos	+50	
Debilidades		
No Recuperación	-10	-
Sólo Recuperación	-	-1 Nivel

Acumulación de Ki +X: Indica el aumento que recibe el portador a una de sus acumulaciones de Ki.

Atributos físicos: El objeto otorga el incremento a los atributos de Fuerza y Constitución.

Atributos de habilidad: El objeto otorga el incremento a los atributos de Agilidad y Destreza.

Atributos anímicos: El objeto otorga el incremento a los atributos de Poder y Voluntad.

No recuperación (Debilidad): El objeto otorga una mejora a la hora de acumular Ki para realizar técnicas y habilidades, pero no cuenta al determinar la cantidad de Ki que recupera el personaje.

Sólo recuperación (Debilidad): El objeto sólo mejora las acumulaciones a la hora de calcular la regeneración de Ki.

TÉCNICA ESPECIAL

El artefacto es capaz de realizar técnicas especiales, muy similares a los propios de una técnica de Ki. La activación del efecto será activa o pasiva dependiendo del tipo de acción al que está asociado. Los efectos de este poder no pueden sumarse a técnicas de ki u otros efectos similares.

Técnica	Coste	Nivel
Nivel 1	Var.	3
Nivel 2	Var.	4
Modificadores		
Uso adicional	+20	-
Sin límite	+50	+1 Nv
Recarga reducida	+50	-
Debilidades		
X Asaltos	-5 por asalto	-
Consume Ki	-50	-

Nivel X: Determina el nivel de técnica que porta el objeto. El coste en PP es equivalente al coste de CM por cuatro, aunque no es posible modificar el valor de CM incrementando o disminuyendo su coste de puntos de Ki. Salvo si se especifica lo contrario, la técnica sólo puede ser usada una vez al día.

Uso adicional: El artefacto puede ser usado en una ocasión adicional al día, aunque es necesario haber esperado al menos cinco asaltos desde su activación anterior. Es posible escoger este modificador tantas veces como se desee, para incrementar el número de cargas que se tiene de la técnica.

Sin límite: No hay límite al número de veces que se puede usar la técnica, siempre y cuando se espere al menos cinco asaltos entre cada activación.

Recarga reducida: Sólo es necesario esperar una hora antes de poder volver a lanzar la técnica o, en el caso de que el artefacto tenga usos adicionales, recargar una de las cargas gastadas.

Un artefacto que podría reproducir un efecto de una técnica de Nivel 2 con un coste de 60 puntos de CM, aunque para ello tendría que invertir 240 PP de Nivel 4.

X Asaltos (Debilidad): Representa que el artefacto requiere varios asaltos de preparación para ejecutar la técnica desde el momento en el que se declaró su lanzamiento. La reducción de PP es equivalente al número de asaltos que hace falta esperar por cinco (hasta un máximo de 10 asaltos).

Consume Ki (Debilidad): Para activar el ataque el personaje debe introducir en el objeto el coste en puntos de Ki que sería necesario gastar si fuera una técnica de Ki convencional.

RESERVA DE KI

Este poder permite al objeto contener puntos de Ki que usar posteriormente. Tanto para poder absorberlos o para introducirlos en el artefacto, es necesario que el personaje posea la habilidad Transmisión del Ki.

Reserva de Ki	Coste	Nivel
12	100	1
24	50	2
36	150	2
48	250	2
60	50	3
120	150	3
180	50	4
240	100	4
300	250	4
Debilidades		
Fuga de poder	-40	-
Filtro debilitador	-25	-

Reserva de Ki X: Es la cantidad de Ki que puede albergar el artefacto.

Fuga de poder (Debilidad): El objeto no es capaz de guardar las energías de forma permanente y va perdiendo temporalmente la fuerza que ha almacenado; pierde a ritmo de 1 punto de Ki por hora.

Filtro debilitador (Debilidad): El objeto divide a la mitad el Ki usado para almacenarlo. De esta manera si el portador usase 10 de Ki para cargar el objeto, éste almacenaría sólo 5.





FACETA ESOTÉRICA

Esta Faceta reúne todos los poderes sobrenaturales que no pueden ser recogidos en ninguno de los grupos anteriores.

PRÓTESIS

Permite crear mediante magia prótesis que sustituyan partes perdidas. Además de la propia creación del artefacto, habrá que tener en cuenta la inserción de la misma en el cuerpo, para lo que será necesario un control de Medicina. Naturalmente, las prótesis pueden estar dotadas de otros poderes adicionales.

Efecto	Coste	Nivel
Miembro inferior	100	2
Miembro perfecto	60	3
Miembro superior	200	3
Modificadores		
Tacto	+20	-
Arma natural	+30	-

Miembro inferior: Sirve para sustituir un brazo o una pierna, aunque éste no responderá de un modo tan efectivo como lo haría el miembro original. A efectos de juego, aplica un -20 a cualquier acción que se realice con él, y sufre un -2 a los atributos que dependan de él. Por ejemplo si tuviese una pierna protésica, tendría un -2 a su Tipo de Movimiento al perder Agilidad. El miembro posee Armadura 4 contra todos los ataques no basados en energía que se dirijan directamente contra él.

Miembro perfecto: Sirve para sustituir un brazo o una pierna, otorgando al personaje la misma habilidad que tendría con el miembro original. Posee Armadura 4 contra todos los ataques no basados en energía que se dirijan directamente contra él.

Miembro superior: Como los anteriores, pero otorga al personaje un +2 a una de las siguientes características; Agilidad, Destreza o Fuerza. Posee Armadura 4 contra todos los ataques no basados en energía que se dirijan directamente contra él.

Arma natural: El miembro posee alguna característica especial (una cuchilla, garras...) que le permite ser usado como arma natural.

Tacto: El miembro conserva el sentido del tacto como si fuera el original. En el momento de la creación de la prótesis se puede elegir si se siente o no dolor en ella.

Efecto	Coste	Nivel
Órgano sensitivo inferior	80	2
Órgano sensitivo perfecto	50	3
Órgano sensitivo superior	150	3
Órgano interno inferior	120	2
Órgano interno perfecto	80	3
Órgano interno superior	250	3

Órgano sensitivo inferior: Hace referencia a ojos, oídos, narices o incluso parte de la piel. No obstante, el órgano funciona de manera inferior al original, por lo que aplica un negativo de -20 a cualquier habilidad vinculada a su uso así como un -2 a los atributos.

Órgano sensitivo perfecto: Como el anterior, pero el órgano funciona exactamente igual de lo que lo haría el original.

Órgano sensitivo superior: Como los anteriores, pero el órgano funciona incluso mejor de lo que lo hacía el original. Consecuentemente, el personaje obtiene un bono de +2 a cualquier atributo vinculado a su uso.

Órgano interno inferior: Permite sustituir órganos internos, como corazones, pulmones, riñones... No obstante, el artefacto funciona peor de lo que lo haría el órgano original, por lo que el personaje aplica un negativo apropiado dependiendo de qué órgano se tratara. Por ejemplo, si fuera el corazón el personaje podría aplicar un penalizador al cansancio, si fueran los riñones perder RV, o incluso un punto de Constitución en el caso de los pulmones.

Órgano interno perfecto: Como el anterior, pero el órgano actúa igual que lo haría el original.

Órgano interno superior: Como el anterior, pero el órgano actúa incluso mejor que el original, dando ciertos bonificadores dependiendo del órgano que se tratase (podría aumentar el cansancio dos puntos de tratarse del corazón, la RV en el caso de los riñones...).

Operaciones para implantar prótesis

Realizar una operación para injertar una prótesis puede ser realmente arduo. Dependiendo de cual sea la parte del cuerpo que se quiere implantar, será necesario realizar un control de Medicina contra una dificultad determinada por la **Tabla II**. Un personaje que hubiera declarado especializarse en cirugía obtiene un +40 al resultado del control.

Tabla 11: Prótesis

Prótesis	Medicina
Mano / Pie	160
Brazo o pierna completa	180
Brazos y parte del torso	200
Piernas y parte de cadera	200
Oído	200
Vista	240
Olfato	180
Gusto	140
Corazón	240
Pulmones	220
Otros órganos	200
Modificadores	
Equipo inadecuado	Entre -80 y -40
Equipo adecuado	+0
Equipo excepcional	Entre +20 y +40
Fallos en la Operación	
Fallo menor	De 1 y 20
Fallo completo	De 21 y 40
Fallo absoluto	De 41 y 80
Desastre	81+

Fallo menor: La operación no ha sido todo lo exitosa que debiese. La prótesis queda implantada, pero su efectividad es inferior a la que tendría que ser, considerándose de inmediato un miembro u órgano de calidad inferior.

Fallo completo: La operación es un fracaso completo. La prótesis no se ha implantado y el sujeto de la operación debe superar una RF de 140. Si falla por un resultado inferior a 60 queda inconsciente un número de días equivalente al nivel de fracaso, mientras que si falla por más, muere a causa de las complicaciones.

Fallo absoluto: La operación ha sido un cúmulo de errores. La prótesis queda dañada y no puede ser usada con posterioridad, mientras que el sujeto ha quedado tan dañado que no podrá recibir nunca una prótesis en dicho lugar. Como en el caso anterior, el personaje deberá superar una RF, aunque en este caso, será contra 160.

Desastre: Como el anterior, pero el sujeto muere irremisiblemente en la operación.

ALTERACIÓN DEL DESTINO

Esta habilidad reúne todos aquellos poderes relacionados con la suerte y el destino, permitiendo al portador del objeto modificarlo de algún modo.

Efecto	Coste	Nivel
Pifia reducida	150	3
Mejora crítica	75	4
Dobles	150	4
Alteración existencial	100	4
Debilidades		
Uso reducido	-20	Var.

Pifia reducida: El portador únicamente obtiene una pifia con un resultado de 1.

Mejora crítica: El portador mejora en 5 puntos la posibilidad de obtener una tirada abierta. Por tanto, obtendría una tirada abierta a partir de 85.

Dobles: Cualquier tirada en que ambos dados obtuviesen el mismo número, se considera automáticamente una tirada abierta.

Alteración existencial: El personaje es capaz de repetir una tirada de dados al día, quedándose con el segundo resultado en lugar de con el primero. Este poder puede ser elegido en varias ocasiones para incrementar el número de veces que se pueden repetir las tiradas diarias, pero aunque es necesario pagar los PP adicionales, no cuentan como poderes adicionales a la hora de determinar la presencia que requiere el objeto contenedor.

Uso reducido (Debilidad): Los beneficios sólo se aplican a una clase de acción concreta y determinada, y no a todas las que realice el personaje.

OCULTACIÓN MEJORADA

Este poder hace que el artefacto sea más difícil de detectar como objeto sobrenatural.

OCULTACIÓN	Coste	Nivel
Absurdo	20	Var.
Casi Imposible	40	Var.
Imposible	80	Var.
Inhumano	120	Var.
Zen	160	Var.
Indetectable	100	Var.

OCULTACIÓN (Dificultad): Determina la dificultad base que el objeto tiene para ser detectado como mágico. El nivel de esta habilidad es equivalente a un nivel menos del poder más elevado del objeto.

Indetectable: El objeto es completamente indetectable por ningún medio sobrenatural. El nivel de esta habilidad es equivalente al nivel del poder más elevado del objeto (con un mínimo de nivel 2).

MEDIOS DE VISIÓN ESPECIALES

Esta sección recoge todos los poderes que conceden al portador del artefacto medios de visión especiales.

Medios de Visión	Coste	Nivel
Visión nocturna	100	1
Visión nocturna completa	50	2
Ver magia	100	2
Ver matrices	100	2
Ver espíritus	100	2
Ver lo sobrenatural	100	3

Visión nocturna: Permite disminuir a la mitad cualquier penalizador que se aplique a causa de la oscuridad natural.

Visión nocturna completa: Anula completamente cualquier penalizador que provoque la oscuridad natural. A todos los efectos, el portador ve igual en completa oscuridad como con luz.

Ver magia: Otorga al portador la capacidad de ver la magia.

Ver matrices: Otorga al portador la capacidad de ver matrices psíquicas.

Ver espíritus: Permite al portador ver seres espirituales.

Ver lo sobrenatural: Esta habilidad funciona igual que la ventaja de creación con el mismo nombre.

EFFECTOS MENORES

Aquí se engloban multitud de poderes menores de naturaleza esotérica.

Efecto	Coste	Nivel
Oculto	100	3
Traspaso	50	3
Maestría	50	1
Indestructible	50	4
Autodestrucción	50	2

Oculto: El artefacto se oculta en el interior del cuerpo o de otro objeto, haciendo que sea imposible detectarlo a simple vista. No obstante, es necesario exteriorizarlo para que funcione.

Traspaso: Este poder permite que el objeto pase de manos de un portador a las de otro a voluntad del anterior. El traspaso tiene un límite de 250 metros. Aunque activar el traspaso es una acción pasiva, hasta el inicio del siguiente asalto no aparecerá en las manos de la persona designada.

Maestría: El creador del objeto puede determinar que sea necesario alcanzar previamente cierta habilidad a un grado que el mismo elija para poder usar el artefacto. Por ejemplo, podría decidir que es necesario un valor de Ciencia 240, o en caso contrario, el artefacto resulta completamente inútil.

Indestructible: El objeto se vuelve inmune a cualquier daño que no provenga de un ser con Gnosis 35 o mayor.

Autodestrucción: El objeto puede autodestruirse a voluntad de su portador sin afectar a nada de su entorno.

EGO

Este poder otorga vida al objeto, confiriéndole consciencia e identidad.

Efecto	Coste	Nivel
Ego básico	60	3
Ego avanzado	120	3
Modificadores		
Comunicación	+20	-
Genio	+60	-
Personalidad determinada	+20	-
Orden	+20	-

Ego básico: El objeto tiene consciencia propia y es poseedor de una personalidad extremadamente básica. Es incapaz de tener verdaderos sentimientos y se comportará de un modo similar a un autómata. El creador no puede elegir la personalidad del objeto, siendo determinada por el azar y el tipo de artefacto del que se trate.

Ego avanzado: Como en el caso anterior, salvo que el objeto se comporta como un ser vivo cualquiera, siendo capaz de desarrollar sentimientos y emociones como cualquier criatura.

Comunicación: Permite al objeto comunicarse con su dueño o con las personas que le rodeen. El creador del artefacto debe de elegir si lo hará mediante palabras o mediante una comunicación mental.

Genio: El objeto tiene una inteligencia excepcional, y es capaz de entender varios idiomas y desarrollar pensamientos extremadamente elaborados.

Personalidad determinada: El creador puede darle al objeto la personalidad que desee, e incluso es capaz de darle recuerdos básicos que el artefacto considerará suyos.

Orden: El creador ha impuesto al artefacto ciertas reglas existenciales que éste ve obligado a seguir, independientemente de su voluntad.

CREADOR DE PORTALES

Este poder confiere la capacidad de abrir portales a distintos lugares.

Efecto	Coste	Nivel
Puerta a La Vigilia (Velo Débil)	150	2
Puerta a La Vigilia	150	3
Portal (Lugar Determinado)	50	3
Portal fijo	30	4
Debilidades		
Objeto dividido	-25	-
5 Al día	-10	-
3 Al día	-20	-
1 Al día	-30	-

Puerta a La Vigilia (Velo Débil): El objeto es capaz de abrir puertas a La Vigilia en lugares donde la membrana que separa ambos mundos sea débil. El transporte será al reflejo equivalente de La Vigilia del lugar en el que el portador se encuentra en ese instante.

Puerta a La Vigilia: Como el anterior, pero no es necesario encontrarse en un lugar donde la membrana entre mundos sea frágil.

Portal (Lugar Determinado): Crea una abertura entre dos puntos, permitiendo a su usuario o quien éste decida transportarse instantáneamente de uno a otro. El lugar al que se transporta ha de estar determinado en el momento de la creación del artefacto. Por ejemplo, podría tratarse de un artefacto que te trasporta a una ciudad perdida, pero únicamente a ese lugar en concreto.

Portal fijo: Crea una abertura entre dos puntos, permitiendo a su usuario o quien este decida transportarse instantáneamente de uno a otro. Es necesario conocer el lugar al que se pretende viajar de antemano, y ha de esperarse al menos un minuto antes de volver a activar este poder.

Objeto dividido (Debilidad): El objeto está dividido en dos partes o resuena con un artefacto de la misma naturaleza. En consecuencia, cuando crea un portal, debe de hacerlo necesariamente al lugar donde está el otro.

X Al día (Debilidad): El poder tiene un límite de usos.

EFECTO MÍSTICO

Este poder otorga la capacidad de provocar un efecto sobre un blanco. Se ha de escoger una Resistencia a superar, un Efecto provocado y sumarle el modo de realización del mismo entre los posibles modificadores. Entre resistencia y efecto se escoge el nivel más elevado y se suman ambos costes en PP.

Efecto	Coste	Nivel
Miedo	150	2
Terror	150	3
Dolor	120	2
Dolor extremo	40	3
Debilidad	80	2
Paralización parcial	80	3
Paralización completa	20	4
Ira	100	2
Ceguera	80	3
Sordera	120	2
Mudez	60	2
Fascinación	40	3
Daño simple	80	2
Daño doble	40	3
Inconsciencia	200	3
Dominio	40	4
Muerte	80	4
Locura	100	3
Vejez	120	3
Penalizador a toda acción	80	3
Destrucción de características	120	3
Drenaje (Mitad)	100	3
Drenaje (Completo)	160	3
Modificadores (RM)	Coste	
RM 40	+0	-
RM 80	+10	-
RM 100	+20	-
RM 120	+40	-
RM 140	+60	-
RM 180	+20	Nv +1
RM 200	+60	Nv +1
Modificadores (Realización)	Coste	
Por daño	+0	-
Por contacto	+20	-
Por sonido	+40	-
Por vista	+60	-
Por olfato	+40	-
Área (5 metros)	+80	-
Área (10 metros)	+120	-
Área (25 metros)	+150	-
Área (50 metros)	+20	Nv +1
Debilidad		
Tiempo Limitado	-20	Var.

RM X: Determina la Resistencia Mágica que el objetivo del efecto debe superar. El Nivel de los PP necesarios es determinado por el efecto elegido.

Efecto: Son los estados al que se someten quienes no logren superar la RM del artefacto. Sus consecuencias son las mismas que las descritas en el Capítulo 14 del libro básico.

Drenaje: Al crear este poder se ha de escoger si drenar PV, Zeon o puntos de Ki (aunque en este último caso, el valor es de 1 punto de Ki por cada 5 por los que se falle la RM requerida).

Por daño: El objeto sólo provoca el efecto si consigue causar daño al objetivo.

Por contacto: El objeto provoca el efecto a todo aquel que lo toque de un modo directo. En el momento en el que se imbuje este poder, hace falta determinar si sólo ocurre con una zona en concreto del objeto o con toda su superficie, al igual que decidir si el portador es inmune o no a sus efectos.

Por sonido: El objeto provoca el efecto a todo aquel que escuche el sonido que emite. Una persona que sea capaz de bloquear parcialmente su capacidad auditiva (como, por ejemplo, tapándose los oídos) podría obtener un bono de entre +20 y +40 a su RM.

Por vista: El objeto provoca el efecto a todo aquel que lo mire. El portador es inmune a este efecto.

Por olfato: El objeto genera un aroma que afecta a todo aquel que lo huelga. Una persona que sea capaz de bloquear parcialmente su capacidad olfativa (como, por ejemplo, poniendo un pañuelo en su nariz) podría obtener un bono de entre +20 y +40 a su RM.

Área (X metros): El objeto provoca el efecto automáticamente a todo aquel que esté en el interior del radio designado. El portador es inmune a este efecto.

Tiempo limitado (Debilidad): Los poderes que tienen efectos de duración prolongada miden el tiempo que influyen a sus blancos en un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso, independientemente de lo que determine las reglas generales.

Otros Poderes

Naturalmente, es completamente imposible crear una lista completa de todos los poderes sobrenaturales que pueden otorgarse a un objeto mágico. Por ello, queda en manos de cada jugador y del Director de Juego inventar cualquier habilidad que vea apropiada para sus propios artefactos. En esta sección aparecen indicaciones aproximadas del coste en PP y el nivel de los mismos que deberían tener los diferentes poderes que se pueden tomar como referencia.

Efecto	Coste	Nivel
Poderes meramente estéticos	10 a 50	1
Poderes de utilidad menor	20 a 100	1 a 2
Poderes de utilidad mayor	20 a 150	3 a 4
Poderes de combate menores	50 a 200	2 a 3
Poderes de combate mayores	50 a 250	4 a 5

Poderes meramente estéticos: Son poderes que no otorgan ninguna ventaja especial al objeto, más que detalles a nivel estético. Por ejemplo, hacer que al activarse el artefacto hiciera que brotaran alas de luz en la espalda de su poseedor.

Poderes de utilidad menor: Estos valores son los que se deberían usar para representar poderes de escasa magnitud, cuya función es principalmente de apoyo o con una utilidad reducida, como crear un mechero mágico, una cuerda que se ata sola o una pluma cuya tinta no se acaba nunca.

Poderes de utilidad mayor: Son poderes de mayor magnitud y utilidad, como objetos que te permiten leer los pensamientos de la gente, hacerte invisible o volar.

Poderes de combate menores: Estos valores se emplean para poderes menores relacionados con el combate, como un arma que facilitara su uso a aquellos que no tienen pericia con ese tipo concreto de artefacto, mejorar los críticos o incrementar el número de enemigos a los que puedes golpear con tus ataques.

Poderes de combate mayores: Se trata de capacidades de gran magnitud y verdaderamente desequilibrantes, como volverte invulnerable durante unos instantes o usar temporalmente tu habilidad de ataque para lanzar conjuros.

Son más que objetos...

*Son sueños hechos con madera, cristal y metal.
Maravillas imposibles que ahora puedes sostener
en tus manos.*

-Adrian Delacroix-

En este capítulo hay una colección de objetos mágicos para introducir en las partidas, tanto para los personajes jugadores como para posibles antagonistas. Los artefactos están divididos según su naturaleza y sus niveles de poder, tal y como se expone a continuación.

NIVELES SOBRENATURALES

Pese a que todos ellos se caracterizan por sus habilidades increíbles, los objetos sobrenaturales tienen tales diferencias de poder entre ellos que resulta imposible ponerlos todos en el mismo grupo. Por ello, se separan en diferentes grupos dependiendo de su potencial. Tol Rauko ha diferenciado entre cinco categorías según lo poderosos que sean y el nivel de peligro que conllevan.

Nivel 1

La terminología “nivel uno” hace referencia a aquellos objetos que están dotados de poderes sobrenaturales menores. En su mayoría son capacidades insignificantes, en ocasiones casi risibles, aunque no por ello dejan de tener una base mística que los convierte, consecuentemente, en objetos mágicos. Por lo general sólo tienen utilidades básicas y nunca suponen una verdadera amenaza o tienen poderes prodigiosos. Hay incluso casos de objetos que se les considera de nivel uno por el simple hecho de tener una elevada presencia mágica, incluso si no tienen otras cualidades especiales. Algunos ejemplos de este nivel de poder serían una moneda que siempre cae de cara, una vela que no se consume o una yesca que siempre enciende a la primera.

Nivel 2

Los objetos de segundo nivel son los más comunes y conocidos, pues hacen referencia a todos aquellos artefactos que están dotados de notables cualidades místicas que los hacen sobresalir de las cosas mundanas, aun si su potencial no es excesivo ni poseerlos conlleva grandes repercusiones para nadie. En la mayoría de los casos se trata de armas mágicas capaces de afectar cuerpos sobrenaturales, artilugios que reproducen por ellos mismos conjuros básicos, protecciones contra diferentes peligros u otros elementos similares. Son, a todos los efectos, la “categoría” más habitual de los artefactos sobrenaturales.

Nivel 3

Tercer nivel es la terminología que se emplea para denominar los artefactos que poseen un grado realmente elevado de poder. En la mayoría de los casos son muy similares a los de nivel dos, pero al contrario que estos últimos, su potencial es extremadamente elevado y su posesión puede llegar a marcar una verdadera diferencia. Armas de leyenda, objetos capaces de alterar el entorno o descomunales potenciadores mágicos son sólo algunos ejemplos de lo que suele encontrarse en esta categoría. Por su naturaleza, son considerados muy peligrosos.

Nivel 4

Artefactos de “nivel cuatro” es la denominación que se les da a los objetos de mayor poder conocidos, creaciones imposibles dotadas de aberrantes capacidades místicas. Hay incluso muchos artilugios de origen divino que engloban esta categoría; cosas que, en las manos apropiadas, pueden fácilmente desestabilizar el equilibrio del mundo. Por consecuencia, su valor y potencial son incalculables y siempre se los trata como los objetos más peligrosos. Este nivel de poder incluye armas capaces de partir en dos montañas, artefactos que pueden devolver la vida a los muertos o encerrar en una prisión terrenal a auténticos dioses.

Nivel 5

Es difícil explicar esta categoría de artefacto sobrenatural, pues sólo se emplea para recoger aquellos “objetos”, si es que es apropiado llamarlos así, cuyo potencial no puede medirse por ninguna escala. Cada vez que algo escapa por completo a la imaginación y se equipara al potencial puro de una deidad, se lo denomina artefacto de “nivel cinco”. Generalmente, es el nivel que se aplica para medir aquello cuyo poder es tal que su mera existencia pone en peligro el mundo entero. Este grado sólo suele emplearse a nivel teórico, pues la existencia de tales “objetos” suele ser difícil de probar.

Nivel +

Dentro de esta escala existen muchos objetos marcados con el símbolo + tras su nivel. Ello representa que son artefactos con un potencial considerablemente superior a la media de su categoría, y que prácticamente limitan con los del grado superior. Por ejemplo, un artefacto cuyo nivel sea 2+ estaría a las puertas de ser considerado nivel 3.



OBJETOS MENORES

Como su nombre indica, esta sección recoge objetos de escaso poder mágico, aunque siguen estando dotados de cualidades sobrenaturales imposibles para objetos convencionales.

ERU PELEGRÍ

Los Eru Pelegrí son unos objetos místicos de considerable utilidad, ya que permiten a dos personas comunicarse entre ellas a distancia. Se trata de un par de pendientes plateados llenos de intrincados adornos y runas. El diseño de cada par puede tener ligeras variaciones, pero por regla todos siguen unos patrones parecidos.

Son artefactos de origen élfico, forjados en la antigüedad durante los tiempos de esplendor de sus grandes naciones. Tradicionalmente era un regalo que se intercambiaban las parejas que pertenecían a la alta nobleza en el día de sus esponsales, en muchos aspectos, parecidos a nuestros anillos de boda. No obstante, también tenían un sentido más privado e íntimo; era una manera de estar siempre juntos sin importar la distancia que los separase.

Inconscientes de su verdadero valor, varios Eru Pelegrí han sido encontrados en antiguas ruinas y vendidos como meras joyas. Aún así, son considerados siempre objetos de lujo, cuyo precio oscila entre los doscientos y los quinientos escudos de oro. Naturalmente, sólo es una pequeña parte de su valía real.

Fábula: 180 / 240 / 280

Unión (Noción de Uso I): Los Eru Pelegrí tienen la capacidad de conectar a las personas que los llevan puestos, permitiéndoles comunicarse a través de un lazo espiritual. Dicho vínculo no les permite transmitir ideas o pensamientos, pero sí hablar libremente el uno con el otro. La distancia que los separe no es un problema, siempre y cuando piensen con intensidad en su compañero. Sólo barreras místicas y protecciones sobrenaturales pueden impedir la comunicación de los objetos. Para que funcionen correctamente, dos personas distintas tienen que ponerse cada uno de los pendientes que componen un par y pensar en el otro. Cuanta más confianza y afecto exista entre las personas, mayores son los efectos y poderes del artefacto. Es por ello que, si los pendientes son portados por dos individuos que no se conocen, no tiene ningún efecto. Los lazos entre parejas, amigos y compañeros son por lo general muy fuertes, y en ocasiones es posible incluso llegar a sentir cuando la otra persona se encuentra en grave peligro. Cada pendiente está conectado sólo a su pareja, y es el único individuo con el que quien lo lleve puede comunicarse.

Presencia: Comúnmente todos los Eru Pelegrí tienen una presencia que oscila entre los 80 y los 100 puntos.

Nivel de Poder: 1

OUIJA DE CONEXIÓN

Este objeto es una Ouija utilizada por investigadores ocultistas que se valen del reflejo dejado en La Vigilia para obtener respuestas. En un lugar donde la separación entre el mundo real y su reflejo sea muy fina o haya presente un espectro de La Vigilia, el artefacto puede usarse para enviar y recibir mensajes.

Generalmente, no es más que una tabla de madera o metal con algún núcleo de poder que le da capacidades sobrenaturales, haciéndola diferente de las Ouijas de simples charlatanes.

Fábula: 120 / 140 / 180

Mensaje del Otro Lado (Noción de Uso I): La Ouija permite contactar con los espectros de La Vigilia y realizar preguntas a sus habitantes que son traducidas por el artefacto en forma de palabras. Evidentemente, las entidades son libres de contestar o no, aunque sus palabras se escriben en el tablero, en lugar de ser oídas.

Nivel de Poder: 1

GEMAS DE FUEGO

Las Gemas de Fuego son cristales de naturaleza elemental ligadas a las llamas. Se forman cuando una entidad elemental de poder intermedio o mayor fallece, pues en ocasiones las llamas de sus cuerpos se consolidan tomando una forma material.

Por su origen, estos cristales tienen la capacidad de “engullir” las llamas con las que se pongan en contacto y mantenerlas encendidas con plena potencia en su interior. No obstante, ya sea cuando se sobrecargan o son golpeados con la suficiente fuerza, estallan liberando todas las llamas que contenían. Por ello, pueden servir tanto como protección contra las llamas como poderosos explosivos, capaces de devastar grandes zonas de terreno.

Por regla general las Gemas de Fuego son formas cristalinas negras, pero según van absorbiendo llamas, se vuelven más rojizas y brillantes. En su estado natural suelen ser abruptas y poco refinadas, pero al ser talladas y pulidas, mejoran sus cualidades, pudiendo absorber mayor cantidad de llamas y volviéndose así más efectivas.

Aunque obviamente en el pasado fueron más comunes, la activación de la Máquina de Rah causó la muerte de tantos elementales de fuego que hubo un tiempo en el que era virtualmente posible encontrar Gemas de Fuego con facilidad pasmosa. Actualmente aún siguen existiendo un número considerable de ellas, ya sea perdidas y sin pulir, o bajo la forma de pendientes, anillos, o “artesanales” granadas explosivas.

Fábula: 140 / 180 / 240

Devorador de Fuego: Las Gemas de Fuego son capaces de absorber en su interior Intensidades de Fuego y almacenarlas de forma indefinida. Consecuentemente cualquier llama que se acerque a ella es succionada por el cristal como si se tratara de un vórtice de vacío. Dependiendo del tamaño de la gema y la perfección de sus facetas, estos objetos son capaces de albergar diferentes cantidades de Fuego, con unos valores que oscilan entre 5 y 50 intensidades. Como referencia, un cristal pequeño (de 3 a 5 centímetros de longitud) pero poco pulido podría llegar a contener 5 intensidades, mientras que si está perfectamente tallado podría llegar incluso a 10. Una gema de 25 o 30 centímetros podría contener entre 10 y 15 intensidades (dependiendo de cómo esté pulido), y una más grande (de 2 a 3 metros) entre 40 o 50 intensidades (de nuevo, dependiendo de cómo haya sido trabajada). Las gemas generalmente absorben un máximo de 5 intensidades por asalto, pero las más grandes (aquellas que pueden contener más de 25 intensidades), llegan a alcanzar hasta las 10 por asalto.

Explosión (Ritual): Dependiendo de la cantidad de fuego que hayan absorbido, los cristales van cambiando de tonalidad; empiezan siendo de un color negro azabache y se van tornando un rojo intenso hasta que, finalmente, llegan a un brillante amarillo anaranjado en su estado crítico. En ese momento, incapaces de absorber más fuego, los cristales son propensos a estallar provocando un infierno de llamas. Para protegerse de la explosión, es necesario realizar una defensa contra un ataque final de dificultad Casi Imposible (es decir, una habilidad de ataque final de 240) si se encuentra a más de la mitad de la zona abarcada por el área de explosión, o contra Imposible (ataque de habilidad final 280) si se está a menos. A bocajarro, es decir, a una distancia equivalente a una décima parte de su área máxima, el ataque es de dificultad Inhumana (habilidad final de 320).

El área de explosión es equivalente al doble de las intensidades contenidas por el cristal en metros, mientras que para calcular su daño base, se aplican las reglas generales de intensidades de calor (es decir, 5 puntos de daño por intensidad).

Sobrecarga: Si una Gema de Fuego que se encuentra completamente cargada es expuesta a un número de intensidades al menos equivalente a una décima parte de la cantidad de intensidades que contiene, se sobrecarga provocando los efectos descritos en la sección Explosión.

Frágil: Los impactos fuertes quiebran las Gemas de Fuego igual que la sobrecarga. Además, cuantas más intensidades se encuentren en su interior, más facilidad posee la Gema para romperse y desatar un infierno flameante; en su estado crítico, son tan débiles como verdadero cristal.

Nivel de Poder: 1+ / 2 / 2+ / 3 (Según tamaño y pureza)



CRISTALES DE ALMA

Los Cristales de Alma son un extraño tipo de piedra Indigo que se generan en lugares donde se han desatado monumentales fuerzas sobrenaturales. Dada su afinidad con el mundo místico, estos objetos permiten reflejar cuerpos espirituales a través de sus caras o contener descomunales cantidades de energía anímica.

Visualmente, no es fácil distinguir un Cristal de Alma de un simple vidrio, pero por regla general puede reconocerse por los extraños reflejos que se perciben mirando a través de él.

Existen una cantidad considerable de estos cristales en todo el mundo con los más variados y extraños tamaños y formas, tanto en lugares donde hubo grandes conflictos mágicos, como en posesión de los mercados secretos de Sol Negro.

Fábula: 140 / 180 / 240

Reflejos del Alma (Ritual): Los Cristales de Alma poseen la capacidad de reflejar en su interior la esencia que desprenden las almas vivas. Mirando a través de ellos, cualquier sujeto puede contemplar un brillo alrededor de todo aquello que posea un "espíritu" activo.

Espíritus: Los entes espirituales pueden contemplarse si se miran a través de un cristal de almas como si se tuviera la capacidad Ver los Espíritus. No obstante, los cristales son tan opacos que el personaje aplicará un penalizador de -20 a cualquier habilidad perceptiva relacionada con la vista a través de un cristal.

Contenedor (Noción de Uso I): Como contenedor para criaturas invocadas, estas piedras poseen un valor considerable. Permiten introducir en su interior entre 80 y 120 puntos de presencia, dependiendo del tamaño del mismo. Curiosamente, cuando una o varias criaturas se encuentran en el interior de un Cristal de Almas, es posible ver vagamente sus reflejos moviéndose por su interior.

Nivel de Poder: 1+

Gafas

En un intento de encontrar nuevos métodos para observar los espíritus, muchos hechiceros y eruditos han pulido los cristales para crear lentes y gafas de muy distinto tipo. Lamentablemente, si los fragmentos son muy pequeños, el poder que poseen se diluye, por lo que únicamente permite observar sombras incorpóreas donde se encuentran aproximadamente las almas. Por ello, las gafas u otros artilugios similares hechos con cristales de alma hacen que su poseedor vea forma espirituales vagas, aplicando un -40 a sus controles perceptivos con la vista.

DESPLAZADOR

Un Desplazador es uno de tantos fascinantes artilugios mágicos creados por el Imperio de Yehudah para facilitar la vida de sus habitantes y el trabajo de sus esclavos. Se trata de una plataforma de metal circular de unos ochenta centímetros de diámetro con aros de bronce en su parte inferior que facilita el transporte de elementos muy pesados gracias a su capacidad de anular parcialmente el efecto de la gravedad sobre ellos. Los Desplazadores se pegan a prácticamente cualquier cosa no orgánica, haciendo que sea muy fácil de mover.

Al ser completamente de metal y haber miles de ellos en el pasado, aún quedan muchos de estos artefactos en Gaïa; la mayoría, en posesión de organizaciones secretas que le siguen dando el mismo uso para el que fueron creados.

Fábula: 140 / 180 / 240

Gravedad: Posee la capacidad innata de anular la gravedad y la inercia de todo lo que toca. Cualquier objeto o criatura inorgánica que permanezca en contacto directo con él reduce su peso a una décima parte (aunque el del propio Desplazador siempre se mantiene), siempre y cuando su presencia no sea superior a 60. Si se usa sobre una criatura viva no orgánica, ésta puede resistirse superando una RM contra 120.

Nivel de Poder: 1+

CANDIL DE ONEIROS

Los candiles de Oneiros son artefactos sobrenaturales usados generalmente por ocultistas para tratar problemas relacionados con el mundo onírico. Aparentan ser un candil normal, e incluso funcionan con aceite y necesitan rellenarse con cualquier otro, pero la luz que producen liga el subconsciente de los soñadores permitiendo, literalmente, explorar los sueños de otras personas.

La característica más relevante en la fabricación de estos artefactos místicos es que se confeccionan necesariamente con materiales extraídos de La Vigilia. Aparentemente, este hecho les da cierto carácter sobrenatural, y los vincula a la vez a los sueños.

Cualquier ocultista que se precie de serlo ha oído hablar de estos objetos, o incluso es posible que posea uno.

Fábula: 80 / 120 / 140

Candil de los Sueños: Si la luz del candil alcanza a varias personas que estén durmiendo o que vayan a dormir, todos ellos comparten un mismo sueño. El sueño que se toma como base es el del primero que haya dormido, aunque a veces si una persona tiene una presencia extremadamente fuerte sus sueños pueden absorber la consciencia onírica de los demás.

Vínculo: Los poderes del Candil seguirán en funcionamiento mientras la llama permanezca encendida. En el mismo momento en el que ésta se apague sus poderes cesarán y cada durmiente volverá a sus propios sueños.

Observador (Ritual): Si un individuo se duerme en contacto con el candil es capaz de transportarlo a sus sueños y, si apaga allí su llama, también se apaga en el plano real. Mientras mantenga el candil en su mano su portador es invisible, no puede ser afectado por nada de lo que ocurra en el interior, pero tampoco influir de ninguna manera en el sueño.

Nivel de Poder: 1+

RYUSHUSHOKU

El incienso de Ryushushoku es una antigua invención de los maestros del Maishen. Se trata de unas velas especiales hechas con esencia de dragón que permiten liberar por completo el flujo de la energía física del cuerpo para recuperar a mayor velocidad el Ki perdido. Una simple vela encendida durante menos de un minuto puede llenar una gran habitación y mantener sus efectos más de seis horas sin el más mínimo problema.

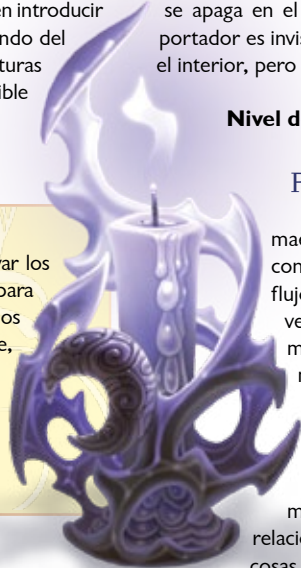
Cómo se crea este incienso es algo únicamente conocido por los miembros más antiguos del Maishen, pero no es muy raro que éstos regalen velas a artistas marciales que los visiten o con los que mantengan buena relación. En realidad, la venta de este incienso es una de las cosas que permite a los integrantes del templo conseguir fondos para cubrir gastos inesperados.

Fábula: 140 / 180 / 240

Ambiente: Las velas están cargadas de Ki en su estado más puro y cuando arden exhuyen energía que llena el ambiente. Para que sus efectos sean correctos es necesario que se enciendan en una habitación sin corrientes de aire de no más de 20 metros cuadrados. Aquellos que mediten en una sala cargada del incienso de Ryushushoku obtiene cinco veces más Ki de lo que le permitiese su recuperación.

Enseñanza: Estas velas también son muy preciadas como primer paso para aquellas personas que deseen aprender los secretos del Ki, ya que liberan los sentidos y permiten sentir mejor los puntos de energía del cuerpo. Cualquier personaje que trate de desarrollar las habilidades Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición o Transmisión del Ki necesitan sólo una cuarta parte de tiempo si se entrenan en un lugar lleno de incienso de Ryushushoku.

Nivel de Poder: 1



PIEDRA DE ESMERIL

Las piedras de esmeril no son realmente objetos sobrenaturales creados como tal, sino rocas especiales cargadas de poder mágico. Pueden reconocerse por su color grisáceo cristalino, y por el hecho de que cuando están cargadas de energía desprenden un tenue resplandor en lugares muy oscuros. Tradicionalmente, se usan para afilar armas, pues no sólo son perfectas para la mejora y el mantenimiento de cosas afiladas, sino que al frotarse con algo desprenden cierta energía que impregna otros materiales.

Las piedras de esmeril son sin duda de origen mágico, pero este hecho es desconocido para la gran mayoría de personas. Muchos armeros las emplean sin saber nada de sus cualidades por el simple hecho de que son afiladoras excepcionales.

Fábula: 140 / 180 / 240

Carga Mística: Aquello que sea afilado con la piedra obtiene la capacidad de dañar energía en los próximos cinco impactos que realice.

Usos: La piedra puede afilar un arma de tamaño medio como una espada larga un máximo de 10 veces antes de que pierda sus propiedades mágicas y se convierta en una piedra de afilar común. En armas de mayor envergadura, como un mandoble, se reduce a 5 y en armas pequeñas puede llegar hasta 20. Estos usos pueden ser recargados introduciendo 100 puntos de Zeon en la piedra con dicho fin.

Energía Mayor: Si se gastan dos cargas adicionales al afilar un arma, además de dañar energía otorga un bono de Calidad +5 durante los cinco impactos en los que está cargada de energía.

Nivel de Poder: 1

BOLSA DE ESPINAS

En tiempos en los que la magia resultaba algo más común, las Bolsas de Espinas eran uno de los objetos más habituales para protegerse de ladrones. Se trata de una bolsa de cinto de apariencia convencional con el poder de generar espinas en su interior capaces de desgarrar las manos de cualquiera que trate de robar su contenido. Para desactivar dicha protección, cada una tiene una contraseña verbal, fija en el momento de la creación de la bolsa, que desactiva las espinas durante un minuto entero.

Comunes en el pasado, muchos de estos objetos siguen existiendo o simplemente se han vuelto a fabricar. Curiosamente, es el objeto más vendido por Sol Negro, que hace precios especiales a quienes los compren en combinación a otros artefactos.

Fábula: 140 / 180 / 240

Espinas (Ritual): Si no se da la orden verbal apropiada y se introduce la mano en el interior de la bolsa, ésta produce desde las paredes interiores espinas que la rellenan por completo desgarrando carne y piel. Para evitar sufrir daños es necesario superar un control de Destreza contra 12 si se prevé el ataque o contra 16 en el caso de que sea inesperado. Por cada punto por el que no se supere el control el sujeto pierde 5 puntos de vida, aunque el daño produce un crítico automático localizado en la mano que suma un +20 a su resultado. Las espinas jamás producen daño a las pertenencias que la bolsa tuviese.

Nivel de Poder: 1

CENIZA DE TINIEBLAS

Las Cenizas de Tinieblas es un polvo especial creado a partir de la esencia de un elemento oscuro menor o intermedio al mezclarse con sangre. El resultado de la unión es una ceniza oscura y extraña, capaz de generar un ambiente tenebroso. Son extremadamente valiosas para ladrones o espías de gran capacidad, ya que bien usadas facilitan enormemente las habilidades de subterfugio.

Las Cenizas deben ser siempre guardadas en un recipiente cerrado herméticamente, ya que se consumen automáticamente si se ponen en contacto con el aire más de unos segundos.

Fábula: 140 / 180 / 240



Despliegue: Cada 10 gramos de cenizas que se esparcen afectan una zona de hasta 10 metros cuadrados. No es posible crear una zona de oscuridad en lugares iluminados con luz de naturaleza sobrenatural.

Zona de Oscuridad: La zona donde se esparcen las cenizas se vuelve gradualmente más tenebrosa (entre uno y tres asaltos), pues el ambiente baja ligeramente de luminosidad y se dificulta la transmisión del sonido por el aire, aunque todo de un modo tan sutil que es necesario un control de Advertir contra Inhumano para percatarse. Aquellos que se oculten en el interior de esta zona obtienen un bono de +80 a sus habilidades de subterfugio mientras permanezcan dentro de ella. La zona de oscuridad permanece activa durante 10 minutos.

Nivel de Poder: 1

BROCHE CONTENEDOR

Un broche contenedor era un objeto místico común entre la baja nobleza Sylvain. Estos artefactos se empleaban para enviar mensajes de cariño a la persona amada, aunque en ciertos círculos también servían para espiar o pasar órdenes a los subordinados. Se trata de un broche que, al abrirlo, almacena las palabras que se digan a su alrededor y las reproduce cuando es abierto con posterioridad. Tienen muchas formas diferentes, dependiendo del gusto de su propietario, pero como objetos élficos siempre se caracterizan por su delicada manufactura.

Muchos de estos broches se siguen vendiendo como simple joyas o antigüedades, y se han convertido en un objeto bastante habitual entre los más altos círculos de nobleza en Gabriel.

Fábula: 180 / 240 / 280

Mensajes (Ritual): En el broche se pueden almacenar mensajes. Simplemente con mantenerlo abierto y hablar cerca de él la voz queda grabada tras cerrarse. La siguiente vez que se abre el broche reproduce el mensaje grabado y vuelve a vaciarse tras cerrarlo. El mensaje no puede tener una duración superior a los 10 minutos.

Conjuro Grabado (Noción de Uso 2): Una habilidad no tan conocida de los broches es que poseen la capacidad de almacenar también conjuros. El objeto puede contener un único conjuro de hasta 60 puntos de Zeon, el cual es lanzado automáticamente al abrir el broche, consumiendo naturalmente las energías del hechizo. La proyección del conjuro es controlada por el portador del broche o, en su defecto, con una Proyección Mágica de 60.

Nivel de Poder: 1+

HAADIA

Haadia son tradicionales pulseras chamánicas de los Jayán que conferían a sus portadores la protección de los espíritus. Se creaban usando cristales de poder, plumas especialmente tratadas que recibían una bendición de los tótems guardianes de cada tribu.

Siguen quedando bastantes Haadia en Gaïa y, en zonas del Nuevo Continente, incluso siguen siendo fabricadas. Curiosamente, dado las diferencias de tamaño entre los Jayán con otras razas, los Haadia son usados como colgantes y collares por los seres humanos.

Fábula: 140 / 180 / 240

Protección de los Espíritus: Los espíritus sienten afinidad con el portador de una Haadia. Salvo si por cualquier causa el personaje incurre a su ira o sentirán previamente un gran odio hacia él, no le provocarán daño alguno y tratarán, en la medida de lo posible, de protegerle. Los espíritus más poderosos ignoran por completo los efectos de los Haadia, pero son capaces de sentir su influencia.

Sentir Espíritus: La pulsera es capaz de detectar ánimas hasta una distancia de 500 metros, transmitiendo al portador la dirección y distancia aproximada a la que se encuentran. Es posible evitar esta detección si se supera una RM contra 140. Este efecto se considera un conjuro de Detección.

Nivel de Poder: 1+

PAN

En contra de lo que algunos puedan pensar, los artilugios de origen Sylvain llamados comúnmente "Pan" no son realmente armas; se trata de instrumentos creados como herramientas para picar la roca o escalar por superficies complicadas. Hechas de metales blancos de gran calidad, se les dotó de una naturaleza sobrenatural para que fuera posible clavarlos en lugares protegidos mágicamente. Naturalmente, esas mismas cualidades son también las que los hacen buenas armas, sobre todo en contra de enemigos armados con gruesas protecciones.

Actualmente, queda algo más de una decena de ellos en Gaïa.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Pan es un pico de calidad +5 capaz de dañar a energía.

Perforadora: Pan tiene la capacidad de ignorar dos puntos adicionales de la armadura del defensor, añadiéndose al que le proporciona su calidad hasta un máximo de tres.

Trepar: Usar un Pan para ascender por una superficie dura otorga al portador del artilugio un +25 a su control de Trepar.

Nivel de Poder: 1+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
50	-15	5	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma Corta		15	5	65
Reglas Especiales				
Perforadora, Trepar				

ANALIZADOR SOBRENATURAL

Los analizadores sobrenaturales son objetos místicos utilizados muy comúnmente por brujos y hechiceros para medir y analizar el potencial mágico de las cosas. Se trata de lentes de muy diversa forma y manufactura; a veces pueden ser monóculos, otras gafas, o incluso parches de cristal. De un modo u otro, al colocarse sobre un ojo su portador puede visualizar las energías mágicas de manera mucho más clara y precisa, así como descifrar mejor sus fórmulas.

Fábula: 120 / 140 / 180

Descifrar Magia (Noción de Uso 1): Otorga un bono de +40 a Valoración Mágica a la hora de medir o evaluar el potencial o naturaleza mística de un objeto, conjuro o persona. Esta habilidad no funciona sobre aquellos que no posean la capacidad de ver magia.

Nivel de Poder: 1

OJOS DE ROC

Esta pareja de ojos, provenientes de una extinta raza de aves, permiten a aquel que mire a través de uno de ellos ver lo mismo que su pareja. Fue frecuentemente usado por espías y conspiradores, pero dado que funciona en ambos sentidos, a veces era un arma de doble filo y permitía descubrir al observador.

Fábula: 140 / 180 / 240

Lazo de Visión: Si dos personas tienen cada uno los ojos de un roc, cuando cierran los ojos pueden ver lo que esté viendo el otro en ese preciso momento. Esta habilidad no puede pasar a través de una protección sobrenatural, ni tampoco permite ver si los ojos están separados más de cien kilómetros.

Nivel de Poder: 1+

CANTIMPLORA DE PUREZA

Las Cantimploras de Pureza son objetos creados por los sabios de las tierras Al-Enneth para destilar los pocos líquidos a los que tenían acceso quienes pretendían cruzar los grandes desiertos. En consecuencia, su utilidad es considerable, y en tiempos en los que los objetos mágicos eran más comunes estas cantimploras resultaban enormemente valoradas.

Hoy en día siguen quedando bastantes de ellas (a fin de cuentas, fueron hechas para durar), e incluso hay ciertos mercados negros no vinculados a ninguna organización donde pueden comprarse por el precio adecuado.

Fábula: 140 / 180 / 240

Destiladora: Cualquier elemento líquido que sea perjudicial para la salud es filtrado en el interior de la cantimplora. A efectos de juego, elimina cualquier enfermedad o veneno de hasta nivel 50 que pudiera contener el líquido que se ha introducido en ella, transformándolo en simple e inofensiva agua potable. Esta habilidad no puede ser desactivada y funciona con cualquier líquido, incluyendo el alcohol.

Agua Pura: Si se bebe agua de la cantimplora el sujeto que lo haga puede repetir una Resistencia provocada por una enfermedad o veneno como si se tratase de un antídoto. Sólo funciona con enfermedades o venenos de hasta nivel 40, y sólo una vez por cada uno.

Nivel de Poder: 1+



ARTEFACTOS INTERMEDIOS

Esta sección recopila artefactos de poder intermedio, cuyas capacidades mágicas los hacen sobresalir con creces de otros elementos mundanos.



ANILLO DE LA SERPIENTE

Los Anillos de la Serpiente son una serie de artefactos originarios de Estigia. Fueron creados por un importante culto clandestino dedicado a Shoteth que se oponía al Rey Faraón y pretendía su destrucción. Tenían la finalidad tanto de otorgar poderes a sus portadores como de tener un símbolo para reconocerse los unos a los otros, pues tienen una característica forma de serpiente azul que representa al Kalih del mal.

Ahora, casi cinco siglos más tarde, el culto ha quedado extinto y los pocos que poseen todavía estos anillos no saben nada de su origen, considerándolos objetos mágicos vinculados a las serpientes.

Fábula: 180 / 240 / 280

Siseo (Ritual): El personaje es capaz de comunicarse con cualquier reptil.

Immune a los Venenos: El portador del anillo es inmune a cualquier veneno de nivel 80 o inferior.

Ojos de Serpiente (Noción de Uso 2): El portador puede ver a voluntad a través de los ojos de cualquier serpiente que esté a menos de 250 metros de distancia. Esta habilidad no le permite ver a través de sellos sobrenaturales.

Indetección: El portador obtiene un bono de +80 a sus resistencias contra cualquier clase de detección de carácter mágico o psíquico. De igual forma, cualquier personaje que trate de detectar las capacidades místicas del anillo resta un -80 a su Valoración Mágica.

Nivel de Poder: 2

Llaves

Al igual que un objeto mágico, los Anillos de la Serpiente también funcionan como llaves sobrenaturales. Aunque ahora el culto a Shoteth está completamente extinguido, muchos de sus escondites y bases secretas aún existen, y sólo pueden abrirse usando un Anillo de la Serpiente a modo de llave.



DEVORADOR SOBRENATURAL

El Devorador Sobrenatural es un artefacto extraño, tan innatural como único. Se trata de un pendiente de plata con la forma de una extraña mandíbula en cuyo centro hay una esfera de cristal azulado. Lo cierto es que el objeto sigue un ciclo "vital" extraño, pues posee la capacidad de entregar a su portador parte del Zeon de sus enemigos para alimentarse posteriormente de la energía mágica de éste.

Aunque no se sabe mucho de sus orígenes, el objeto es originario de las tierras oscuras de Moth, y es bastante probable que haya sido forjado por alguno de los inusuales pobladores de Graven, usando a la vez materiales de La Vigilia como del mundo real.

Fábula: 180 / 240 / 280

Devorador de Magia: Cualquier ataque del portador, ya sea físico o mágico, hace que su objetivo pierda una cantidad de puntos de Zeon equivalente a la mitad del daño que ha sufrido, cantidad que es absorbida por el personaje que lleva el Devorador Sobrenatural. Esta habilidad está limitada a 250 puntos de Zeon por turno y no tiene efecto sobre entidades con la regla de acumulación de daño, ni puede reducir la cantidad de Zeon de una persona por debajo de 10. Devorador de Magia no se activa a menos que la persona que lleva el artefacto lo haya tenido al menos un día entero puesto.

Mantenimiento: El Devorador existencial se alimenta del Zeon de su portador, absorbiendo 40 puntos diarios como si fuera un conjuro mantenido.

Nivel de Poder: 2+

CAPA DE LAS ALAS

Las Capas de las Alas o Columbidae son artefactos sobrenaturales usados comúnmente en la cultura Ebudan por aquellos de su raza que habían perdido por cualquier causa su capacidad de volar. Se trata de mantos con el poder de convertirse durante un instante en alas, lo suficiente para dar un fuerte aleteo que levanta al portador del suelo o le permite cambiar de dirección en pleno aire.

Visualmente al activar su poder la capa no cambia completamente de forma, sino que por un segundo la tela parece abrirse por la mitad y el tejido se deforma, adquiriendo un aspecto similar al de un par de alas.

Pese a que antaño eran comunes, al ser tejidos son muy pocas las capas que han aguantado el paso de los siglos, y sólo las que han permanecido muy bien resguardadas siguen conservando sus habilidades místicas.

Fábula: 180 / 240 / 280

Salto del Ángel (Noción de Uso 2): El portador de la capa puede propulsarse a voluntad activando las alas de la capa saltando distancias sobrehumanas o alterando su dirección en mitad del aire. Al usar la capa su usuario obtiene el equivalente a Agilidad y Fuerza 13 para determinar la potencia del salto y un bono temporal de +80 a su habilidad Saltar.

Planear (Noción de Uso 2): Las alas de la capa no son capaces de hacer volar a alguien, pero sí pueden extenderse para planear como un parapente. Eso no significa que detengan una caída si se activa justo antes de llegar al suelo, aunque sí debilitaría el impacto de la caída disminuyendo a una cuarta parte la distancia. Por ejemplo, activando la capa a tiempo, una caída de 20 metros sería equivalente a una de 5 metros.

Impulso Defensivo (Noción de Uso 2): Gracias a la velocidad adicional del impulso de la capa, el portador puede aplicar un bono de +10 a una esquiva determinada cada asalto.

Armadura: La capa se considera una armadura corporal blanda que otorga TA 2 contra todo tipo de ataque salvo Energía.

Uso Limitado: Tras usar la capa de cualquier modo (salvo como armadura, que es una habilidad continua y automática), el portador debe de esperar 5 asaltos antes de poder activar de nuevo cualquier poder.

Nivel de Poder: 2

JEALOUS FANG

Jelous Fang es un arma que perteneció al Vetalá Victorus Kerion, un noble de alta alcurnia de las Once Casas de la Sangre conocido por ser el mejor de los asesinos de su pueblo. Se trata de una daga hecha con jade y tallada para simular la cabeza y la cola de una serpiente.

La forma del arma hace que sea extremadamente fácil verter sobre su filo cualquier tipo de veneno y, dado que el arma se basa en el poder de la propia Naga, posee la capacidad de potenciar considerablemente la potencia de cualquier sustancia nociva que haya sobre ella.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Jelous Fang se considera una Daga de calidad +10 capaz de dañar energía.

Potenciar Veneno (Ritual): Si se deposita algún veneno sobre la hoja de Jelous Fang aumenta su efectividad considerablemente. Cualquier veneno que se use en conjunción con Jelous Fang aumenta su RV en +40 (hasta un máximo de RV 220) y duplica la duración de sus efectos.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
50	+30	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Lanzable, Precisa	20	2	115
Reglas Especiales				
Potenciar Veneno				

ANILLO DE RUDRASKHA

Aunque no está propiamente ligado al Aeon de las tormentas, el Anillo de Rudraskha es un objeto sobrenatural intrínsecamente relacionado con la electricidad. Está hecho de metal negro que simula plumas, y rodeado de una línea de oro con la forma de un rayo. El anillo fue creado por Enlil, uno de los Ascendidos de la Era del Caos, pero fue dejado atrás junto a todas sus otras pertenencias a sus familiares.

Actualmente, el anillo está en posesión de Sol Negro, que lo ha puesto a la venta para aquel que pueda pagar su precio.

Fábula: 180 / 240 / 280

Inmunidad Elemental: El anillo confiere a su portador absoluta inmunidad a la electricidad natural. Si la fuente es mística, obtiene el equivalente a inmunidad contra 20 intensidades de Electricidad (es decir, un -100 al daño base de los ataques y un +100 a cualquier control de Resistencia). Esta habilidad no funciona contra las habilidades de entidades con Gnosis 35.

Relámpago (Noción de Uso 2): El anillo de Rudraskha puede generar un rayo eléctrico. A efectos de juego, funciona como una descarga sobrenatural basada en electricidad con daño base 100. Para lanzarla, el anillo puede usar la Proyección Mágica de su portador, o bien emplear el equivalente a una habilidad ofensiva de 160. Una vez gastada la energía del anillo, esta habilidad no puede volver a ser usada hasta la próxima vez que haya una tormenta natural.

Nivel de Poder: 2

ENVIDIA DE PRIMAVERA

Envidia de Primavera es un artefacto creado por los Daimah que viajaron a occidente. Se trata de una daga ritual hecha con hojas y plantas sobrenaturales, aunque es tan sólida y efectiva como si fuera de auténtico metal. Tiene poder sobre las plantas, pero su capacidad más asombrosa es la de permitir fusionarse con la madera, un método excepcionalmente efectivo de espíri sin ser visto. Por lo general, la usan los guardianes del Bosque de las Hojas en Pristina, pero al menos un par de ellas han llegado al Viejo Continente.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Envidia de Primavera se considera una daga de calidad +5 capaz de dañar energía.

Unión Elemental (Ritual): El portador del arma puede clavarla sobre cualquier objeto de madera de, al menos, la mitad de su propio tamaño y pronuncia una palabra Daimah. Al hacerlo, la daga comienza a formar raíces que se unen al objeto, permitiendo al portador fundirse con el objeto e introducirse físicamente en su interior. Esta acción requiere un turno completo, durante el cual el portador no puede realizar ninguna acción. Si el objeto en el que se introduce es destruido, el personaje será expulsado del mismo, debiendo superar un control de RF contra 140 o recibirá un daño equivalente al doble del nivel de fracaso. Aunque mientras esté en el objeto no puede utilizar sus sentidos naturales para percibir lo que sucede en el exterior, sí es capaz de emplear habilidades sobrenaturales, como detección del Ki, poderes psíquicos o conjuros. El personaje puede salir del objeto a voluntad.

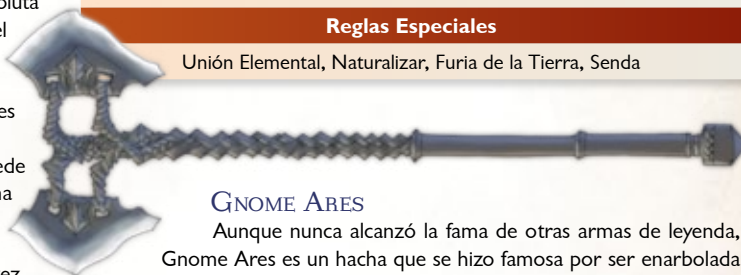
Naturalizar: Ante la presencia del arma, las plantas comienzan a ganar vida y color, así como a crecer y aumentar en número considerablemente más rápido de lo habitual.

Furia de la Tierra (Noción de Uso 2): Clavando el filo en el suelo, Envidia de Primavera crea diversas raíces que se extienden bajo tierra hasta a una distancia máxima de 30 metros, para atacar a sus enemigos desde ángulos imprevisibles. Por ello, cualquiera que sea blanco del ataque debe superar un control de Advertir contra 180 o aplicará el penalizador de sorpresa. Al no realizarse el ataque de forma directa, tampoco es posible contraatacar. Las raíces de Furia de la Tierra atacan en Penetrante y tienen un daño final de 50 puntos. El uso de esta habilidad se considera un Ataque completo, y no se puede realizar ninguna otra acción activa durante el asalto.

Senda: Al moverse por un bosque con Envidia de Primavera, la vegetación se aparta dejando moverse libremente al personaje. Además, tras su paso se cierra momentáneamente, dificultando todavía más su persecución e incrementando un grado la dificultad de cualquier control de Rastrear.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
40	+25	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Lanzable, Precisa	15	0	65
Reglas Especiales				
Unión Elemental, Naturalizar, Furia de la Tierra, Senda				



GNOME ARES

Aunque nunca alcanzó la fama de otras armas de leyenda, Gnome Ares es una hacha que se hizo famosa por ser enarbolada por el último gran señor de la guerra de las tribus Jayán del Nuevo Continente. Fue forjada por los maestros armeros con metal extraído de la espalda de un Chthon y grandes shamanes le concedieron el poder de los espíritus de la tierra. El resultado fue un artefacto de excepcional calidad, un arma hecha para la guerra que sólo un verdadero campeón tendría derecho a llevar.

Sin embargo, pese a su valentía las tribus Jayán fueron derrotadas y, con la muerte de su señor, Ares fue tomada como trofeo y transportada hasta el Viejo Continente. Allí se subastó como botín de guerra, acabando en la colección de un adinerado burgués de Phaion. Sin embargo, el arma sería robada algún tiempo más tarde, lo que daría comienzo a un extraño y variopinto número de propietarios a lo largo de la historia.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Ares se considera una hacha a dos manos de calidad +10.

Habilidad Ofensiva: Además del bono otorgado por la calidad del arma, el portador de Ares obtiene un modificador especial de +10 a su Habilidad de Ataque.

Grieta (Ritual): Golpeando el suelo con Ares (lo que se considera una acción de ataque completa) es posible crear una grieta de grandes dimensiones (un metro por cada 25 puntos de habilidad final que haya conseguido el personaje con el ataque) que parte en dos el suelo. Cualquier personaje de tamaño medio o inferior sin la capacidad de volar que se encuentre en la línea trazada por la grieta debe de superar un control de Agilidad contra 10 o se precipitará al fondo de la grieta, sufriendo una caída de una altura de 20 metros. Este poder no puede ser activado en lugares donde el suelo esté protegido mágicamente o tenga una dureza excepcional, y después de su uso es necesario esperar al menos tres asaltos.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
120	-60	9/11	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha / Mandoble	A una o dos manos	27	11	130
Reglas Especiales				
Habilidad Ofensiva, Grieta				

REDES MANTINCORE

Las redes mantincore son un antiguo sistema de sujeción mística creado para atrapar a criaturas sobrenaturales y entes intangibles. Son originarias de la cultura Devah, pero la ciencia sobrenatural en la que están basadas fue copiada por numerosas otras etnias, por lo que podría decirse que prácticamente todas ellas tenían su propia versión de estas redes.

Por lo general, son amplias redes de fibras metálicas en cuyos extremos hay situadas distintas pesas con sellos místicos. Al lanzarlas sobre un objetivo, actúan como si estuvieran vivas, retorciéndose a través de sus blancos y fijándolos a suelos y paredes para evitar que puedan moverse. Mientras están atrapando a alguien, producen un característico zumbido, prueba de que sus energías sobrenaturales están en funcionamiento. Las mantincore tienen una autonomía aproximada de una hora; si permanecen atrapando a alguien ese periodo de tiempo, empiezan a perder utilidad y requieren aproximadamente una semana para estar completamente recargadas.

En la actualidad, las redes mantincore son comúnmente utilizadas por Tol Rauko para atrapar objetivos intangibles o sellar temporalmente las habilidades místicas de sus blancos, por lo que es común que cada templario lleve consigo uno de estos artefactos. Por la misma razón, también es fácil obtenerlas por un precio apropiado a través de Sol Negro.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Las mantincore se consideran redes de gladiador de calidad +5 capaces de afectar energía. La fuerza de la red en las presas es de 12, aunque en contra de seres espirituales o intangibles aumenta hasta 14.

Presa Sobrenatural: La red debilita los poderes de los seres sobrenaturales que atrape. En el caso de que una criatura mística sufra presa parcial o completa procedente de la red, debe superar una RM contra 120 o sufrir un -50 a toda acción, un -5 a todos sus atributos físicos y es incapaz de usar sus poderes sobrenaturales para librarse de la presa de ningún modo.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
15	+5	4	CON	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Cuerda	Lanzable, Presa (Fuerza 12/14)	18	-2	65
Reglas Especiales				
Presa Sobrenatural				



SEIKEN

Seiken es una vieja katana con una larga historia tras ella. Originalmente perteneció a un Kami de la guerra de Varja que acompañó al Emperador Eterno durante sus ataques a Phaion. El arma tiene una apariencia extraña para ser una katana tradicional, pues su filo está repleto de segmentos serrados y de grabados de cráneos. Ello se debe a que fue conceptualizada para enfrentarse apropiadamente a las pesadas armaduras occidentales, algo para lo que probó ser extremadamente efectiva. Tras la muerte de su creador a manos del ascendido Markushias, Seiken fue heredada por el hijo del Kami, que permaneció prisionero en Phaion hasta que probó su habilidad y acabó asentado junto a su clan en el principado. Con el tiempo, sus descendientes se convertirían en una de las familias más importantes de Phaion, y la primera en contratar los servicios mercenarios de Hoshitaka Meizo, a quien entregaron Seiken como pago. Desde entonces, el arma se ha vuelto un símbolo para la compañía Akaryu, y suele ser llevada por la persona que ostenta el liderazgo sobre la organización. Curiosamente, su actual propietario, seguro de su habilidad, ha jurado que entregará el arma a aquel que consiguiera derrotarle en combate antes de que decida retirarse.

Fábula: 140 / 240 / 280

Calidad: Seiken se considera una katana de calidad +10 capaz de dañar energía.

Negar Protección: Si Seiken impacta sobre un objetivo (produzca o no daños), éste ve reducido todos sus Tipos de Armadura 2 puntos, tanto el asalto actual como siguiente.

Disminuir Reacción: Cada vez que Seiken produce daños aparecen cadenas espectrales enlazadas a las extremidades de sus enemigos que dificultan sus movimientos. Cualquier persona que sufra daños provenientes de la katana debe realizar una RM contra 100 o sufrir un penalizador acumulativo de -10 al turno y -5 a toda acción. Estos negativos desaparecen al cabo de 5 minutos.

Dificultar Movimiento: Al impactar contra una protección Seiken dificulta el movimiento con dicha armadura generando fibras espectrales en sus juntas. Si un ataque con la katana no produce daños a causa de la armadura de su adversario, la armadura debe superar una RM contra 120 o aumentar su requerimiento de armadura una cantidad equivalente al nivel del fracaso. Esta habilidad no funciona con armaduras blandas y los negativos desaparecen al cabo de 5 minutos.

Nivel de Poder: 2+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	+10	5/6	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada	A una o dos manos	21	5	140
Reglas Especiales				
Negar Protección, Disminuir Reacción, Dificultar Movimiento				



CANACE

Si bien jamás tuvieron la importancia de las armas Zebah, los Canace o arcos de espiral son una popular arma sobrenatural usada por un importante sector de las culturas Duk'zarist. Están hechos de madera de Ghestal y reforzados con encantamientos de viento para dotar a sus flechas de una potencia única; al ser disparadas giran a gran velocidad, traspasando con increíble facilidad cualquier protección.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Canace se considera un arco corto de calidad +5.

Taladro: Las flechas disparadas por Canace giran a gran velocidad facilitando considerablemente su capacidad para traspasar armaduras y protecciones. En consecuencia, restan 2 puntos adicionales de TA en las armaduras duras y 4 en las blandas. Este modificador se añade a cualquiera que las flechas disparadas pudieran tener de por sí. En caso de que una persona sin armadura alguna es objetivo de estas flechas, el efecto de taladro causa un daño masivo, incrementando 10 puntos el daño base del arma y aplicando un bono de +10 al resultado de cualquier crítico obtenido.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-5	4		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil	A dos manos	12	-1	65
Reglas Especiales				
Taladro				



GEMA DE LA MAÑANA

Poco se sabe del origen o creación del guantelete conocido como Gema de la Mañana, salvo que es un objeto de poder intrínsecamente vinculado al agua. Se trata de un brazalete de armadura que cubre la zona inferior del antebrazo y el hombro. Está hecho de un extraño material rosado (aparentemente, alguna aleación de Electra) y decorado con detalles muy femeninos.

Durante años, ha estado en posesión de la familia Glennrose de Dafne, y su uso ha valido a su portadora el título de Princesa Caballero de las Aguas, que normalmente está reservado a la paladín más hábil de la Señora de las Rosas.

Fábula: 140 / 240 / 320

Calidad: Gema de la Mañana se considera un objeto de calidad +10. No otorga ningún bono directo a la habilidad de combate ni al Turno de su portador, pero aumenta su Daño Base 10 puntos y reduce en 2 tipos la armadura de sus enemigos al usarlo en combinación con artes marciales o combate desarmado.

Impacto de Agua (Noción de Uso 2): Gema de la Mañana permite crear una esfera de agua desde la palma de la mano y dispararla a gran velocidad. Este ataque es equivalente a un disparo con un alcance máximo de 100 metros, que ataca en contundentes y posee daño 60. Si logra impactar sobre un objetivo, cause o no daños, el blanco recibe un impacto de Fuerza 10. Usar esta habilidad consume 4 puntos de Ki del portador de Gema de la Mañana.

Escudo de Agua (Noción de Uso 2): Cristalizando agua su portador puede crear una burbuja de agua sobrenatural para detener ataques durante un turno entero. Es equivalente a un escudo sobrenatural que aguanta 250 puntos de vida antes de ser destruido. Usar esta habilidad consume 6 puntos de Ki del portador de Gema de la Mañana.

Esculpir Agua (Noción de Uso 1): El portador de Gema de la Mañana puede controlar a voluntad hasta 50 litros de agua desplazando o alterando la forma del líquido a voluntad. Puede crear formas de agua, aunque la complicación y el detalle de las formas son determinadas por su habilidad secundaria Arte. Este control no permite tomar el control del agua que hay en el interior de un ser vivo.

Nivel de Poder: 2+

BRAZAL DEL DRAGÓN

El brazal del dragón es un artefacto de origen Duk'zarist que usa como potenciador místico el alma de una sierpe. Se trata de un brazalete de madera de Ghestal y jade decorado con un dragón enroscado que cubre cerca de la mitad del brazo. A voluntad, el poseedor puede imbuirle energía para hacer que cobre temporalmente vida, haciendo que se retuerza a través del brazo formando en la mano una cabeza de dragón.

El artefacto se encuentra actualmente en posesión de Sol Negro.

Fábula: 240 / 280 / 320

Aliento de Dragón (Noción de Uso 2): A voluntad el brazal puede convertir el brazo del portador en una cabeza de dragón que lanza un aliento ígneo que abrasa lo que se encuentre frente a él. Para poder realizar este ataque es necesario que el portador del brazal posea la habilidad Transmisión del Ki e invierta de forma activa 5 puntos de ki en el artefacto. Al hacer el traspaso de ki, el brazalete se transforma y realiza un ataque con la habilidad ofensiva de su usuario que avanza como una descarga de fuego en un área con forma de cono hasta 20 metros desde la boca del dragón. Ataca en Calor y posee un daño de 80. Tras usar esta habilidad, es necesario esperar 5 asaltos para volverla a activar de nuevo.

Resistencia: El brazal es un artefacto de calidad +10 a la hora de contabilizar su Presencia y Resistencia.

Protección contra el Fuego: El brazal del Dragón confiere inmunidad a 10 intensidades de fuego (es decir, un -50 al daño base de los ataques de Calor y un +50 a cualquier control de Resistencia relacionada con dicho elemento).

Nivel de Poder: 2



DUMAN

Según la leyenda, Duman es una lanza con poderes sobre la niebla y las brumas que ha sido encontrada en contadas ocasiones en el pantano Agagemmon. Muchos no saben si realmente es el mismo objeto o son distintas lanzas, aunque todo apunta a que tras la muerte de aquellos que la habían encontrado, el arma se desvanecía para reaparecer en el pantano. Hasta el momento, nadie ha revelado los detalles de cómo obtuvo la lanza, pero todos, sin excepción, han desaconsejado adentrarse en el pantano. Algunos ocultistas han llegado a sugerir que la lanza representa la voluntad del pantano, mientras que otros opinan que está vinculada a algo que se coló a través de las brechas de la realidad que hay dentro de él y que usa a los poseedores de la lanza como agentes.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Duman se considera una lanza de calidad +10 capaz de dañar energía.

Voluntad: Aunque no tiene verdaderamente personalidad o identidad, en algunas ocasiones la lanza envía a su poseedor imágenes directamente a su mente indicando acciones que debe hacer para seguir siendo merecedor de ella. Estas indicaciones son de lo más variadas, aunque suelen estar relacionadas con la destrucción de ciertas criaturas o de personas que puedan amenazar el pantano de Agagemmon. Si el personaje no las cumple, ésta desaparece convertida en niebla.

Dominio Marcial: Para aprender a usar las habilidades Bruma Roja, Desvanecerse y Desgarro Persecutor el portador de Duman debe de gastar 10 puntos de Conocimiento Marcial.

Bruma Roja (Noción de Uso 2): A voluntad de su portador, Duman desprende una niebla rojiza en un radio de 30 metros alrededor suya, causando ceguera parcial a todos aquellos que estén en su interior menos al personaje que porte la lanza. Esta zona permanece estática en el lugar donde ha sido creada durante un minuto, tras lo cual se desvanece. Sólo puede activarse esta habilidad una vez al día, salvo si el portador introduce en ella 10 puntos de Ki, lo que la carga eliminando el periodo de espera.

Desvanecerse (Noción de Uso 3): Siempre que no haga una acción activa ese turno, quien controle la lanza puede transformarse en niebla, volviéndose intangible durante el resto del turno. En este estado, no puede moverse, atacar, o ser atacado por cosas incapaces de dañar energía.

Desgarro Persecutor: Al lanzar Duman, ésta toma su forma de niebla ignorando cualquier objeto incapaz de detener energía que haya a su paso. Sólo cuando la lanza va a alcanzar a su objetivo recupera su forma física.

Nivel de Poder: 2+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+15	4/6	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	Lanzable, A una o dos manos	23	6	125
Reglas Especiales				
Voluntad, Dominio Marcial, Bruma Roja, Desvanecerse, Desgarro Persecutor				

NIHILIMS

Nihilims es el nombre que poseen las armas sobrenaturales que en estos momentos está fabricando la Alianza Azur para sus agentes de mayor grado. Son armas de metal negro llenas de runas azules que habitualmente están en posesión de los mejores miembros de Les Jaeger. Pueden ser de cualquier tipo, pero generalmente son sables u otras armas ligeras. El diseñador y creador de los Nihilims es el Árbitro Balthassar, quien trabaja en secreto con un grupo de criaturas sobrenaturales en la fortaleza de Seifer desarrollando objetos místicos para la Alianza.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Nihilims se consideran armas de calidad +10 capaces de dañar energía.

Arma Oscura: Nihilims es un arma con cualidades elementales y sus ataques están basados en oscuridad.

Nivel de Poder: 2

Ilustrado por © Wen Yu Li

MACAHUITL

Macahuitl es una maza de madera que, según las leyendas, perteneció Quezcatli, el gran héroe de Ixtli que con su sacrificio salvó el mundo de la oscuridad eterna. Sea o no cierta esa historia, lo cierto es que la Macahuitl que actualmente se conserva no es el artefacto original, sino una replica conmemorativa que se usó para rendirle homenaje. Curiosamente, hace tanto de ello que ya nadie sabe si es el auténtico o no, así que la gente lo toma como tal.

El objeto ha sido imbuido de poderes místicos (algo que al parecer no tenía la verdadera arma de Quezcatli) por los sacerdotes que lo crearon, que permiten no sólo afectar cuerpos intangibles, sino también hace que al realizar un golpe especialmente fuerte, haga que sus enemigos estallen en llamas.

No se conoce su ubicación actual, ya que después de que Tol Rauko tratase de hacerse con él hace algunos años, el objeto fue ocultado en una ubicación desconocida (algunos opinan que incluso fue sacado de Ixtli).

Fábula: 120 / 140 / 180

Calidad: Macahuitl se considera una maza de calidad +5 capaz de dañar energía.

Maza Ceremonial: Imbuida con el poder del sol la maza produce graves daños internos en forma de quemaduras a aquellos que reciben sus ataques. Los críticos producidos por Macahuitl a pesar de ser Contundentes son considerados daño por fuego.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
50	+5	6	CON	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Maza		19	6	65
Reglas Especiales				
Maza Ceremonial				

RAMUDAH

Ramudah es un Atlatl de gran calidad imbuido de poder místico que potencia increíblemente la fuerza y velocidad de las jabalinas que se lanzan con ella. Perteneció al héroe Quezcatli, pero no fue hasta mucho después de su muerte cuando se le otorgó poderes especiales al artefacto.

Visualmente llama la atención por estar decorada con numerosas runas y símbolos mágicos propios de Ixtli, aunque salvo por parecer excepcionalmente antiguo, no hay nada que pueda indicar sus orígenes.

La ubicación actual de Ramudah es desconocida, pero se cree que está en posesión de alguna tribu del principado.

Fábula: 120 / 140 / 180

Calidad: Ramudah se considera una Atlatl de calidad +5.

Distancia: Las jabalinas lanzadas con este Atlatl suman un +4 a la fuerza para determinar el alcance del lanzamiento.

Disparo: Todas las jabalinas lanzadas con Ramudah incrementan en +40 el daño de sus ataques y se consideran proyectiles disparados.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-5 (esp)	5		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil		13	-2	60
Reglas Especiales				
Distancia, Disparo				



TAIYONOTSUKI

Los Taiyonotsuki son artefactos forjados en la antigüedad por los Kami de Varja. Se trata de quince vainas de espadas, decoradas de variadas maneras, que portaron los primeros mortales al servicio de los hijos de Taiyonohikari. El poder de estos objetos, benditos con el don de los cielos, es cargar de energía celestial las armas que guarden, permitiendo a sus dueños realizar golpes mortales en el momento de desvainarlas.

Naturalmente el paso de los años no ha sido demasiado benigno con estos artefactos y al menos la mitad de ellos se han perdido o han sido destruidos tras siglos de continuos conflictos. En estos momentos siete siguen en posesión de agentes de élite de Lannet y Shivat, pero la ubicación del resto es un completo misterio.

Fábula: 140 / 180 / 240

Desvainado Celestial: Al realizar un ataque desvainando con ella, la hoja de la espada que se encontraba en su interior brilla de manera especial cortando todo lo que haya en su camino. En consecuencia, si se lleva a cabo un ataque en el mismo asalto en el que se desvainan las armas, ésta se considera momentáneamente un arma de calidad +15 (siempre que su bono natural no fuese superior, en cuyo caso simplemente otorga un +20 a Daño) y ataca en Energía. Para hacer uso de esta habilidad, el arma debe de permanecer al menos 5 asaltos envainada.

Nivel de Poder: 2

DAGA DEL EXILIO

Las Dagas del Exilio son una serie de armas sobrenaturales creadas en tiempos remotos por los Devah. En los años de esplendor de su imperio eran relativamente comunes (se hicieron al menos un centenar), pues las portaban agentes especiales encargados de detener a criaturas sobrenaturales descontroladas.

Las Dagas del Exilio son armas de acero decoradas ornamentalmente con jade. No son capaces de dañar seriamente ni pueden producir cortes, pues no poseen ni punta ni filo. Sin embargo, las criaturas sobrenaturales que conocen su verdadero poder las consideran artefactos temibles, pues fiel a su nombre tienen la capacidad de expulsarlas del mundo terrenal y encerrarlas en otros planos de existencia.

Actualmente la mayoría de estos objetos han sido requisados por Tol Rauko, pero aún hay un considerable número de ellos en posesión de diferentes invocadores o a la venta en establecimientos de Sol Negro.

Fábula: 140 / 180 / 240

Exilio: Cuando es utilizada contra criaturas sobrenaturales, la daga muestra su verdadero poder. En vez de chocar contra sus cuerpos, los atraviesa como si no fuesen materiales y corta el lazo que tienen con el nivel de existencia en el que se encuentren y los desconvoca. Si la Daga del Exilio alcanza a un ser Entre Mundos o una Ánima les obliga a superar una RM contra 80 más el daño que debería haber producido, hasta un máximo de RM 180. En el caso de las criaturas con acumulación, es necesario dividir el daño recibido por su múltiplo de acumulación. El Daño Base de la Daga para determinar la RM del arma se considera 60, pero en realidad es incapaz de causar daños reales a sus enemigos.

Ritual (Noción de Uso 2): La Daga del Exilio se puede usar como un potenciador a las habilidades de Convocatoria de un personaje. Si se utiliza durante un ritual, otorga un bono de +20 a las Habilidades de Controlar y Desconvocar.

Nivel de Poder: 2

DAGAS DEL SOL Y LA LUNA

Las Dagas del Sol y la Luna son un par de artefactos gemelos regalados por los Ebudan al Sultan Abdel Majid Al Karjah hace mil trescientos años para conmemorar su victoria sobre los Yinnun y la unificación de Kushistán. Los artefactos, embaucadoramente hermosos, están decorados respectivamente con detalles de ambos cuerpos celestiales y tienen la capacidad de alimentarse de ellos para reforzar sus propios poderes sobrenaturales.

Los objetos en sí no son extremadamente poderosos, pero su valor comercial es desproporcionado, ya que no sólo están llenos de gemas únicas de las ciudadelas Ebudan sino que son también un símbolo importante para los sultanes de Kushistán. Lamentablemente, los objetos se perdieron hace mucho y poco se sabe de su paradero. Hay quienes dicen que están ocultas en las profundidades de los Salones de los Reyes de Estigia, mientras que otros piensan que están enterradas en alguna cripta de la descomunal Necrópolis.

Fábula: 140 / 180 / 240

Resistencia: Independientemente del momento del día, ambas dagas son consideradas de Calidad +10 a la hora de contabilizar su Resistencia y presencia.

Unidas: Ambas dagas forman parte de un único artefacto y se necesitan mutuamente para poder desplegar sus capacidades especiales. Si están alejadas más de 100 metros la una de la otra pierden sus respectivos poderes y bonos de calidad (salvo el de resistencia).

Daga de Sol: La Daga de Sol se nutre de la luz y obtiene sus capacidades del sol, por lo que, dependiendo de la cantidad de luz ambiental que se refleje sobre su hoja, su poder aumenta. Durante la noche y en días sin demasiada luz la daga se considera un objeto de Calidad +0, en días normales o con luz natural aumenta a +5 y, en días muy soleados, su Calidad es +10.

Luz del Sol (Noción de Uso 1): Cuando la luz del día se refleja en la hoja de la Daga del Sol lo hace generando una ola de calor que funde todo cuanto alcanza. A efectos de juego, la reflexión de la luz a través del metal de la daga crea una descarga de calor (equivalente al conjuro de nivel 30 de la Vía de Fuego lanzado a grado Intermedio) hasta una distancia máxima de 20 metros que el portador puede proyectar usando su habilidad ofensiva. Esta habilidad calienta en exceso la daga, por lo que su dueño debe de esperar al menos tres asaltos para volverla a usar. De no hacerlo, mientras esté en contacto con la empuñadura deberá superar un control de RF contra 160 o sufrir un daño basado en calor equivalente a la mitad del nivel de fracaso.

Daga de Luna: De similar manera que su gemela, la Daga de la Luna obtiene sus capacidades de los ciclos lunares y durante la noche adquiere sus verdaderas capacidades. Tanto durante el día como mientras haya luna nueva en el cielo la daga es de Calidad +0 mientras que durante cualquier otra noche se considera +5. Únicamente en caso de que se refleje sobre su hoja la luz directa de la luna, la Calidad aumenta hasta +10.

Medialuna (Ritual): Los ataques amplios con la Daga de la Luna crean una estela blanca que extiende su alcance efectivo. De esa manera los ataques en área realizados con el arma son capaces de alcanzar hasta a 5 adversarios y el negativo por realizar dicha maniobra se reduce a la mitad.

Nivel de Poder: 2+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
30/40/50	+20/+25/+30	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Lanzable, Precisa	20	-2/0/2	115
Reglas Especiales				
Luz del Sol, Daga de Luna, Medialuna, Resistencia, Unidas				

Promesa de Auxilio

Aunque no es un poder en sí, al ser regaladas a Abdel Majid Al Karjah los Ebudan juraron que las dagas representaban un símbolo de unión entre ambos pueblos y que, siempre que un Sultán de Kushistán que las poseyera pidiese ayuda, ellos acudirían a su llamada. Naturalmente pocos son los que les dan valor a una simple promesa hecha hace más de mil años pero, ocultos en la sombra, aún quedan algunos Ebudanes trascendidos que estuvieron presentes en el momento en el que el pacto fue hecho y aún se sienten ligados por él.

MOURNEHÄVEN

Mournehäven, la mordedora de hielo, es la legendaria espada del Rey de los Héroes Holst. El arma, una espada bastarda de manufactura élfica hecha de cristal y electra, le fue entregada antes de convertirse en monarca por Melkiren, su madre adoptiva, como regalo de despedida.

Mournehäven es un arma poderosa, pero su leyenda es mucho mayor que sus verdaderas capacidades. Aunque sin duda es una espada sobrenatural perfectamente calibrada y su filo congela aquello que corta, no se acerca ni de lejos a las monumentales capacidades que se le atribuyen. La espada no es capaz de cortar en dos dragones de un solo golpe, de congelar ejércitos o de proteger a su portador de todo mal.

El arma se perdió poco después de la muerte de Holst, pero ha reaparecido de vez en cuando en manos de los individuos más dispares.

Fábula: 40 / 280 / 320

Calidad: Mournehäven se considera una espada bastarda de calidad +15 capaz de dañar energía.

Filo Helado: Los ataques de Mournehäven tienen Frío como crítico secundario.

Nivel de Poder: 2+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
100	-15	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Manboble	A una o dos manos	30	11	175
Reglas Especiales				
Filo Helado				



KAITHEL

Kaithel, palabra Sylvain que en Ultwe' alariel significa simplemente "arco blanco", es el arma sobrenatural de proyectiles más común en la raza élfica. Se trata de un hermoso arco labrado en madera blanca con tal maestría que posee un equilibrio y una precisión sin igual. Habitualmente tienen grabados de flores, animales mitológicos o símbolos relacionados con las Beryl. En muchos reinos Sylvain, todos aquellos niños que deseaban aprender el camino de las armas eran entrenados con uno y lo recibían como recompensa a cambio de la promesa de acudir a la llamada de sus monarcas.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Kaithel se considera un arco largo de calidad +5.

Distancia Superior: Los Kaithel tienen un Alcance base de 120 metros, en lugar de 60.

Cuerdas Resonantes (Noción de Uso 1): Los Kaithel están tensados de un modo sobrenatural para aprovechar la habilidad manual del arquero en lugar de su fuerza. Por ello, el personaje suma su bono de Destreza en lugar del de Fuerza al daño base que producen las flechas disparadas con estos arcos.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-25	7		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil	A dos manos	13	0	70
Reglas Especiales				
Distancia superior, Cuerdas Resonantes				

EXUBERWULF

Más que una persona, el portador de Exuberwulf es un acorazado andante, un tanque viviente de metal prácticamente imparable. Se trata de una inmensa armadura de metal dorado de más de cien kilos dotada de poderes sobrenaturales que incrementan notablemente la fuerza física de quien la lleve.

Exuberwulf fue creada hace poco más de dos siglos por Ambrose Magus como experimento para crear una protección insuperable. El objeto fue regalado a la noble familia Van Horsman de Dalaborn, amigos íntimos del hechicero, que la usaron en numerosos conflictos tratando siempre de ocultar las capacidades místicas que poseía.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Se considera una armadura completa con casco completo cerrado de calidad +10. Dada su naturaleza sobrenatural, los bonos de calidad también se suman a los valores de Energía.

Tamaño: Exuberwulf sólo puede ser usada por un personaje cuyo tamaño esté comprendido entre 16 y 22.

Potencia: La armadura otorga a su portador una potencia física sobrehumana; mientras la tenga puesta, o bien le confiere una Fuerza base 12, o incrementa en +3 la que ya tuviera de por sí (hasta un máximo de 16), además de permitirle realizar acciones inhumanas en el apartado de Fuerza.

Impenetrable: Exuberwulf otorga a su portador una Barrera de Daño 80.

Pesada: La parte negativa de Exuberwulf reside en la dificultad de uso, ya que es una armadura muy difícil de controlar y moverse con ella resulta muy complicado. En consecuencia, posee un valor propio de Llevar Armadura de 180, un penalizador natural de -60 y causa un -6 al Tipo de Movimiento.

Nivel de Poder: 2+

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
170	-60	-6	28	145	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	7	7	6	2	6	4
Reglas Especiales						
Potencia, Impenetrable, Pesada						

Requ. de Armadura	Penalizador a la percepción	Enter.	Pres.	Loca.	Tipo	
10	-30	26	125	Cabeza	Dura	
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	7	7	6	2	6	4
Reglas Especiales						
Potencia, Impenetrable, Pesada						

ARMADURAS DE DRAGÓN

Las Armaduras de Dragón son una colección de corazas místicas hechas a partir de los restos de un dragón. Por lo general, la que mejor se adapta al proceso suele ser la armadura de escamas, que utiliza los huesos como refuerzo para recubrir el cuerpo de su portador. Estas corazas son tan antiguas como el tiempo, pues desde antes incluso de la Guerra de la Oscuridad ya se usaron como protección para los mejores guerreros. Casi todas las culturas tuvieron su propia versión de esta armadura, aunque en el fondo los métodos para confeccionarlas eran parecidos, dado que su poder radicaba más en el material que se usaba para crearlas que en la artesanía en sí. No obstante, las más habituales se dieron entre los Duk'zarist y los Vetala, los primeros al encontrarlas un sustitutivo ideal al metal y los segundos por su unión a los dragones.

Gracias a las cualidades elementales de las escamas, las Armaduras del Dragón no sólo proporcionan una protección excepcionalmente elevada contra ataques físicos, sino también contra el calor, el frío o la electricidad.

Puesto que fueron tan numerosas, actualmente sigue siendo posible encontrar estos artefactos en diversos parajes de Gaia o comprarlos en los mercados clandestinos de Sol Negro.

Fábula: 180 / 240 / 280



Calidad: Existen varios modelos, pero en su mayoría son siempre de escamas, placas o completas. A efectos de juego siempre se considera una armadura +10, aunque no recibe bonos especiales contra Energía.

Tamaño: Las armaduras están comprendidas en todo tipo de tamaño, desde 8 a 24.

Resistencia Elemental: Dependiendo del tipo de Dragón usado para su manufactura obtiene 4 Tipos de Armadura adicionales en el elemento al que es afín; los rojos en Calor, los blancos para Hielo y los de tormentas en Electricidad. Además, es inmune a 10 intensidades elementales o lo que es lo mismo, un -50 al daño base de los ataques y un +50 a cualquier control de Resistencia relacionada con dicho elemento.

Nivel de Poder: 2

Escamas

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
70	-15	-1	27	135	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
6	6	6	5	2	5	1
Reglas Especiales						
Resistencia Elemental						

Placas

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
80	-25	-2	27	140	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	6	7	5	2	5	1
Reglas Especiales						
Resistencia Elemental						

Completa

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
90	-40	-2	28	145	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	7	7	6	2	6	2
Reglas Especiales						
Resistencia Elemental						



NUDUS

El Nudus es un símbolo religioso que los sacerdotes Liliun han empleado desde los orígenes de su orden para ratificar su nombramiento y determinar su posición en los consejos. Sin embargo, en tiempos antiguos más que un simple símbolo estos objetos eran amuletos de poder sobrenatural que los clérigos usaban para comunicarse con los espíritus e incrementar sus habilidades esotéricas.

Un Nudus es un colgante circular de madera de roble labrada que representan tres hojas interconectadas entre sí. Cada hoja tiene un significado diferente, pero en su conjunto representan la unión entre lo mundano y lo espiritual. Sus capacidades místicas le son concedidas por la bendición de los espíritus, quienes les atribuían tres dones a los amuletos: el animal, el anímico y el sobrenatural.

Tiempo atrás todos los amuletos Nudus tenían habilidades sobrenaturales, pero hoy en día sólo unos cuantos mantienen sus capacidades místicas. Muchos sacerdotes no llevan más que copias artesanales sin verdadero poder, aunque es posible que aún haya al menos medio centenar de estos objetos repartidos por los confines de Gaia.

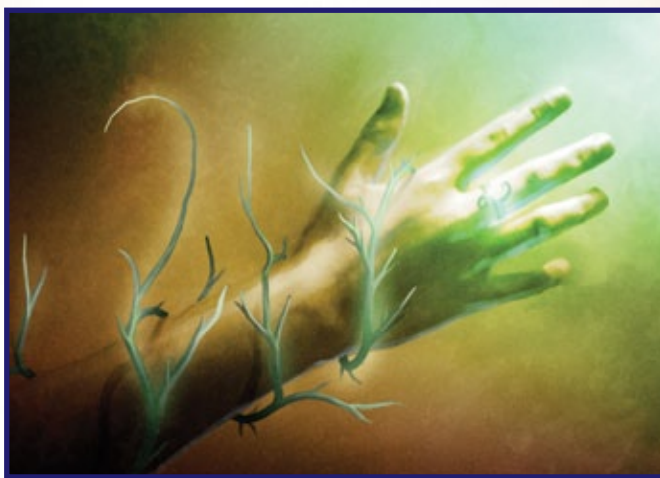
Fábula: 120 / 140 / 180

Don Animal (Noción de Uso 2): Concentrándose, el portador del amuleto puede incrementar sus sentidos y volverlos tan agudos como los de un animal. Esta habilidad debe de ser activada voluntariamente y requiere concentrarse superando un control de Voluntad contra dificultad 12. El proceso requiere tres asaltos enteros, durante los cuales el portador del amuleto se encuentra distraído y ajeno de lo que ocurre a su alrededor. Si lo logra, el personaje obtiene una base de 140 en Advertir y Buscar durante el próximo minuto, así como el equivalente a Percepción 10 a la hora de realizar controles.

Don Sobrenatural (Noción de Uso 1): Usando el medallón como canalizador cualquier personaje que use magia shamánica sólo necesita gastar la mitad de Zeon para hacer que la zona espiritual se vuelva más positiva para él. Por ejemplo, pasar de una zona vacía a una débil sólo costaría 500 puntos de Zeon.

Don Espiritual (Noción de Uso 3): Entrando en comunión con la naturaleza, el portador de un Nudus puede tratar de ver y comunicarse con los espíritus cerrando los ojos y percibiendo el mundo a través de su alma. Para ello debe de superar un control de Voluntad contra dificultad 12; de lograrlo, mientras tenga los ojos cerrados percibirá entidades espirituales, aunque dejará de ver a cambio lo que hay a su alrededor en el mundo terrenal.

Nivel de Poder: 2



ANILLO DE RAFAEL

Los anillos o "Dones de Rafael" son una serie de objetos sobrenaturales vinculados a la Beryl de la naturaleza. Pese a que se los considera "objetos místicos", en realidad no poseen poder mágico alguno, o al menos no en el sentido estricto de la palabra. Cuando su portador es herido, del anillo surgen ramas que se extienden por el cuerpo del personaje y le sanan. No obstante, este efecto es algo "natural", sin vinculación alguna con fuerzas sobrenaturales, lo que resulta en sí bastante contradictorio.

Lo más extraño de estos objetos es que se desconoce por completo su origen o creación. Hay místicos que aseguran que nacieron en el corazón de un bosque, "anillos de madera" que brotaron como frutos de un árbol. Sea como sea, la gente simplemente los encuentra en lugares extraños, como si el destino hubiera querido que se pusieran en su camino.

Fábula: 180 / 240 / 280

Sin Magia: Los anillos de Rafael no desprenden energía mágica alguna, por lo que no pueden ser detectados o analizados como artefactos sobrenaturales.

Regeneración: Los anillos de Rafael otorgan a sus portadores una regeneración base 10, o bien incrementan 2 puntos la que tuviesen de por sí (hasta un máximo de 16).

Poseedor Único: Cada anillo sólo puede ser usado por una persona en concreto. Si ésta se lo entrega a otro, el anillo no tiene poder alguno y se comporta como un simple aro de madera. Cuando el primer portador del anillo fallece, el anillo se pudre junto a él.

Nivel de Poder: 2

SYLPHIDE

También llamado el estoque del viento, este objeto es un artefacto menor de dos siglos de antigüedad creado con el poder residual de una Arias Vayu. Fue confeccionado por un alquimista de la Orden de Magus en Galgados, usando como base un estoque de manufactura élfica reforzado para la ocasión.

Fábula: 240 / 280 / 320

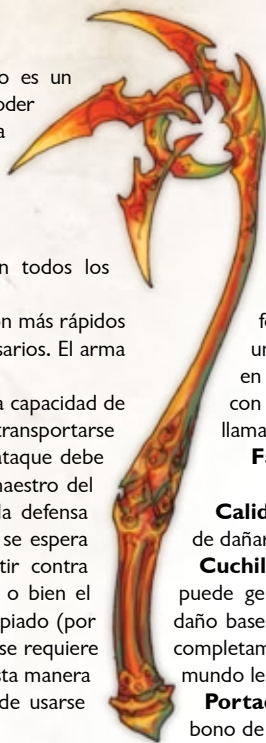
Calidad: El Estoque es un arma de Calidad +10 con todos los beneficios que le reportan.

Velocidad: Los movimientos del portador de Sylphide son más rápidos de lo habitual y la espada le permite anticiparse a sus adversarios. El arma otorga un bono especial de +10 al Turno en combate.

Estocada Final (Noción de Uso 3): Sylphide posee la capacidad de plegar el espacio unos instantes permitiendo a su portador transportarse hasta un adversario realizando una estocada mortal. Este ataque debe activarse a una distancia mayor de 5 metros y otorga al maestro del arma la capacidad de buscar puntos débiles o ciegos en la defensa de su adversario. Si se emplea contra un enemigo que no se espera la maniobra, este necesita 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 apropiado (por ejemplo, espalda o flanco). Naturalmente, este control sólo se requiere la primera o segunda vez que alguien usa el transporte de esta manera contra una determinada persona. Esta maniobra sólo puede usarse una vez cada 5 asaltos.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+35	4	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada	Precisa	21	6	120
Reglas Especiales				
Velocidad, Estocada Final				



ARGÓN

Argón, o garra de dragón, es una extraña arma Duk'zarist mucho menos conocida que las Zebah. Originariamente era el arma característica de una orden de caballeros oscuros llamada la Orden del Fuego, cuyos orígenes se remontan incluso a la propia Guerra de la Oscuridad. Se usaban por norma general como arma de mano adicional en combinación con cualquier otra, algo que caracterizaba a sus portadores.

Como tantas otras armas oscuras hecha de madera de Ghestal, tiene un característico color rojo y está tallada de una forma ornamental muy inusual; aunque es bastante similar a un hacha en funcionamiento, en lugar de un filo normal acaba en tres cuchillas similares a una garra. Sin embargo, al combatir con ella, el portador puede exteriorizar a voluntad una cuchilla de llamas que hace su uso más tradicional.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Argón se considera un hacha de mano de calidad +5 capaz de dañar energía, aunque tiene Penetrante como crítico secundario.

Cuchilla de Llamas (Noción de Uso 1): El portador del arma puede generar una cuchilla de llamas que incrementa 10 puntos su daño base y le otorga Calor como crítico secundario. Esta habilidad es completamente opcional; como resulta lógico imaginar, no a todo el mundo le interesa ir con un arma ígnea en las manos.

Portadora de Llamas (Noción de Uso 1): Argón otorga un bono de +5 al ACT del personaje al usar conjuros de la vía de Fuego y un +10 al Potencial Psíquico de cualquier poder de Piroquinesis.

Área Incrementada (Noción de Uso 2): El portador de Argón puede gastar un CV para incrementar en +40 el daño base del hacha y considerarla un arma de tamaño Grande a la hora de determinar a cuantos enemigos alcanza con un ataque en área. Para usar esta habilidad es necesario que la Cuchilla de Llamas esté activa.

Desarme: Por su naturaleza, es muy fácil realizar un desarme con Argón. Un personaje que realice esta maniobra disminuye a la mitad el penalizador a su habilidad.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
55 / 65 / 105	+5	5	FIL	PEN / CAL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha	Lanzable	18	6	65
Reglas Especiales				
Cuchilla de Llamas, Portadora de Llamas, Área Incrementada, Desarme				

BRÚJULA DE URIEL

La Brújula de Uriel es uno de los extraños artefactos vinculados al Espíritu de la Libertad. Puede que el Beryl no tuviera relación alguna con su creación, pero sin duda es algo intrínsecamente relacionado con su esencia. Se trata de una simple brújula de metal sin indicadores de dirección cuya aguja cambia constantemente de encaramiento. En realidad, lo que señala no es otra cosa que el lugar al que su propietario debe dirigirse para encontrar la libertad.

Nada se sabe de su origen o ubicación actual, pero si la historia ha probado algo, es que es posible encontrarlo prácticamente en cualquier lugar del mundo del modo más inesperado.

Fábula: 240 / 280 / 320

Libertad: La brújula siempre indica a su poseedor la dirección donde encontrará la libertad o aquello que le pueda servir para alcanzarla. De igual manera, siempre señala hacia la salida de cualquier lugar en el que se encuentre.

Espíritu Libre: Cualquier intento de dominación o control sobre el portador de la brújula se encuentra con una fuerte oposición sobrenatural. En consecuencia, el personaje suma un bono de +25 a sus resistencias ante cualquier intento de controlar sus acciones.

Nivel de Poder: 2

Ilustrado por © Wen Yu Li



ANILLO DE NO MUERTO

Estos objetos, que a falta de un nombre mejor son denominados anillos de no muerto, son artefactos que alteran la energía de sus propietarios haciéndolos pasar por entidades no muertas. Originariamente había veinte de ellos, creados por encargo directo del Señor de la No Vida Hringham para entregárselos a sus invitados y que, mientras estuvieran en sus dominios, no pudiesen ser dañados por sus siervos menos controlables. Sin embargo, algunos de sus propietarios no tardaron en usarlos para hacerse pasar ellos mismos por no muertos.

Visualmente, se trata de simples anillos plateados con una pequeña calavera que, a ojos de un experto con la capacidad de ver magia, desprenden una tenue aura fantasmagórica.

Actualmente sólo siete siguen en posesión de Hringham; el resto están repartidos por muy diversos lugares.

Fábula: 240 / 280 / 320

Esencia de No Muerto: Al ponerse el anillo, el artefacto hace que la esencia que desprende el portador se perciba como el de una criatura no muerta. En realidad su naturaleza, fuese la que fuese originariamente, no cambia en absoluto; sólo como la notan sobrenaturalmente los demás. Cualquier criatura no muerta menor (como cadáveres animados o espectros sin mente) considerarán al personaje automáticamente uno de ellos, y cualquier otro que trate de percibir su esencia sólo notará energía nigromántica.

Nivel de Poder: 2

ARACHNE

Arachne es un fascinante vestido de noche creado para destacar y sobresalir en eventos sociales. De una sola pieza, negro y provocativo, se adapta perfectamente al cuerpo femenino haciendo resaltar sus formas sensuales. Sin embargo, hace mucho más que eso; no sólo actúa como un ser vivo, capaz de adaptarse a cada situación para captar toda la atención, sino que provoca una auténtica fascinación en todo aquel que mire a su portadora.

El traje fue confeccionado por la archimaga Desdémona antes de convertirse en la Mensajera conocida como la Señora de los Muertos y, como todas sus obras, tiene un peculiar sentido artístico que roza lo brillante y lo macabro.

En esto momentos Arachne se encuentra en la colección privada de Alystaire Fardelys.

Fábula: 240 / 280 / 320

Fascinante: Cualquiera que mire a la portadora del vestido de noche entra en un estado similar a la fascinación, maravillándose de su aspecto y belleza. Para evitar estos efectos es necesario superar una RM contra 120. Esta habilidad es completamente indetectable y es necesario superar un control de Valoración Mágica contra 320 para percibirla.

Ropa Adecuada al Momento: El vestido es capaz de cambiar detalles menores para adaptarse a las necesidades de su portador en cada momento. Por ejemplo, puede cambiar de estilo si es verano o invierno, alargar o encoger sus mangas, o incluso adaptarse ligeramente al estilo de una cultura diferente.

Lengua de Tarántula: El traje otorga a su portador un bono de +40 a Persuasión y Etiqueta.

Impoluto: El traje no arde, se moja, o puede ensuciarse.

Protección: Dadas sus cualidades especiales, Arachne proporciona un Tipo de Armadura 5 contra Calor, Electricidad, Frío y Energía.

Femenino: El traje sólo funciona en mujeres o seres que tengan aspecto femenino con una apariencia superior a 7.

Nivel de Poder: 2

SYL'GRANAI, FLECHAS EXTERMINADORAS

Si bien la cultura Sylvain no fue muy dada a crear armas de guerra poderosas, lo cierto es que siempre fue extremadamente efectiva a la hora de desarrollar artefactos para acabar con sus enemigos de un modo personal. Sin duda, los más claros representantes de dicho principio son las Syl'granai, las flechas exterminadoras.

Estos objetos se hacen con la mejor madera posible, aunque su verdadero poder se basa en su punta de hierro encantado. En ellas, se deja un amplio espacio para inscribir el nombre completo de alguien. Al hacerlo, si quien lo escribe piensa a la vez en dicha persona, la flecha se carga con la imagen residual de su blanco y, al dispararla, busca a su objetivo de un modo mortalmente certero.

Aunque la efectividad de estas armas es notable, su problema es que sólo tienen una única utilidad, ya que una vez que un nombre determinado ha sido inscrito en una no puede ponerse otro diferente.

Pese a su naturaleza mágica, en el pasado se creó un número considerable de estos objetos. Sin ir mas lejos, en Sylvania se llegaron a acumular más de mil unidades con el paso de los años y Sol Negro se hizo con parte de ellas cuando la ciudad cayó. Y no sólo existen Syl'granai antiguas; en Samael aún hay algunos artesanos que, por el precio apropiado, siguen pudiendo fabricarlas.

Fábula: 120 / 140 / 180

Calidad: A efectos de juego los proyectiles son de calidad +5. Aunque también existen versiones de mella, en su mayor parte son flechas de fajo.

Cazadoras (Ritual): Las flechas intentarán alcanzar de forma sobrenatural a la persona que tienen su nombre inscrito. Así pues, siempre que sean disparadas contra su blanco designado obtienen un bono de +40 a la habilidad de ataque y la capacidad de dañar energía. Por el contrario, en el caso de que se utilicen para intentar alcanzar cualquier otro blanco sufren un negativo de -60.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
40			PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Munición	Munición para arcos	19	7	170
Reglas Especiales				
Cazadoras				

CAPA DE FASE

Las capas de fase son una serie de objetos místicos capaces de alterar la materia física de sus portadores y convertirlos temporalmente en seres intangibles. Estas capas, de origen D'anjayni, son empleadas habitualmente por las Sombras de Samael para entrar sin ser percibidos en cualquier lugar que les plaza.

Las capas de fase pueden ser de cualquier color o textura, y pese a que a primera vista es poco lo que las diferencia de un simple manto normal, todas ellas tienen una serie de runas inscritas (habitualmente en la parte interior donde es más complicado verlas) que les otorgan sus poderes especiales.

Dado que salvo por sus poderes de fase son capas normales, todas las que hay actualmente en Gaïa han sido fabricadas recientemente por artesanos místicos de Samael, y no tienen más que unas cuantas décadas de antigüedad.

Fábula: 180 / 240 / 280

Paso de Fase: En el momento en el que alguien se pone una capa de fase se vuelve intangible frente a todo cuerpo físico, pudiendo atravesar cualquier elemento como si no existiera para él, ya sea madera, roca, metal o incluso elementos orgánicos. Sin embargo, por la misma causa es también incapaz de afectar nada material, incluso si de por sí tuviera la capacidad de afectar energía (aunque sigue pudiendo afectar a otros seres intangibles o espirituales). El sujeto es perfectamente visible en todo momento pero únicamente vulnerable a ataques capaces de dañar energía y seres espirituales.

Línea Infinita: Al ponerse la capa su portador define su nivel de suelo. No puede subir escaleras ni bajar pendientes; siempre se encuentra en el mismo nivel en el que se encontraba al ponerse la capa. Esto le permite "caminar" por el aire usando siempre como referencia la elevación en la que se encontraba inicialmente. Su usuario puede escalar objetos capaces de afectar energía pero no podría descender por una escalera a un piso inferior al de su nivel inicial a pesar de ello.

Materialización: Si al quitarse la capa el sujeto aún permanece en el interior de un elemento material ambos deben realizar un control enfrenteado de presencia. Si la diferencia entre ambos es inferior a 20, el personaje simplemente es expulsado hacia la zona abierta más cercana, mientras que si es mayor, el que haya fallado el control queda automáticamente destruido. Si, por ejemplo, al quitarse la capa de fase su portador tuviera un brazo atravesando un muro deberá hacer un control enfrenteado de presencia contra este; si lo supera su brazo creará un agujero con su forma en el muro y, de perderlo, la parte del brazo que se encuentre en el interior quedará destruida completamente sin dejar rastro.

Nivel de Poder: 2+



CADENA ESCLAVO

Las Cadenas Esclavo son un antiguo artilugio usado por el Imperio de Yehudah para someter y controlar a los esclavos problemáticos que, por una causa u otra, no podían ser dominados por el arte de la Convocatoria. Sus objetivos más habituales eran los humanos o miembros de otras razas naturales, como los Sylvain o los Jayán. Está compuesto por dos piezas, un collar de metal del que cuelga una cadena rota (denominado collar esclavo), y un eslabón (también llamado eslabón maestro) que actúa como sistema de control.

El objeto tiene un uso y una función muy simple. Primero de todo es necesario poner el collar en el cuello del esclavo, momento en el que se cierra en la parte trasera como si fuera de una sola pieza. Desde entonces, cualquier persona que tenga en su poder el eslabón maestro se convierte en el "dueño" del esclavo, y es capaz de darle órdenes y castigarle a voluntad.

Con la caída de Yehudah la mayor parte de las Cadenas Esclavo fueron destruidas, pues eran un oscuro símbolo de la represión sobrenatural, pero una cantidad considerable aún quedan repartidas por el mundo en posesión de individuos sin escrúpulos.

Fábula: 180 / 240 / 280

Irrompible: Las cadenas y el collar están reforzadas sobrenaturalmente para resistir cualquier impacto o intento de destruirlos. Poseen Entereza 30 y una RM de 140.

Collar de Esclavo: Una vez se coloca el collar alrededor de una persona o criatura física (no tiene efectos sobre seres intangibles o ánimas), ésta debe superar una RM contra 140 o quedará ligado a los poderes del objeto. El afectado puede repetir esta Resistencia cada mes.

Cadena de Mando (Ritual): El eslabón maestro posee una conexión mística con el collar a través de la cual se pueden enviar órdenes al portador que esté enlazado con la Cadena Esclavo. Estas órdenes pueden realizarse oralmente, que serán percibidas como palabras, o mediante ideas y conceptos, por lo que no sería necesario que el sujeto entienda el idioma. Naturalmente, nada obliga al prisionero a seguir sus indicaciones, salvo el miedo a las posibles represalias. Esta habilidad tiene un alcance máximo de 5 Kilómetros.

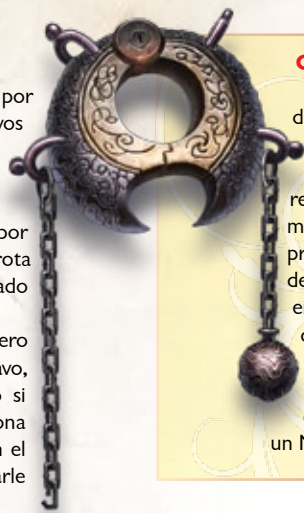
Distancia: El collar no puede separarse más de 5 kilómetros del eslabón maestro, pues se considera automáticamente equivalente a un intento de fuga y produce el mismo tipo de dolor intenso sobre el prisionero. Como advertencia, cualquiera que esté a punto de salir del área siente primero un ligero malestar y percibe la dirección a la que no debe dirigirse.

Intento de Fuga: Si se trata de abrir o destruir el collar éste produce un terrible dolor físico y mental. Cualquier intento de hacer alguna de las dos cosas hace que el prisionero sea sometido al estado de Dolor Intenso durante diez asaltos. Una persona puede tratar de evitar este dolor superando durante diez asaltos seguidos una RP y una RF contra 140. En caso de que un prisionero intente liberarse más de tres veces en menos de una hora o siete veces en menos de una semana, el dolor es tan intenso que produce la muerte en caso de fallar cualquiera de los controles.

Castigo (Ritual): A voluntad, el poseedor del eslabón maestro puede "amonestar" a su prisionero provocándole un dolor de la intensidad que desee (cuyo rango va desde dolor leve a uno tan extremo que hace perder la consciencia). La única manera de evitar este efecto es superar una RP y una RF contra 140 todos los asaltos.

Apertura (Noción de Uso 1): A través de la cadena de mando se puede dar la orden de apertura al collar para liberar al sujeto con el que esta enlazado. Como protección, el propio prisionero no puede dar esta orden a través del eslabón.

Nivel de Poder: 2+



Collar de Señorío

Una versión mucho más inusual a la vez que poderosa de este objeto es el Collar de Señorío, la cadena que Yehudah empleaba para someter a los prisioneros más problemáticos. A efectos de juego emplea las mismas reglas que la Cadena Esclavo, pero las órdenes transmitidas mediante la Cadena de Mando son obligatorias, y el prisionero se ve forzado a cumplirlas independientemente de su voluntad. Si el afectado recibe una orden que ponga en peligro directo su vida o le obligue a realizar algo completamente opuesto a su naturaleza (como asesinar a su familia), puede realizar una RM contra 140 para librarse del poder del Collar y romper su vínculo con éste. Al contrario que la Cadena Esclavo, el Collar de Señorío tiene un Nivel de Poder 3.

VIROTES DISRUPTORES

Estos antiguos proyectiles fueron confeccionados en tiempos antiguos como contramedida a las maquinarias tecnomágicas del Imperio de Sólomon. Poseen una punta especial que les permite atravesar superficies sólidas con mucha facilidad y, tras el impacto inicial, generar una potente descarga eléctrica.

Naturalmente, al no ser objetos especialmente resistentes, prácticamente ninguno de los virotes originales aguantó el paso de los siglos y, las raras excepciones que lo lograron, lo hicieron con considerables daños. Por suerte, de vez en cuando algún que otro alquimista los ha reparado (sin ir más lejos, durante la Guerra de Dios más de un centenar, que se conservaban como reliquias históricas, fueron reforzados), igual que algunos místicos los han tomado como ejemplo para crear sus propias versiones, así que en la actualidad es posible tanto comprarlos a Sol Negro como encontrarlos en alguna ruina del pasado.

Por lo general, estos proyectiles están hechos para ser disparados por una ballesta, aunque algunos han sido modificados para su uso con arcos.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Los virotes disruptores se consideran de calidad +5.

Penetrantes: Los virotes atacan en Penetrante y anulan 4 Tipos de Armadura.

Shock Eléctrico: Si la flecha consigue producir daños, aunque sean mínimos, se activan generando una descarga de electricidad que sacude a la víctima. El objetivo debe pasar una RF contra 140 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Si el objetivo no la supera por más de 60 puntos el objetivo queda automáticamente inconsciente (o desactivada, si se trata de una máquina). Por cada punto de Armadura que posea el defensor en Electricidad puede sumar un +5 a su Resistencia para evitar el shock (salvo si se trata de una máquina).

Recarga (Ritual): Una vez que un proyectil ha gastado su carga eléctrica tarda varios meses en absorber la electricidad estática ambiental necesaria para volver a funcionar. No obstante, en caso de que se ponga directamente en contacto con una potente fuente eléctrica, este periodo puede acortarse drásticamente, o incluso volverse inmediato. Por ejemplo, si se pusieran directamente en contacto con un rayo, estarían listas para volver a funcionar.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
50			PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Munición	Munición para ballestas	8	2	65
Reglas Especiales				
Penetrantes, Shock Eléctrico, Recarga				





NULLUM LUSEC

Nullum Lusec es un sistema de potenciación sobrenatural creado por el Imperio de Judas para sus mejores agentes. El artefacto absorbe poder de sus propietarios y lo redistribuye por sus cuerpos para incrementar exponencialmente sus capacidades.

Los Nullum Lusec tienen forma de una esfera metálica no demasiado grande (cabe sin problemas en una mano). Al activarlo, decenas de líneas de luz recorren tanto la esfera como el cuerpo del personaje, dándole un aspecto extraño e inusual.

Son pocos los Nullum Lusec que quedan, puesto que no fueron creados para que perduraran mucho tiempo, aunque es posible encontrar estos artefactos en Gaia, sobre todo en posesión de miembros de Les Jaeger.

Fábula: 240 / 280 / 320

Potenciador (Noción de Uso 2): Nullum Lusec absorbe las capacidades sobrenaturales de sus portadores a cambio de otorgarles poder durante breves momentos. Al activarlo, el portador del artefacto es recubierto de líneas de energía y obtiene un bono de +30 a toda acción. A cambio, el Nullum Lusec absorbe 10 puntos de Ki o 100 de Zeon por turno de su portador mientras se mantenga su activación. Es posible resistirse a estos efectos si se supera una RM contra 100, pero en tal caso el artefacto se desactiva de forma automática. Nullum Lusec puede mantenerse activo un máximo de 10 asaltos, tras lo que necesita esperar como mínimo 3 horas para poder volver a activarse.

Nivel de Poder: 2+

CAMPANA DE HECHICERÍA

Las Campanas de Hechicería era una serie de artefactos usados por brujos de antaño para enseñar a sus aprendices a ocultar su presencia sobrenatural. Se trata de elaboradas campanas de plata y hueso que resonaban al son de lo sobrenatural, lo que permitía a magos sin la suficiente experiencia practicar como minimizar la energía que desprendía su magia.

Irónicamente, en un triste giro del destino la mayor parte de las campanas se encuentran ahora en posesión de la Inquisición, que las emplea ahora para detectar a los hechiceros.

Fábula: 180 / 240 / 280

El Sonido de la Magia: Cuando una persona con el Don o un ente sobrenatural se pone en contacto con una Campana de Hechicería el instrumento empieza a sonar con una fuerza determinada por el potencial mágico de su usuario. Para evitar esta detección un brujo debe alcanzar una Dificultad de Absurdo (180) en Valoración Mágica con el objetivo de ocultar sus poderes (las criaturas místicas pueden también hacerlo en caso de poseer cualquier poder de Indetección Mística). De la misma manera que la campana reacciona a un brujo, los conjuros producen exactamente la misma reacción en ella. En consecuencia, si un sortilegio está afectado o es lanzado contra alguien que lleva la campana, ésta empieza a emitir sonidos. Para evitarlo, el lanzador del conjuro debe también de alcanzar una Dificultad de Casi imposible (240) en Valoración Mágica.

Nivel de Poder: 2

LAS MANOS DEL BRUJO

Las Manos del Brujo son un par de peculiares guantes de cuero negro con una runa mística de color rojo inscrita en el reverso. Son una reciente creación de Deimos, El Que No Muere, aunque no se sabe muy bien la causa o la persona para la que los compuso. Lo único que se sabe con seguridad es que la legendaria titiritera Loly Ann llevaba unos idénticos, aunque éstos eran de aspecto mucho más infantil y femeninos.

De un modo del todo imperceptible salvo para su propio portador, tienen también filamentos invisibles envueltos alrededor de los dedos. A voluntad, el dueño del artefacto puede extenderlos a gran velocidad como si fueran los hilos de un titiritero, lo que le permite agarrar y mover cosas a distancia sin tener contacto físico con ellos.

Fábula: 240 / 280 / 320

Extensión (Noción de Uso 2): Los Guantes permiten a su usuario extender su energía para tocar y manejar objetos a distancia. Los hilos que rodean el guante se mueven como los de un titiritero afectando un único objeto cada vez con completa libertad. Esta acción sólo tiene una limitación; como si fueran verdadero hilos, las fibras que crea el guante permite únicamente acercar cosas a su poseedor o mantenerlas a distancia, pero nunca empujarlas o alejarlas por encima de su posición actual. El guante usa una Fuerza equivalente a la mitad del Poder de su portador, y alcanza una distancia máxima en metros equivalente al doble de dicho atributo.

Combate (Noción de Uso 2): Si se pretende usar los hilos para combatir con armas a distancia, el portador del artefacto aplica un -60 a su Habilidad de Ataque y Parada. Este penalizador puede anularse invirtiendo 20 PD (grupo Primario de Combate) en adquirir una Tabla de Armas que permita especializarse en su uso.

Energía espiritual: La energía que crea el guante es sobrenatural e invisible frente a aquellos que no sean capaces de ver magia o espíritus.

Monofilos (Noción de Uso 2): En caso de que el personaje tenga la habilidad de usar el Ars Magnus Cancer, las fibras mágicas de este artefacto pueden actuar como un monofilos de calidad +5, invisible ante aquellos que no vean magia o espíritus.

Nivel de Poder: 2

PRENDA DE SEGURIDAD

Las Prendas de Seguridad son una colección de sombreros de muy distinta manufactura y aspecto. Fueron creados por encargo a la Orden de Magus a cambio de grandes sumas de dinero y la cesión de varios emplazamientos en la ciudad de Chaville. La persona que orquestó semejante encargo no fue otro que el Archicanciller de Gabriel, quien pretendía entregar posteriormente los sombreros al consejo de nobles y burgueses que regía el principado. Las prendas de seguridad tenían como objetivo proteger al grupo regente de asaltos mentales o conjuros que permitieran extraer de ellos información peligrosa para el país.

Dadas las excentricidades de algunos de los nobles, como cabe a esperar el diseño de las prendas son de lo más variado, desde estrafalarios sombreros de mujer a simples bombines. No obstante, independientemente de la forma o estilo, sus poderes son exactamente los mismos.

Aún hoy, la mayoría de estos sombreros siguen en posesión de las familias nobles de Gabriel, quienes cada cierto tiempo encargan a Magus que los repare (o simplemente que los ponga a la moda). No obstante, dado que se hicieron casi un centenar, algunos han sido regalados, robados o simplemente perdidos, por lo que es posible encontrarlos en los más variados lugares.

Fábula: 180 / 240 / 280

Escudo Mental: El sombrero otorga a su portador un bono de +40 a la RP. Este bono también se aplica a cualquier RM que tenga como finalidad leer o controlar la mente del portador del sombrero. Como nota anecdótica, no es preciso llevarlo en la cabeza para que funcione; basta con que esté en contacto con la piel o el pelo.

Sentir Matrices: Los portadores de este artefacto sienten un escalofrío cuando un poder psíquico intenta afectarlo y superan la RP. Es posible evitar esta detección con un Ocultar matrices de Muy Difícil.

Nivel de Poder: 2

CUENTAS DE BRAHMA

Las Cuentas de Brahma son un tipo de artefacto místico muy común en las tierras orientales. Se trata de un collar sagrado hecho de cuentas redondas de madera y metal. Fueron creadas por uno de los grandes Kami, el cual no sólo las imbuyó de su poder, sino que también las vinculó a la esencia del Ten-gati. Por ello, son objetos habituales en monjes y sacerdotes de gran poder en Varja, que los utilizan para contener cosas sobrenaturales o protegerse de espíritus macabros.

Fábula: 80 / 240 / 320

Katsu (Noción de Uso 2): Concentrándose mientras se sostiene las cuentas en la mano, el poseedor del collar puede generar un campo de energía destructor que daña a cualquier persona o entidad que esté a su alrededor y albergue un espíritu combativo (lo que representa que no daña en absoluto a personas que se encuentren en completa calma o no tengan intenciones violentas). Todo aquel que cumpla esta condición y esté a menos de 10 metros del portador de las cuentas, debe superar automáticamente un control de RF contra el doble de la Presencia Base del personaje o recibir un daño equivalente al nivel de fracaso. Activar esta habilidad tiene un coste de 5 puntos de Ki o 60 puntos de Zeon.

Protección Sobrenatural (Noción de Uso 2 / Ritual): Las cuentas pueden actuar como una protección mística que impide a las criaturas sobrenaturales acercarse a ellas. El portador del objeto debe concentrarse y recitar palabras protectoras, en cuyo caso ninguna entidad podrá acercarse o iniciar cualquier acción ofensiva en su contra. Para evitar este efecto, la criatura debe superar una RM contra el doble de la Presencia Base del portador de las cuentas, aunque en caso de fallar el control debe esperar un minuto entero antes de volver a intentarlo. Mantener activa esta protección tiene un coste de 1 punto de Ki o bien 5 de Zeon por minuto.

Atadura (Noción de Uso 3): Las cuentas poseen la capacidad de inmovilizar a sus objetivos mediante una maniobra especial. Su usuario lanza las cuentas contra su blanco y, mientras se concentra, cada esfera se separa formando un círculo alrededor de la persona o entidad que quiere paralizar. A efectos de juego se considera un ataque de presa que puede utilizar cualquier habilidad ofensiva que posea el personaje, empleando para el control su característica de Poder, a lo que su rival puede responder con su Fuerza, Agilidad o Poder. Atadura sirve tanto contra criaturas físicas como contra entidades intangibles. En el caso de que se produzca un parálisis parcial o superior contra una entidad sobrenatural, ésta debe superar una RM contra 140 o pierde todas sus habilidades especiales mientras permanezca atrapada. Mantener a alguien atrapado por las cuentas es una acción pasiva, pero el portador debe gastar o bien 1 punto de Ki o bien 5 de Zeon por asalto.

Potenciador (Noción de Uso 2): Las cuentas incrementan un punto la Acumulación del Ki del personaje en el atributo de Poder, y otorgan un +5 al ACT de cualquier brujo si se emplean para lanzar conjuros a través suyo.

Nivel de Poder: 2

Cuentas Falsas

No todas las cuentas que emplean los sacerdotes en Varja son verdaderas cuentas de Brahma. La mayoría son en realidad simples copias, aunque el hecho de que sean tan similares a las originales les proporciona cierta conexión al Ten-gati, lo que posee en sí bastante poder. Estos objetos sólo poseen la capacidad Protección Sobrenatural y la RM a superar nunca puede ser superior a 120, sin importar lo elevada que sea la Presencia Base de su portador. Las cuentas falsas son objetos de Nivel de Poder 1.

PIEL DE MANTÍCORA

La piel de Manticora es una armadura propia de los pueblos bárbaros del Nuevo Continente, donde es considerada un símbolo de poder y todos los grandes líderes de tribus tratan de conseguirlas para reafirmar su posición. Según el mito, permite a su usuario ser completamente imparabile en combate, sin detenerse por las heridas o el cansancio hasta acabar con su rival.

En realidad, se necesita mucho más que una piel de Manticora para otorgar todas las capacidades especiales a esta armadura mítica. Por ello, solamente aquellas que han sido apropiadamente tratadas por chamanes con los conocimientos precisos tienen verdadero poder, algo que no se ha logrado en los últimos cincuenta años. Esa es la causa por la que heredar una de las armaduras de los grandes líderes del pasado se ha vuelto tan importante para los señores de las tribus actuales.

Fábula: 120 / 280 / 320

Calidad: Es una armadura de Piel de calidad +10 y, dado su carácter sobrenatural, este bono también afecta la TA de Energía.

Imparable: Cuando entra en combate el portador de la armadura obtiene un +20 RF, un +50 Resistir el Dolor e ignora los penalizadores por el cansancio. No obstante, al terminar un combate cualquier negativo provocado por el cansancio se dobla. Si durante ese periodo de tiempo volviese a entrar en combate ignoraría nuevamente los penalizadores, aunque tras enfrentamiento volvería a doblarse los negativos de cansancio.

Quemar Energía: Cada punto de cansancio invertido con esta armadura aumenta el bono a la acción a +20 en lugar de +15.

Inagotable (Noción de Uso 3): Todos los turnos que se esté combatiendo la armadura genera el equivalente a un punto de cansancio extra. En realidad, estos puntos adicionales no se acumulan, ni recuperan el nivel de cansancio del personaje; simplemente, son puntos adicionales que gastar para mejorar alguna acción de combate de una manera normal.

Nivel de Poder: 2+

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
0	0	0	20	125	Camisola	Blanda
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
4	3	4	3	4	4	2
Reglas Especiales						
Imparable, Quemar Energía, Inagotable						

VERITAS



Los Veritas son anillos utilizados por los Devah para realizar investigaciones e interrogatorios, ya que actúan como detectores sobrenaturales de cualquier mentira que se diga ante ellos. Están hechos con la forma de una hermosa pluma y una gema circular, la cual se torna de color rojo cuando alguien miente ante el portador.

Actualmente muchos de ellos están en posesión de Sol Negro, que o bien los venden por un elevado precio o los utilizan en sus transacciones comerciales para asegurarse de que no les engañan.

Fábula: 240 / 280 / 320

Guardián de la Verdad (Ritual): El anillo detecta cuando alguien miente alrededor del personaje, haciendo que la gema cambie ligeramente de color. No determina en qué se está mintiendo ni tampoco ofrece más información adicional. El portador necesita escuchar la mentira para que el anillo pueda funcionar (textos o gestos no provocan reacción alguna en el anillo) y la persona que miente debe de ser consciente de que lo está haciendo. Para evitar este efecto, la persona que miente debe superar una RM contra 100.

Nivel de Poder: 2

RELOJ ASTRONÓMICO DE BELASARIUS

Los Relojes Astronómicos son complejos engranajes en los que hay un mapa de las estrellas dibujado. Sólo poseen dos manecillas, que indican los grados, así como un pequeño panel para introducir la fecha y la hora. Estos artefactos son una creación del genio alquimista Graham Minakelsus, un genio de la sociedad secreta de Belasarius. El objetivo de Graham era proporcionar a sus compañeros un medio para guardar conjuros y criaturas sobrenaturales de un modo que pasase completamente desapercibido a ojos de inquisidores y otros hechiceros, pero que pudiera serles de inigualable ayuda en momentos de necesidad. Por ello, los relojes poseen un complejo sistema de protección que permite que sólo aquellas personas con una considerable capacidad intelectual sean capaces de utilizarlos apropiadamente.



La mayoría de estos artefactos siguen en posesión de los miembros de la sociedad de pensadores, pero al menos tres han caído en manos de personas ajenas a la organización.

Fábula: 240 / 280 / 320

Contraseña (Ritual arcano): Todos los relojes de Belasarius tienen una contraseña y para poder utilizarlos no sólo hace falta conocerla, sino también poseer conocimientos científicos (al menos un valor 80 en Ciencia o un 40 en Astronomía en caso de estar especializado). La contraseña es siempre un día y hora del año, a lo que posteriormente hay que disponer en las agujas la posición del sol y la luna respecto al día actual, por lo que cambian dependiendo de la época del año. Hasta que no se colocan los datos correctos cualquier intento de manipular el reloj física o místicamente resulta infructuoso y el objeto no es más que un bloque de metal sin poder.

Magia Oculta: El poder sobrenatural de los relojes astronómicos es imposible de detectar, por lo que sentir sus energías, incluso cuando se activa el artefacto, requiere un control de Valoración Mágica contra 280. Si se los intenta manipular desmontando la maquinaria la magia que contienen se disipa lentamente sin dejar rastro. El único método de liberar la magia en su interior y delatar su contenido es destruir el reloj con un solo impacto lo suficientemente fuerte (están preparados para resistir serios daños), en cuyo caso el control de Valoración Mágica disminuye hasta 80.

Contenedor de Conjuros (Noción de Uso 3): En el interior de un Reloj Astronómico de Belasarius se pueden llegar a almacenarse hasta 300 puntos de Zeon en conjuros preparados para ser usados automáticamente, siempre y cuando ninguno de ellos tenga un potencial superior a 150. El coste del Mantenimiento de dichos conjuros también debe de ser determinado en el momento en el que el sortilegio se introduce en el reloj. El portador del reloj puede usar su propia Proyección Mágica al lanzar el conjuro contenido o bien emplear un valor de Proyección Mágica final de 240.

Contenedor de Entidades (Noción de Uso 2): Un Reloj Astronómico de Belasarius tiene 90 puntos de Presencia para contener o sellar en su interior entidades sobrenaturales convocadas.

Nivel de Poder: 2+

FEAST

Creada por Sol Negro como uno de sus muchos experimentos nigrománticos, Feast es una armadura "viviente" de hueso y carne. Dado que las armaduras convencionales que usaban había que repararlas continuamente, los investigadores de la organización explotaron sus capacidades de regeneración combinándolas con técnicas de endurecimiento de huesos. El resultado es una de las protecciones más fiables y resistentes que se han podido fabricar en serie.

Aunque su aspecto no es aterrador y sin un examen más concienzudo puede confundirse con simples armaduras hechas con cierto mal gusto, sólo las fuerzas de élite de Sol Negro emplean estas protecciones en sus misiones.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Las Feast son una armadura de piezas de calidad +10.

Regeneración: Si la armadura ha sido dañada, cada día recupera un +5 de calidad hasta volver a su +10 habitual. De ser destruida, si se juntan los fragmentos la armadura puede volver a unirse en una o dos semanas.

Armadura Viva: Las Feast son capaces de generar apéndices óseos como armas y medios de ataque adicionales a voluntad de su portador. Al recibir la orden, la armadura tarda un asalto en crear una réplica de hueso de cualquier tipo de arma existente con el equivalente a un bono de calidad +5. Estas armas están siempre ligadas a la armadura, por lo que no es posible crear munición.

No Muerto: Las criaturas no muertas suelen detectar a menudo al portador de una Feast como uno de ellos. No obstante, el sistema no es perfecto y a veces detectan a la armadura como un ser vivo. Esto es algo especialmente común entre los no muertos más poderosos como los Raziel, que tienden a atacar y consumir sin piedad a los portadores de estas armaduras.

Nivel de Poder: 2

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
80	-25	2	27	140	Completa	Blanda
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	6	7	5	2	5	3
Reglas Especiales						
Regeneración, Armadura Viva, No Muerto						

BOTAS DE LUZ

A medio camino entre lo cómico y lo asombroso se encuentra los artefactos conocidos entre los ocultistas como Botas de Luz. Son unas llamativas botas de cuero y metal repletas de runas que incrementan de un modo asombroso la movilidad de su portador. A voluntad de su maestro, las botas pueden extender bajo sus suelas una especie de puente sobrenatural por el que se deslizan a gran velocidad. Este puente mide 2 metros de ancho, se extiende siempre 5 metros por delante de ellas en la dirección que se desee y va desintegrándose tras su paso. El usuario de las botas puede desafiar la gravedad mientras las botas permanezcan unidas a la superficie sobrenatural, aunque puede saltar y crear nuevos puentes en mitad del aire.

Fábula: 240 / 280 / 320

Velocidad (Noción de Uso 1): Las botas poseen su propio Tipo de Movimiento, aunque controlar su velocidad resulta complicado. Para lograrlo sin perder la estabilidad y el ritmo, es necesario superar un control de Atletismo contra la dificultad determinada por el Tipo de Movimiento que el personaje desea alcanzar, tal y como se determina en la **Tabla 12**.

Tabla 12: Botas de luz

Tipo de Movimiento	Dificultad
Menos de 7	NA
8-9	Media (80)
10	Difícil (120)
11	Muy Difícil (140)
12	Absurdo (180)
13	Casi Imposible (240)
14	Imposible (280)

Salto Aéreo (Noción de Uso 1): Saltar y crear nuevos puentes en mitad del aire requiere superar un control de Acrobacias contra Muy Difícil. Un puente creado en el aire no puede mantenerse mucho tiempo activo, y en el asalto siguiente a su creación la gravedad comienza a afectarle y el personaje debe de bajar al suelo.

Nivel de Poder: 2



NOSPPOS Y SANGUINIUS

Los Nosphos son arcos místicos usados por los Vetala, los cuales se acompañaban habitualmente por unas flechas características llamadas Sanguinius. Se trata de armas forjadas con acero negro y plata de la mayor calidad e imbuidas por aquello que las ancianas videntes denominaban un “destino de muerte”.

Pese a que no eran fáciles de forjar, se creó un número realmente desproporcionado de estos objetos, y no sería descabellado decir que en su momento hubo más de diez mil en posesión de las fuerzas de los Reyes de la Sangre. Obviamente, con semejante número de arcos, incluso si la mayoría fueron destruidos o inutilizados con el tiempo se conservan aún una notable cantidad de ellos.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Nosphos se considera un arco largo de calidad +5 y sus proyectiles son flechas de descarga de la misma calidad con la capacidad de dañar energía.

Ojos de Murciélago: Las flechas disparadas por un Nosphos producen durante su vuelo un ultrasonido prácticamente imperceptible por el oído humano. No obstante, dicho sonido altera el sentido de la vista y el equilibrio de sus objetivos, haciendo que vean la flecha desdoblarse o sean incapaces de calcular bien la trayectoria del proyectil. Cualquier persona que sea blanco de un ataque realizado por un arco Nosphos o quien esté a menos de 5 metros de la trayectoria de una flecha debe de superar una RF contra 100 o sufrir un -20 a toda acción hasta el final del turno. Esta habilidad es automática y se activa antes de realizar la defensa. Los seres con un atributo de Percepción superior a 10 son más susceptibles a este efecto, por lo que su RF es contra 140. El ultrasonido no afecta al personaje que dispara el arco, ya que necesita volar al menos 10 metros para que su habilidad se active.

Sanguinius: Cualquier herida provocada por estas flechas produce automáticamente desangramiento.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-25	7		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil	A dos manos	13	0	70
Reglas Especiales				
Ojos de Murciélago, Sanguinius				

GEMAS DE LA NOCHE

Las Gemas de la Noche son una evolución de la Ceniza de Tinieblas. Cuando en lugar de mezclar sangre con la esencia de un elemental menor o intermedio se hace con uno de mayor poder, la mezcla resultante puede cristalizarse para crear las llamadas Gemas de la Noche. Estos objetos, similares a cristales con un aspecto alquitranoso, generan una zona de absoluta oscuridad al ser rotos, resultando muy útil para entrar o salir de lugares así como para generar un caos transitorio.

Fábula: 140 / 180 / 240

Domo de Tinieblas: Al quebrar la gema, se desata inmediatamente un domo de tinieblas sobrenaturales que cubren una zona de 25 metros cuadrados. Esta zona permanece inmóvil durante diez turnos en el lugar donde fue generada, tras lo cual se disipa como si se tratara de humo. Tratar de ver dentro del domo o desde fuera lo que hay en el interior requiere un control de Advertir contra Imposible o de buscar contra Muy Difícil; aquellos que no lo superen sufren automáticamente el penalizador de Cegado.

Nivel de Poder: 2

HEXXEN

Hexxen, conocida como La Oscura, es una armadura de mallas cuyas fibras están hechas con los cabellos del Aeon Pandemonium mezclados con plata. El resultado es una protección de inigualable calidad, capaz de ajustarse al cuerpo como si fuera un guante y de moverse como la gracia de una silenciosa sombra. Hexxen fue fabricada por encargo directo del Ángel Caído Ophiel, aunque la sustituyó con el tiempo por otra armadura más pesada hecha con la sangre del Aeon.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Hexxen es una armadura de mallas de calidad +10 y, dado su carácter sobrenatural, este bono también afecta la TA de Energía.

Fibra Oscura: El portador de Hexxen no tiene penalizador alguno a sus habilidades de subterfugio por usar la armadura y obtiene adicionalmente un bono especial de +40 a Sigilo y Esconderse. De igual forma, obtiene automáticamente la habilidad Ocultación del Ki o, en caso de que ya la tuviese, un bono de +20 a ésta.

Sin Sombra: El personaje que porta Hexxen no genera sombra alguna, ni él ni los objetos que lleve consigo.

Nivel de Poder: 2+

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
20	-5	0	25	130	Completa	Blanda
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
6	4	3	4	2	3	2
Reglas Especiales						
Fibra Oscura, Sin Sombra						

HALUM

Halum es el nombre más conocido con el que se denomina a una tipología de reliquia sagrada. Se trata de artefactos elementales de luz creados por las Elhaim a partir de las gemas de la frente de sus hermanas caídas. Cuando alguna es destruida, las otras emplean el cristal para que, al menos una parte de ellas, sigan luchando por sus principios y creencias.

En su estado natural, los Halum son gemas diamantinas de aspecto romboide. Para activarlos, hace falta sujetarlos con el dedo índice sobre la frente de la persona que lo va a llevar. En ese instante, si el objeto siente que la persona es digna, toma la forma de un halo de luz que se posa sobre la cabeza. Para muchos ocultistas, este angelical aspecto ha sido la inspiración de muchos santos de eras pasadas. En forma de halo, el artefacto es un poderoso potenciador sobrenatural e incrementa considerablemente el aguante de su portador a los conjuros de luz y tinieblas. Naturalmente, el artefacto puede revertir a su forma original a voluntad, siendo activado o desactivado según lo que convenga a su señor a cada momento.

Por regla general los Halum son habitualmente regalados por una Elhaim a una persona que consideren digna de ellos e incluso no dudan en tratar de recuperarlos en caso de considerar que han caído en malas manos. Naturalmente, incluso a las altas elementales les resulta muy difícil seguir la pista a todos ellos, por lo que algunos han acabado fuera de su alcance en manos de personas que quizás no sean tan merecedoras de sus poderes.

Fábula: 180 / 280 / 320

Vínculo con la Luz: El portador del Halum obtiene afinidad con la luz y todos los seres luminosos lo reconocen como un semejante.

Resistencia Celestial: El halo otorga un bono de +30 a la resistencia mágica contra efectos elementales de luz y oscuridad.

Potenciador Luminoso (Noción de Uso 2): El personaje obtiene un desequilibrio de +15 a su ACT al lanzar conjuros de la vía de Luz.

Anatema Oscura: Si una criatura de naturaleza oscura (o una persona cargada de energía negativa) trata de ponerse un Halum, el artefacto reacciona de manera violenta provocándole un daño equivalente al nivel de fracaso de un control de RM contra 160.

Nivel de Poder: 2



RELOJ DE CHRONOS

Este artefacto de apariencia común es un sistema sobrenatural que permite a su portador alterar su percepción del paso del tiempo. Tiene la forma de un simple reloj de mano, que al activarse durante nueve segundos y noventa y nueve centésimas hace que el mundo se mueva muy lentamente para su señor, lo que le permite reaccionar mucho más rápido y realizar acciones imposibles en otras circunstancias.

Pese a tener engranajes y maquinaria, el Reloj de Cronos no es en absoluto un objeto tecnomágico; es una de las obras de Gaudemus. El Creador de Maravillas compuso doce de estos objetos, de los cuales siete se encuentran en poder de agentes de diferentes organizaciones, mientras que los cinco restante permanecen perdidos.

Fábula: 180 / 240 / 280

Compresión del Tiempo (Ritual): Al activar su manecilla, el Reloj de Chronos puede alterar la velocidad con la que su poseedor percibe el tiempo a su alrededor. Aunque en realidad él no se mueve más rápido, sólo necesita enfocar sus sentidos para que todo cuando le rodea parezca ir a cámara lenta o incluso detenerse, lo que le permite reaccionar y actuar a una velocidad imposible. A efectos de juego, durante tres asaltos el personaje obtiene un bono de +20 a su Turno y puede realizar una acción adicional sin sufrir penalizadores especiales por ello, como si cada una fueran acciones completamente independientes. Por ejemplo, un personaje podría atacar y lanzar conjuros sin aplicar ningún negativo o reducción a ninguna de ellas, o abrir una cerradura y buscar activamente a su alrededor sin problemas. En el caso de que se emplee para realizar ataques adicionales, elimina el penalizador del segundo ataque, por lo que el tercero realizado sería el segundo, el tercero sería el cuarto, así sucesivamente. Tras su activación, las manecillas del Reloj de Chronos comienzan a ir lentamente hacia atrás, y es necesario esperar noventa y nueve segundos antes de reutilizarlo.

Nivel de Poder: 2

ASTILLA RASTREADORA

Este artefacto está compuesto de dos partes diferentes; una pequeña astilla de madera que se introduce en el cuerpo de un sujeto, y una brújula con dos manecillas que permite localizar la posición de dicho individuo. En la cultura Duk'zarist se usaban para tener localizados a los prisioneros así como para identificarlos, ya que la astilla crea también un tatuaje con su nombre.

Actualmente algunas organizaciones siguen usando estos objetos, pero sólo para tener localizados a sus compañeros cuando se encuentran en alguna misión peligrosa.

Fábula: 240 / 280 / 320

Aguja (Ritual): Al introducir la astilla en el cuerpo de un individuo, empieza a emitir una señal mística de su posición. Esta señal es automáticamente recogida por la brújula rastreadora, sin importar si el personaje emplea alguna habilidad sobrenatural que le permita ocultar su presencia.

Rastreador: Las astillas están sincronizadas con la brújula que actúa como rastreador, la cual indica claramente en todo momento la posición y distancia del portador de la aguja.

Tatuaje: En el lugar donde la astilla fue introducida aparece tatuado el nombre que se hubiera inscrito previamente en ella antes de introducirlo en el cuerpo. Si no se realiza ninguna marca previa en la astilla, aparece simplemente la palabra "ascarón", que significa prisionero en Duk'zarist.

Extracción (Ritual): La astilla no puede ser extraída de manera normal, ya que una vez en el cuerpo se extiende como si fuera una raíz. Por ello, extraerla sin causar graves daños requiere un proceso quirúrgico que precisa un control de Medicina contra 240.

Nivel de Poder: 2

Astilla Oculta

Hay una versión más pequeña de la astilla utilizada para rastrear a sujetos sin que se percaten. Habitualmente se utiliza con una cerbatana y, una vez clavada sobre carne, se introduce rápidamente en el interior del cuerpo de forma que el sujeto sólo siente un ligero pinchazo. Para darse cuenta de la presencia de la aguja en alguien es necesario superar un control de Advertir contra Imposible o un Absurdo en Buscar. Esta versión está preparada para degradarse con una orden del Rastreador si existe la posibilidad de que pueda ser localizada.

PLUMA DEL JURAMENTO

La Pluma del Juramento es una pluma estilográfica de oro y plata con el poder de sellar pactos irrompibles. Cuando se firma con ella usando la propia sangre del firmante, se forma un contrato vinculante que compele al individuo a mantener lo acordado por encima de todo, incluso en contra de su voluntad.

No es mucho lo que se sabe de su creación u origen, salvo que existe al menos desde hace más de mil años, y ha sido utilizada muchas veces a lo largo de la historia.

Fábula: 240 / 280 / 320

Pacto de Sangre (Ritual): Aunque la pluma puede usar tinta al firmar, para que sus poderes funcionen es necesario que su usuario ponga varias gotas de su sangre sobre la punta o se pinche con ella. Si se cumple este requisito, un contrato firmado con la pluma vincula al firmante a realizar los hechos descritos en él. Si intenta resistirse desobedeciendo las condiciones del contrato debe superar una RM contra 180 o se verá obligado, incluso en contra de su voluntad, a acometer lo firmado.

Firma Falsa: Si no se utiliza la verdadera firma o la sangre utilizada con la pluma no le pertenece a la persona que firma, el personaje deberá superar una RM contra 180 para evitar sufrir el estado de Dolor Extremo durante 10 turnos. El nombre inscrito al firmar desaparece pasados 30 segundos.

Irrompible: La Pluma del Juramento no puede ser rota de ninguna manera conocida, salvo por entidades de considerable poder gnóstico.

Nivel de Poder: 2+





ANILLO DE EREBUS

En contra de lo que su nombre pueda sugerir, los Anillos de Erebus no son artefactos vinculados en absoluto al Shajad de la magia y de los sueños, salvo como homenaje a lo que representa. En realidad son simplemente una serie de objetos potenciadores de magia creada en épocas antiguas por una extinta hermandad de hechiceros.

Estos objetos, relativamente comunes en eras pasadas, han sido recientemente reparados y reforjados por los maestros de la Orden de Magus. Por ello, se han convertido casi en un sello distintivo de la orden, un artefacto al que muchos de sus miembros tienen fácil acceso.

Fábula: 180 / 240 / 280

Potenciador (Noción de Uso 1): El anillo otorga un bono de +5 al ACT del personaje.

Incremento de Rango (Noción de Uso 1): El poseedor del anillo incrementa las distancias o áreas de sus conjuros. Cualquier sortilegio que se lance utilizando el anillo obtiene el equivalente a haber sido lanzado con un grado superior (aunque únicamente en lo referente al área afectable, en el caso de que dicho grado aportara otras ventajas al hechizo).

Nivel de Poder: 2

TRAMPA DE CONTENCIÓN

Usado para capturar habitualmente a criaturas sobrenaturales, este artefacto permite aislar a una entidad en una crepitante barrera sobrenatural que absorbe la esencia de quien trata de romperla o dañarla. El artefacto en sí es dos barras de metal cruzadas de unos noventa centímetros repletas de runas. Cuando no está activa es muy fácil de ocultar, pues basta con dejarla en el suelo o incluso enterrarlo a poca profundidad. No obstante, al activarla se crea una esfera morada semitransparente que rodea al ser.

Generalmente las trampas de contención se usaban por convocadores para contener el tiempo suficiente a las criaturas que invocaban en caso de que algo saliera mal. Hoy en día sigue siendo posible encontrarlas, sobre todo entre las tiendas de Sol Negro.

Fábula: 180 / 240 / 280

Activación (Ritual): Una vez que la trampa está preparada para activarse, genera automáticamente la barrera cuando cualquier ser sobrenatural con una presencia superior a 20 se acerca a menos de un metro de ella.

Resistencia: La pantalla en sí posee barrera de daño 80, detiene energía y resiste 1.000 puntos de daño antes de ser rota.

Drenador: Cada intento de golpear al escudo hará perder una cantidad de Zeon equivalente al doble del nivel de fracaso de un control de RM contra 140. Una vez agotado el Zeon, el agresor pierde 1 punto de sancio por cada 100 puntos de Zeon que debiese haber perdido de esta manera.

Nivel de Poder: 2

VEILAR

Veilar es un objeto extraño; se trata de una armadura de cuero hecha con la piel del Behemoth, el Señor de todas las Bestias. Gracias a ello no sólo es una protección sobrenatural excelente, sino que también otorga capacidades extrañas a su portador propias de otros entes sobrenaturales. La armadura en sí es realmente espectacular, ya que está diseñada de un modo aerodinámico, usando una técnica muy por delante de la de su tiempo, y es también llamativa por el color azulado del Behemoth.

Veilar ha estado en posesión de la familia Meizo durante muchos años, pero hace sólo una década que fue entregada como regalo y su paradero actual se desconoce.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Veilar es una armadura completa de cuero de calidad +15.

Velocidad (Noción de Uso 1): El portador de Veilar incrementa dos puntos su Tipo de Movimiento (hasta un máximo de 16) y puede alcanzar velocidades Inhumanas.

Inifuga: Veilar no puede ser quemada, por lo que incrementa 2 puntos su TA contra Calor y resta 120 puntos a cualquier resultado de la **Tabla 76: En Llamas (Core Exxet)** al recibir un ataque basado en fuego.

Esencia de las Bestias: Salvo si son forzadas a ello, las bestias tanto naturales como místicas no suelen atacar al portador de Veilar, ya que sienten la presencia del Rey de las Bestias en el artefacto.

Nivel de Poder: 2+

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
0	0	0	27	175	Completa	Blanda
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
4	3	5	6	5	4	0
Reglas Especiales						
Velocidad, Inifuga, Esencia de las Bestias						

EGO, EL LIBRO DEL YO INTERIOR

Pocos objetos sobrenaturales son tan extraños como Ego, también llamado el libro del yo interior. Se trata de un estrambótico artefacto que cambia dependiendo de quien lo sujete, pues sus páginas muestran la historia de su portador. Poco o nada se sabe de sus orígenes, salvo que está vinculado con La Vigilia y que se alimenta de las energías de dicho mundo paralelo para describir las vidas de quienes le rodean.

Visualmente el libro no es muy llamativo; no es más que un viejo volumen con portadas de cuero y una pequeña cadena de plata colgando desde su parte frontal a la trasera. Curiosamente, el libro siempre tiene como título el nombre de la persona que lo sostiene, aunque nunca se puede ver como cambian o aparecen las letras.

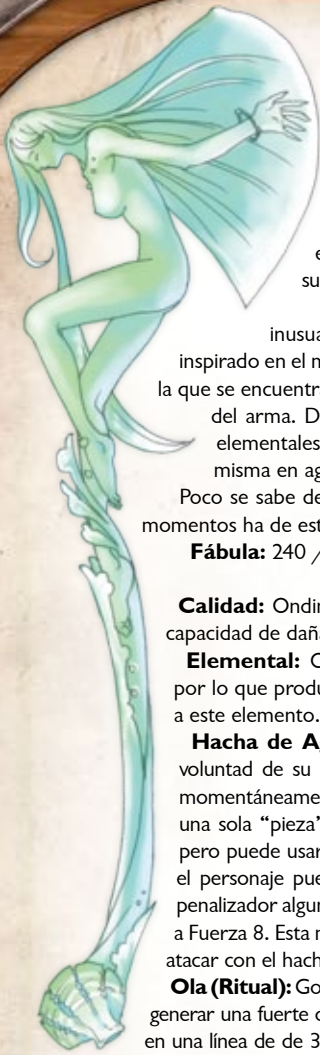
Ego tiene una gran facilidad para perderse y reaparecer en otros sitios lejanos (posiblemente, por su relación con La Vigilia), por lo que su paradero actual es desconocido.

Fábula: 240 / 280 / 320

Diario: El libro del yo interior muestra toda la historia de la persona que abre sus páginas hasta ese momento en concreto. El relato muestra incluso capítulos de su vida que es incapaz o no desea recordar. Intentar resistirse a sus efectos requiere una RM contra 140; en caso de superarla, el libro estaría completamente en blanco.

Narración: La historia del sujeto viene descrita desde primera persona, pero sucesos que ocurran a su alrededor y estén directamente relacionados con su persona, incluso aquellos que hayan pasados desapercibidos para él, también son mencionados. Los implicados en estos sucesos pueden evitar estos efectos si superan una RM contra 140, de manera que sus actos no serían descritos en el diario. Esta Resistencia es única y, una vez superada o fallada, no puede volver a repetirse.

Nivel de Poder: 2+



ONDINIAS

Ondinias es un arma creada por la tragedia y el amor. Nació por el sacrificio de una elemental que entregó su alma para salvar la vida del hombre al que amaba incluso a sabiendas de que estaba enamorado de otra mujer. Al menos, de esa forma, quería que una parte de ella estuviera a su lado y serle de utilidad durante el resto de sus días.

Ondinias es visualmente fascinante por su inusual diseño. Con un diseño marcadamente inspirado en el mar, el hacha simula ser una corriente de agua en la que se encuentra la joven ondina quien forma con su pelo el filo del arma. Dado su origen, el arma posee grandes poderes elementales, y puede desde convocar olas a convertirse ella misma en agua para atrapar a sus enemigos.

Poco se sabe de su posición exacta, pero se cree que en estos momentos ha de estar en algún lugar de Helenia.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Ondinias es un hacha de mano de calidad +5 con la capacidad de dañar energía.

Elemental: Ondinias tiene cualidades elementales de agua, por lo que produce un daño adicional a las criaturas vulnerables a este elemento.

Hacha de Agua (Noción de Uso 2): El hacha puede, a voluntad de su usuario, perder su naturaleza sólida y tornarse momentáneamente líquida. Aunque siempre sigue formando una sola "pieza", en este estado el hacha es incapaz de cortar, pero puede usarse para atrapar cosas en su interior. Si lo desea, el personaje puede realizar una maniobra de presar sin aplicar penalizador alguno a su habilidad y usando un atributo equivalente a Fuerza 8. Esta maniobra no produce daños, aunque no se puede atacar con el hacha mientras se mantenga la presa.

Ola (Ritual): Golpeando el suelo con mucha fuerza, Ondinias puede generar una fuerte ola de agua que arrastra todo lo que se encuentre en una línea de de 3 metros de ancho por 20 de largo. Esta habilidad emplea la habilidad ofensiva del personaje aplicando un penalizador de 20 puntos, pero dado que es un ataque basado en agua, se considera parcialmente inmaterial y sólo puede ser parado por escudos de tamaño medio o superior o por armas capaces de detener energía. Ola ataca en contundentes con un Daño Base de 30 puntos y produce un impacto de Fuerza 10 sobre cualquier persona física a la que impacte. Tras usar esta habilidad, es necesario mojar Ondinias en agua salada para poder volver a activarla.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
55	+5	5	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha	Lanzable, Presas (Fuerza 8)	18	6	65
Reglas Especiales				
Elemental, Hacha de Agua, Ola				

RUNAS DE ADIVINACIÓN

Se trata de un conjunto de pequeñas piedras con grabados distintivos que representan aspectos de la vida de una persona. El sistema se desarrolló en Yehudah y se empleaba comúnmente por adivinos para predecir el futuro. Irónicamente, su poder no es éste, sino forzar a que ocurra un destino concreto. No obstante, las runas no pueden interferir en el sino de alguien sin su consentimiento expreso, por lo que siempre han de ser lanzadas con la aprobación del individuo.

Los efectos de las Runas de Adivinación duran una semana, y permanecen activos en todo momento. Por más que se tiren las runas nuevamente, el resultado hasta que no haya terminado la semana será siempre el mismo.

Fábula: 120 / 180 / 240

Lanzamiento de Runas (Ritual): Para usar las Runas de Adivinación, el personaje que las usa debe realizar un control de Ocultismo contra 80. Puede hacerlo tanto para sí mismo o para alguien que esté presente y acepte abiertamente que se lea su destino. Si tiene éxito, lanza 1D10 atendiendo a los siguientes resultados.

1- Runa de la salud: Mejorar el estado de una persona más rápido de lo normal (+2 a su nivel de regeneración durante una semana), mejora su resistencia a enfermedades (+20 a su RE) y evita parte de los daños que éste sufra (-10 al daño final de cualquier ataque que reciba).

2- Runa de salud invertida: El personaje es más propenso a enfermarse (-30 a su RE), sufre peores consecuencias al recibir ataques (-20 a su RF), y su regeneración se ve reducida dos puntos (hasta un mínimo de 1).

3- Runa de la fortuna: El personaje incrementa su suerte, aplicando las ventajas Afortunado y Buena Suerte durante toda la semana.

4- Runa de la fortuna invertida: La fatalidad se cierne sobre el personaje: perderá cosas preciadas y la desgracia le acompañará a lo largo de la semana. A efectos de juego, aplica las desventajas Mala Suerte y Desafortunado.

5- Runa de los vínculos: Durante la próxima semana le será más fácil conectar con la gente, recibiendo ayuda desinteresada, e incluso reduciendo las posibilidades de que alguien actúe contra él. A efectos de juego, obtiene la ventaja Encanto.

6- Runa de los vínculos invertida: El personaje provocará el rechazo de la gente, y alguien con intenciones hostiles es probable que actúe violentamente contra él. A efectos de juego, es afectado por la desventaja Insufrible.

7- Runa del poder: El personaje se encontrará rebosante de energía. En consecuencia, incrementa 1 punto su nivel máximo de Cansancio, +1 todas sus acumulaciones físicas de Ki, así como un +10 a su ACT y a su Potencial Psíquico.

8- Runa del poder invertida: El personaje se sentirá agotado todo el tiempo, sufriendo un -10 a toda acción durante la próxima semana.

9- Runa de la paz: El personaje reflejará una calma interior mucho mayor de la habitual, aumentando todas sus Resistencias 10 puntos durante esa semana, y siendo inmune a los estados de miedo y terror.

10- Runa de la paz invertida: El personaje reflejará un aspecto atormentado, reduciendo todas sus resistencias en 10 durante esa semana.

Nivel de Poder: 2

DISRUPTOR PSÍQUICO

Los disruptores psíquicos son una terrible arma sobrenatural enfocada a destruir los poderes mentales y a aquellos que los usan. Se trata de cristales geométricos alrededor de los cuales vuela un anillo de acero blanco. Cuando alguien emplea alguna capacidad mental cerca de ellos, los cristales lo perciben y generan como respuesta un campo de matrices para contrarrestarlos. Estos objetos ni siquiera requieren que haya alguien sosteniéndolos; incluso por sí solos siguen anulando por completo los poderes psíquicos.

Estos artefactos son una de tantas armas de guerra sobrenatural creadas por las fuerzas de Rah durante la Guerra de Dios, y se usaron en tales cantidades que no es de extrañar que aún quede en Gaia alguno que otro con suficiente poder para seguir en funcionamiento.

Fábula: 180 / 240 / 280

Localizador: Si en un radio de 250 metros se utiliza un poder psíquico el cristal emite un fulgor delatando su presencia. Es posible evitar estos efectos si previamente se alcanza un nivel Absurdo con el poder psíquico Ocultar Matrices.

Destructor: En el caso de que un psíquico utilice un poder a menos de 50 metros del Disruptor, el artefacto destruye inmediatamente cualquier matriz psíquica que no posea un potencial superior a Muy Difícil. Sólo funciona con poderes que el artefacto pueda localizar.

Conexión psíquica: Si varios disruptores se encuentran en la misma zona, pueden conectarse y potenciar sus poderes. Cada dos que se encuentren a menos de 50 metros el uno del otro suman un nivel de Dificultad a lo requerido en los poderes Localizador y el Destructor. El máximo número de Disruptores que pueden conectarse al unísono es cuatro.

Nivel de Poder: 2+

CLAVOS DE ARTESANO

Los Clavos de Artesano son una colección de objetos sobrenaturales creados como medio de construcción y artesanía. Cada uno es único, aunque existen seis tipos diferentes con funciones específicas para distintos materiales. Dependiendo de cual se use, puede desde reforzar estructuras, deshacer bloques de piedra, fundir o solidificar el hielo o incluso fundir el metal. El proceso es automático; lo único que hace falta hacer es clavarlos sobre la superficie del material para que se activen.

Los clavos están hechos de acero negro y tienen una longitud de 20 centímetros de cabeza a punta. A primera vista no puede apreciarse ningún detalle sobrenatural, pero un examen más concienzudo revela runas de diferentes colores en el metal que indican la finalidad de cada clavo.

Normalmente, una colección de "Clavos de Artesano" está compuesta por dieciocho unidades; tres de cada clase recogidos en un estuche de metal especial similar a un maletín. Como artefactos creados para la construcción, estos objetos eran considerablemente comunes en el pasado, y quedan muchos repartidos por Gaïa. Por supuesto nada obliga a que estén los dieciocho completos en su estuche (a menudo es más fácil encontrar alguno que otro por separado), pero en los locales de Sol Negro o en posesión de artesanos sobrenaturales aún se pueden hallar equipos completos.

Fábula: 180 / 240 / 280

Clavos de Solidez: El más genérico de todos los clavos está repleto de runas blancas y se lo conoce como el clavo de solidez. Tiene la capacidad de incrementar la resistencia atómica de cualquier material en el que se introduzca, otorgándole un bono de +10 a su Entereza y un +20 a cualquier barrera de daño que tuviera previamente. Afecta hasta 50 kilos de material sólido.

Clavos de Agua: A la inversa de los de hielo, estos clavos de color azul claro deshuelan inmediatamente 40 kilos de hielo, pero mantienen el agua "contenida" en una forma similar a la que tenían cuando estaba congelada.

Clavos de Hielo: Estos clavos repletos de runas de color azul oscuro son capaces de convertir en hielo cualquier superficie de agua sobre la que sean "clavados". La transformación es prácticamente instantánea (la solidificación dura menos de un segundo), y el clavo siempre permanece en la zona exterior, permitiendo a un personaje extraerlo para devolver el agua a su estado original. Un sólo Clavo de Hielo es capaz de transmutar hasta 20 litros de agua.

Clavos de Arena: Estos clavos con runas de color amarillo son capaces de transformar la roca maciza en arena. Para que funcionen, necesitan introducirse completamente en la roca. Transforman 40 kilos de roca en fina arena, la cual pierde completamente su estructura original incluso si posteriormente se retira el clavo de la arena.

Clavos de Fundición: El más potente de los Clavos de Artesano, lleno de runas negras, es capaz de atravesar el metal y fundirlo. En el mismo momento en el que entra en contacto con una superficie metálica, se calienta hasta una temperatura tan elevada que lo traspasa con facilidad y hace que el metal en el que se encuentre se derrita por completo. Puede afectar hasta 10 kilos de metal.

Límites Sobrenaturales: Aunque los clavos de artesano afectan también a materiales imbuidos con poder sobrenatural, no funcionan contra elementos cuya presencia sobrenatural sea especialmente fuerte.

Nivel de Poder: 2

MAPA VIVIENTE

Un mapa viviente es un objeto semiconsiente que percibe lo que se encuentra a su alrededor y lo dibuja en su interior. Suele estar hecho de tela especial, usando el mismo sistema que las ancianas videntes de los Vetala emplean para crear sus telares que predicen en futuro.

Quedan muchos de estos objetos en el Nuevo Continente, especialmente en las zonas que antaño pertenecían a los vetala.

Fábula: 180 / 240 / 280

Cartografía Perfecta: El mapa viviente no describe una zona en particular, sino que donde se encuentre muestra con detalle toda la cartografía que lo rodea en un radio de 1 kilómetro. Las descripciones están detalladas en idioma vetala, y muestran la distancia y disposición de los edificios como un mapa normal, aunque nunca muestra ningún interior.

Barreras Sobrenaturales: Cualquier barrera sobrenatural que proteja una zona no puede ser representada en el interior del mapa; en su lugar, el artefacto mostrará simplemente una zona oscura. Tampoco es capaz de mostrar el entorno en caso de que el mapa esté atrapado dentro de una zona sellada sobrenaturalmente.

Nivel de Poder: 2



SACRAMENTUM

Sacramentum es el nombre que reciben tres armaduras forjadas hace un milenio por el Apóstol Nathaniel. El hombre santo usó un método similar al que se emplea con los Legisladores, pero enfocado en este caso a la defensa. El resultado fueron estas tres armaduras sagradas, capaces de proteger a sus portadores y ralentizar gradualmente a cualquier enemigo que tratase de golpearlas. Bellas y hermosamente labradas, las Sacramentum son fácilmente reconocibles por su aleación de plata y Electra y su superficie repleta de grabados.

En estos momentos dos de las armaduras están en posesión de los líderes de la Orden de Miguel y los Caballeros de Santa Helena, aunque nada se sabe del paradero de la tercera.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Dos Sacramentum son armaduras de placas de calidad +10, mientras que la tercera es una semicompleta de la misma calidad. Al ser sobrenaturales, estos bonos también incrementan la defensa contra ataques basados en Energía.

Peso del Pecado: Si alguien logra impactar al portador de Sacramentum, sin importar lo más mínimo si le produce daños o la armadura los evita, siente como su cuerpo se vuelve más y más pesado, y es incapaz de desplazarse o reaccionar con velocidad. En consecuencia cualquier personaje que golpee la armadura debe de superar automáticamente un control de RM contra 140 o sufrir un penalizador acumulativo de -20 al Turno y -1 a su Tipo de Movimiento (hasta un mínimo de 2). Estos negativos desaparecen a un ritmo de 10 puntos de Turno y un punto de Tipo de Movimiento por minuto.

Nivel de Poder: 2+

Placas

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
60	-10	1	26	135	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
6	6	6	4	2	3	4
Reglas Especiales						
Peso del Pecado						

Semicompleta

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
80	-25	2	27	140	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	6	7	5	2	5	3
Reglas Especiales						
Peso del Pecado						

SISIPHUS

Sisiphus son artefactos utilizados antaño por las fuerzas de seguridad y los agentes especiales Duk´zarist como sistema para contener o separar fuerzas enemigas en zonas interiores. Con ellos, incluso un pequeño número de agentes podría virtualmente tomar cualquier tipo de fortaleza con facilidad. Se trata de unas esferas de madera de Ghestal llenas de runas de unos 10 centímetros de diámetro con la capacidad de crear barreras y bloqueos sobrenaturales en zonas cerradas. Para que funcionen, hace falta lanzarlas con fuerza sobre una superficie sólida, lo que genera un campo de fuerza invisible que actúa como un muro.

Fábula: 180 / 240 / 280

Activación: Cuando golpean una superficie con mucha fuerza, las esferas despliegan un campo de energía a su alrededor. Esta “barrera” tiene 5 metros de ancho por 10 de alto aunque, en el caso de que se active en un pasillo, la energía se adapta a la forma de las paredes, convirtiéndose en un muro que bloquea el paso. La barrera se sitúa en ambas direcciones y tarda un turno completo en formarse.

Invisible: El escudo sobrenatural es invisible para aquellos que no son capaces de percibir magia. La esfera sigue siendo perfectamente visible.

Resistencia: La barrera resiste 2.000 puntos de daño antes de quedar destruida y permanece activa durante 1 hora antes de agotar su carga mágica. Sólo puede ser dañada por ataques capaces de afectar energía. Mientras está activa la barrera, no es posible alcanzar la esfera Sisyphus sin destruir antes la protección.

Dañina: Tocar el escudo directamente produce graves quemaduras, obligando a quien lo haga a superar una RM contra 140 o sufrir un daño equivalente. Cuando produce daños por contacto, la barrera se vuelve visible durante un asalto entero.

Recarga (Ritual): Cada esfera sólo tiene un único uso, por lo que tras su activación se vuelve virtualmente inútil. La única manera de recargarlas es introducir en ellas 500 puntos de Zeon, pero aún así, los efectos nunca son tan buenos como la primera vez que se activan, y la resistencia de la barrera puede disminuir incluso a la mitad. Sólo es posible recargar una o dos veces una esfera antes de que ésta deje de ser funcional.

Nivel de Poder: 2+

IO

El sistema IO es un artefacto sobrenatural que fue creado en serie por los miembros de Sólomon, aunque sus principios se basan mucho más en misticismo que en la tecnomagia. Se trata de dos cristales dotados tanto de poderes psíquicos como mágicos. El primero, llamado Gema de Grabación, es muy pequeña y cabe en la palma de una mano, mientras que el segundo, el Cristal de Reproducción, está pegado a una superficie de metal que reproduce las imágenes del primero. El sistema funciona poniendo en contacto la Gema de Grabación con una persona, la cual envía imágenes de lo que ve al Cristal de Reproducción.

IO fue conceptualmente creado como un sistema de espionaje, ya sea para ver a distancia a través de los agentes o recuperándolo de sus cuerpos para descubrir qué los había matado. Aún hoy en día hay muchas organizaciones que hacen uso de ellos e incluso Wissenschaft ha desarrollado su propia versión, que también posee sonido.

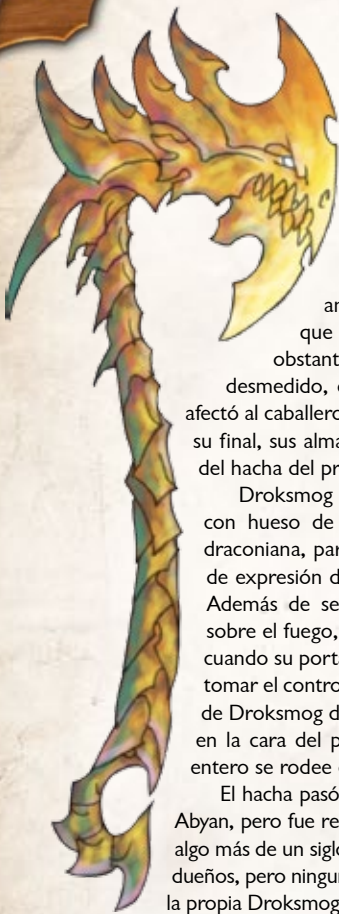
Fábula: 180 / 240 / 280

Gema de Grabación: La gema absorbe y almacena las imágenes que visualiza la persona con la que está en contacto en el momento en el que siente emociones fuertes. Estas imágenes son enviadas a su cristal gemelo mediante una conexión psíquica, aunque si se conecta directamente a cualquier otro panel de visualización, también pueden reproducirse las mismas imágenes. Una persona consciente de que el cristal está en contacto con él puede tratar de resistirse a la grabación superando una RP contra 140 (o 160 si la gema se encuentra dentro de su cuerpo). La conexión está oculta y es necesario superar un potencial de Imposible con el Poder Psíquico Sentir Matrices para detectarlo.

Cristal de Reproducción (Ritual): Su cristal gemelo recoge las imágenes enviadas y las muestra como hologramas flotando sobre la tabla de metal. La distancia máxima que alcanza el cristal para poder seguir recibiendo las imágenes es de 10 Kilómetros. Un cristal de reproducción puede vincularse a cualquier otro cristal con el que se ponga en contacto directamente, mostrando las imágenes que contiene incluso si no es su cristal gemelo.

Nivel de Poder: 2





DROKSMOG

En la antigüedad el visir Nasser sacrificó su existencia para sellar un pacto con el dragón Litabru a fin de proteger la ciudad perdida de Al Abyan durante el enfrentamiento entre las ciudades flotantes de Elura'amman y Nogos Roxxas. Sin embargo, pese a entregarse en cuerpo y alma a salvaguardar la metrópolis que tanto había amado, su poder y el de Litabru no fueron suficiente. Nasser acabó cayendo ante una de las múltiples descargas mágicas que inundaban la ciudad desde los cielos. No obstante su voluntad era tan fuerte y su odio tan desmedido, que la magia que se desencadenó aquel día afectó al caballero del dragón y su montura; en el momento de su final, sus almas se unieron y se solidificaron bajo la forma del hacha del propio Nasser.

Droksmog es un hacha realmente inusual. Está hecha con hueso de dragón y su filo, decorado con una cara draconiana, parece estar vivo (de hecho, a menudo cambia de expresión dependiendo de la situación de su portador). Además de ser un arma de gran calidad y con poderes sobre el fuego, el alma de Litabru sigue residiendo en ella, y cuando su portador se encuentra en un estado crítico puede tomar el control de su cuerpo. Cuando esto ocurre, el rostro de Droksmog desaparece y se manifiesta sobrenaturalmente en la cara del portador del arma, haciendo que su cuerpo entero se rodee de llamas.

El hacha pasó siglos enteros sepultada bajo las ruinas de Al Abyan, pero fue recuperada por un grupo de exploradores hace algo más de un siglo. Desde entonces, el hacha ha tenido muchos dueños, pero ninguno ha estado a la altura de las expectativas que la propia Droksmog tiene de quien debiera portarla.

Fábula: 280 / 320 / 440

Calidad: Droksmog es un hacha de guerra de calidad +10 capaz de dañar a energía. Como crítico secundario, ataca en Calor.

Odio Racial: Al utilizarse en contra una criatura no humana, Droksmog aumenta su daño en 50 puntos y obtiene +20 al resultado de cualquier crítico. En manos de un ser no humano, el hacha pierde todos sus poderes especiales, así como su bono de calidad.

Fuego Interior: Cuando el portador de Droksmog caiga en el estado entre la vida y la muerte, el alma del dragón Litabru tomará el control de su cuerpo hasta que el personaje muera o recupere la consciencia. En este estado, el personaje lucha sin negativos a la acción con el equivalente a una Habilidad de Ataque y Defensa 240, aunque mantiene las características del cuerpo. Litabru atacará a cualquier enemigo con el que estuviera luchando el portador del hacha, pero ante todo a cualquier Duk'zarist o Ebudan que vea, incluso si son aliados del personaje. En este estado, el personaje no solo es inmune a cualquier ataque o efecto basado en calor, sino que todo su cuerpo se rodea en una esfera de llamas y aquellas personas que estén a menos de 5 metros de él deben de superar un RF contra 160 o sufrir un daño basado en calor equivalente a la mitad del nivel de fracaso.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
90 / 140	-20	7	FIL	CAL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha	Lanzable	25	9	125
Reglas Especiales				
Odio Racial, Fuego Interior				

ESTANDARTE DE SYR

Syr es el nombre de los estandartes sobrenaturales que usaban los grandes monarcas élficos cuando entraban en guerra. Lejos de ser un simple símbolo, estos artefactos poseían verdadero poder sobrenatural, capaces de incrementar considerablemente las habilidades combativas de todos aquellos que luchaban bajo su bandera.

Aunque la tradición de estos objetos es milenaria y cada monarca tenía el suyo, fueron usados por última vez durante la Guerra de Dios, cuando los ejércitos Sylvain se alzaron al unísono contra las fuerzas de Judas y los Duk'zarist. Obviamente, el fin de las naciones élficas y de sus ejércitos representó también el final de estos artefactos, pues la mayoría fueron destruidos junto a sus señores. No obstante, un reducido número de ellos aún perduran, ya fuese porque fueron rescatados por Tol Rauko o usados por alguna fuerza diferente que hizo suya la simbología del estandarte.

Fábula: 240 / 280 / 320

Inspiración: El estandarte confiere la capacidad de otorgar diferentes bonos y habilidades a todos los aliados que luchen a su lado. Su alcance es de 150 metros de radio, pero para que funcione es necesario que los combatientes puedan también verlo con claridad. Activar los poderes del estandarte tiene un coste de 50 puntos de Zeon para su portador, los cuales activan durante los cinco asaltos siguientes una de las siguientes habilidades:

- **Perseverad:** Todos los sujetos dentro del radio de acción del Estandarte recuperan un punto de cansancio al final del asalto.
- **Asaltad:** Al realizar una carga los aliados obtienen un +1 al Tipo de Movimiento y un +10 a la habilidad ofensiva de cualquier maniobra de carga que realicen.
- **Aguantar:** Los aliados obtienen un bono de +10 a la defensa y un +1 a todos sus Tipos de Armadura.
- **No Desistir:** Los aliados obtiene un bono de +40 a la Resistencia Física para determinar el estado entre la vida y la muerte o para evitar caer inconscientes.

Nivel de Poder: 2+

Nua UI Sylvanus

Además de los estandartes de los monarcas elfos, se creó uno para representar a la corte feérica y las fuerzas de la casa Sylvanus. Los poderes de este artefacto eran incommensurablemente mayores, pues no sólo doblaba los bonos conferidos, sino que además no tenía límite de distancia; cualquiera capaz de verlo recibía sus beneficios. En estos momentos, Nua UI Sylvanus sigue encontrándose en las ruinas de la antigua Sylvania.

FLAUTA DE NAGA

Las Flautas de Naga son una colección de artefactos mágicos que originaron la leyenda de que las serpientes pueden ser dominadas a través de la música. Se trata de instrumentos musicales (en su mayoría flautas) hechas con escamas de Naga, Señora de los Venenos, los cuales tienen cierto poder sobre los reptiles. En manos de un artista experto, estos objetos permiten controlar a los reptiles naturales o protegerse contra ataques de criaturas sobrenaturales reptilianas.

Incluso ahora hay más de una decena en las tierras Al-Enneth, y al menos otras tantas repartidas por el resto del mundo.

Fábula: 180 / 240 / 280

Encantadora de Reptiles: La música de la flauta produce un efecto tranquilizador sobre cualquier reptil que la escuche, volviéndose completamente dócil e incluso obedeciendo, en la medida de lo que su limitado intelecto permite, las órdenes del músico. Para que sus efectos funcionen es necesario superar un control de Música contra una dificultad entre Difícil y Absurdo, dependiendo del poder natural del reptil y su tamaño. No tiene efecto sobre dragones, aunque sí en Sierpes.

Protección: Alcanzados ciertos niveles musicales, incluso los dragones y los seres sobrenaturales de origen reptiliano se ven afectados por el poder de la flauta. El músico nunca posee control sobre ellos, pero no podrá ser objetivo de ningún ataque directo producido por ellos mientras supere un control de Música de Casi Imposible y siga tocando.

Nivel de Poder: 2

ZEBAH

Las armas conocidas como Zebah son una de las posesiones más características de los Duk'zarist, un objeto intrínsecamente arraigado a las costumbres de una gran parte de sus culturas. Se trata de espadas hechas de madera de Ghestal y decoradas con runas rojas, que determinan la estirpe de su poseedor a la vez que le confieren poderes sobrenaturales. Para los Duk'zarist, obtener una de estas armas era equivalente a ser reconocidos como adultos de pleno derecho en su sociedad, razón por la que la única manera de adquirirlas era ganarlas a su debido momento. Cuando o bien su familia o bien los líderes de su congregación (este detalle varía de una cultura a otra) los consideraban dignos o pasaban una determinada prueba, el artefacto se les entregaba con el protocolo ceremonial apropiado.

Como arma, las Zebah son similares a estilizadas espadas de madera con un color muy oscuro (a veces incluso negro). Su característica más única es que no pueden ser quemadas; si se ponen en contacto con fuego, se prenden en llamas y permanecen ardiendo sin ser consumidas. Durante este tiempo, la madera se torna más oscura y las runas brillan con fuerza, dándoles un aspecto realmente imponente. También las hay que imitan a otras armas, como lanzas, varas o mandobles.

Antaño, las Zebah fueron un artefacto místico realmente común entre los Duk'zarist, pues cientos de artesanos sobrenaturales expertos en el tallado de Ghestal confeccionaban estos objetos sin descanso. El paso de los años no ha sido muy benigno con estas espadas, pero dado el considerable número de Duk'zarist que combatieron y murieron en Gaïa hace setecientos años en la Guerra de Dios, es relativamente posible encontrar alguna de ellas en posesión de los más variopintos individuos, en locales de Sol Negro, o aún perdidas en parajes remotos.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Las Zebah son siempre armas de calidad +5 hechas de madera de Ghestal. Por regla general, tienen siempre las estadísticas de una espada larga.

Llamas Eternas (Ritual): Si el arma se pone en contacto con fuego de al menos 3 intensidades, se prenden en llamas y permanecen ardiendo, pero sin consumirse, durante al menos un minuto entero. Mientras están en este estado la espada es capaz de dañar energía, obtiene Calor como crítico secundario e incrementa 10 puntos su daño base.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+5	6	FIL	-
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada		18	5	75
Reglas Especiales				
Llamas Eternas				

ESTATUILLAS ELEMENTALES

Las estatuillas elementales es una colección de ocho artefactos sobrenaturales que, como su nombre sugiere, otorgan cierto control sobre los elementos. Cada una de ellas tiene una forma ligeramente diferente, pero todas son siempre representaciones de la misma mujer con algún que otro carácter específico y una runa única.

Los objetos fueron hechos por la primera bruja Etheldrea y cada estatuilla representa una faceta de su personalidad y de su vida. Hace varios siglos que la colección se separó, por lo que cada una de ellas está ahora en un lugar diferente.

Fábula: 240 / 280 / 320

Vínculo Elemental (Noción de Uso 2): La pequeña estatua puede usarse en rituales de convocatoria facilitando la llamada y el control de seres sobrenaturales afines a su elemento. En estos casos, la estatua ofrece un bono de +40 a Convocar y Controlar en cualquier ritual que sea superior a una hora. Si está presente en el momento en el que se trata de atraer o dominar a un ser de naturaleza diferente, la estatua interfiere provocando un -60 a las tiradas de Convocar o Controlar.

Contenedor Elemental (Noción de Uso 1): Se pueden almacenar criaturas sobrenaturales en su interior siempre que sean afines a su elemento hasta una presencia total máxima de 200 puntos. Si se intenta introducir un ser que no se encuentre ligado a su elemento es expulsado automáticamente y el ritual falla.

Invocación Vinculada (Noción de Uso 2): Si se usa más de una estatua en un ritual estas confieren un bono adicional de +5 por cada una de ellas, aunque el resto no sea del elemento al que son favorables.

Potenciadores (Noción de Uso 2): Cada estatuilla es un potenciador sobrenatural que proporciona un bono de +15 al ACT del personaje que la use al lanzar conjuros del elemento al que el objeto es afín.

Nivel de Poder: 2+

OLGOL

Originariamente una simple caja de música creada por los Sylvain, Olgol es un artefacto al que con posterioridad a su creación se le imbuyó de poderes sobrenaturales, dándole la capacidad a sus melodías de alterar los sentimientos y las emociones. A primera vista, es una simple caja musical lo suficientemente pequeña para caber en una mano. Está hecha de plata y mármol, y debe abrirse para que comience a tocar su melodía, mientras una pequeña bailarina se mueve al son de la música. Pese a que parece sólida, un examen más concienzudo revela que la parte inferior puede abrirse para poner diferentes rollos de música.

Cuando fue creada, Olgol sólo se había pensado para contener la melodía de la Paz, pero una vez conocido el método para crear los rollos de música, fueron creados muchos otros, con emociones considerablemente más oscuras.

Fábula: 240 / 280 / 320

Sonoridad: Es necesario escuchar al menos tres asaltos la música de Olgol para que los poderes especiales de sus melodías surjan efecto. Todos sus poderes se consideran Automáticos.

Rollos de Música (Ritual): Olgol tiene a su disposición diferentes rollos de música que producen varias sensaciones en los oyentes. Cambiar uno requiere sobre un minuto, ya que es un largo proceso que necesita abrir la caja delicadamente. Los rollos conocidos son:

- **Paz:** Cuando la Caja de música reproduce este disco, todos aquellos que la escuchan pierden cualquier sentimiento violento. Cualquier sujeto que escuche la melodía debe superar una RM o RP contra 100 o quedará imbuido de un sentimiento de paz y tranquilidad.

- **Sueño:** Todos aquellos que escuchan esta melodía caen dormidos en un placentero sueño. Cualquier sujeto que lo haga debe superar una RM o RP contra 100 o perderá la conciencia en un máximo de 5 asaltos. Los sueños producidos mediante este disco siempre son agradables y positivos.

- **Delirio:** Cuando la caja de música reproduce este disco, todos aquellos que la escuchan sufren delirios y pierden la capacidad de pensar con claridad. Cualquiera que la oiga debe superar una RM o RP contra 100 o sufrirá un negativo de -40 a toda acción debido a los mareos y alucinaciones.

- **Valentía:** Cuando la caja de música reproduce este disco, todos aquellos que la escuchan pierden sus miedos y se vuelven capaces de arriesgar su vida por cualquier causa. Cualquier sujeto que escuche la melodía debe superar una RM o RP contra 100 o perderá cualquier sentimiento de miedo que lo pudiera afectar, así como su instinto de autoprotección.

- **Desespero:** Al reproducir este disco, todos aquellos que oyen la caja de música piensan que su existencia no tiene sentido y sienten un impulso de quitarse la vida. Cualquier sujeto que escuche la melodía debe superar una RM o RP contra 100 o se sentirá desolado y tendrá arrebatos suicidas. Si alguien falla el control por más de 40 puntos, deseará morir al instante y tratará de matarse tan pronto como pueda. Sujetos que se encuentren ya de por sí en una depresión profunda o sean suicidas incrementa a 140 la RM o RP a superar.

Nivel de Poder: 2

ARTEFACTOS MAYORES

Esta sección engloba objetos de elevado poder, artefactos sobrenaturales poseedores de notables características y habilidades mágicas.



ECHIDNA

Echidna, la princesa oscura de la magia, es un broche basado en el poder de una bestia legendaria que se alimentaba de hechiceros. La criatura llegó incluso a amenazar todo el mundo sobrenatural, pero fue destruida y su esencia empleada para potenciar un artefacto mágico de considerable potencial que ahora lleva su nombre. Visualmente el broche tiene la forma de una sensual mujer de piel azul rodeada de serpientes y murciélagos. En manos de un hechicero, Echidna confiere un vasto conocimiento místico que incrementa considerablemente los poderes de su portador, aunque la obsesiva esencia de la bestia interfiere con otros artefactos similares.

No es mucho lo que se sabe de él durante los últimos siglos, pero se cree que en estos momentos está en posesión de un miembro de Samael.

Fábula: 240 / 280 / 320

El Poder de la Magia: El poder de Echidna es siempre cambiante dependiendo de su portador. El personaje que lo use dispone del equivalente a 80 puntos de Nivel de Magia para elegir las esferas metamágicas que desee como si tuviera además 2 niveles por encima de suyo real actual a la hora de elegirlos. Estas esferas son completamente independientes de los conocimientos metamágicos que el personaje ya tuviese, ni tampoco se suma a los puntos que hubiese gastado. A efectos de juego, el punto de inicio de las esferas de Echidna es independiente al que el personaje tenga de por sí.

Monopolio Obsesivo: La consciencia de Echidna es excepcionalmente celosa y siente aversión hacia otros objetos místicos que pueda emplear el personaje. Ello provoca una interferencia mística muy poderosa, que hace que cualquier objeto de Nivel de Poder 3 o inferior no funcione correctamente y sus poderes fallen de manera intermitente. Cada vez que el personaje pretende hacer uso de un objeto mágico, debe de lanzar un D10; con un resultado igual o menor a 3 no funciona durante los próximos 3 minutos.

Nivel de Poder: 3+

Ilustrado por © Wen Yu Li



SUSANO`O

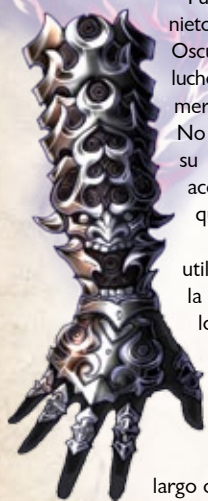
Susano`o es uno de los artefactos creados por los Kami para combatir en la interminable Guerra de la Sombra contra el dios insidioso Yagarema. Se trata de un guantelete plateado que recubre completamente el brazo hasta el hombro, similar al brazal de una armadura, cuya finalidad es potenciar la habilidad de combate sin armas de quien lo enarbole.

Fue forjado por el gran Kami Yamato no Shura para su nieto Tetsuo Kurokami, hermano menor del infame Shogun Oscuro Hideyuki. Con Susano`o en su poder, Tetsuo luchó incansable en contra de los generales de Yagarema, mereciendo el sobrenombre de Puño de las Tormentas. No obstante, aunque jamás participó de la traición de su hermano y permaneció fiel al Emperador Eterno, las acciones de Hideyuki le trajeron tal vergüenza que prefirió quitarse la vida antes que seguir viviendo con su apellido.

Sin embargo, para que su muerte fuera de alguna utilidad, prefirió morir en combate, por lo que viajó hasta la isla de Yagarema para desafiar completamente sólo a los grandes Oni que servían como comandantes del Dios Insidioso. Tras lograr vencer a dos de ellos, encontró su fin a manos del general Shigen, quien tomó Susano`o como trofeo.

El arma se perdió siglos más tarde y, aunque hay historias de que diversas personas lo han utilizado a lo largo de los años, su paradero actual se desconoce.

Fábula: 120 / 240 / 280



Combate Físico: Susano`o está preparado para combinarse con artes marciales o combate físico y permite a su poseedor dañar energía considerándose un arma de calidad +10. Dada su naturaleza de brazal, no otorga ningún bono a Ataque o Turno, aunque sí incrementa en +20 el Daño de los ataques físicos del personaje que lo porte, le permite disminuir dos puntos la armadura del defensor y atacar en Electricidad como crítico secundario.

Vórtice Eléctrico: Si se intenta detener un conjuro, un ataque de Ki a distancia o un poder psíquico con este guantelete, Susano`o crea un vórtice de electricidad que devora todo poder sobrenatural dirigido contra él. Por ello, su usuario obtiene un bono especial de +20 a su Parada (+10 en Esquiva) siempre que intente defenderse de un conjuro con el guantelete.

Defensa en Área: Los ataques sobrenaturales en área detenidos con Susano`o son absorbidos y resultan interrumpidos antes de formarse. Consecuentemente, en caso de obtener una defensa con éxito, elimina automáticamente la necesidad de defenderse al resto de objetivos.

Electrificación: Después de detener con éxito una descarga sobrenatural Susano`o incrementa durante los siguientes 5 asaltos 10 puntos su daño base y permite atacar en electricidad como crítico primario.

Reconversión (Noción de Uso 3): Si el dueño de Susano`o posee el Don de la magia es capaz de absorber la mitad del Zeon de un ataque que haya logrado detener con éxito. En el caso de los ataques de Ki, permite absorber hasta una cuarta parte del coste en Ki de la Técnica.

Límite de Absorción: Los vórtices de electricidad son capaces de devorar ataques cuyo valor zeónico o Potencial Psíquico no sea superior al cuádruple de la Presencia del personaje. En el caso de los ataques de Ki, el límite es equivalente a la mitad de la Presencia en Puntos de Ki.

Nivel de Poder: 3

WONNE STIEG

Wonne Stieg es la más característica de las dos armas de Linx Kazte Hex. El artefacto fue creado por la artesanía mágica del Imperio de Yehudah en su máximo apogeo y, al igual que Blutige Rose, se lo considera una muestra de la increíble calidad a la que podía llegar la habilidad sobrenatural de sus habitantes.

Se trata de un látigo de metal cristalino que se mueve y serpentea como si fuese de cuero. Sin embargo, no es sólo su calidad y resistencia lo que lo convierten en un artefacto temible, sino su capacidad de generar potentísimas descargas eléctricas a voluntad de su portador. Con simples golpes o sujetando parte del cuerpo de un adversario, el arma es capaz de electrocutarlo con aterradora facilidad.

A lo largo de los siglos el arma ha tenido muchos dueños, el más reciente de los cuales es un coleccionista particular que adquirió el arma de Sol Negro por un precio muy elevado.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Wonne Stieg se considera un látigo de calidad +15 capaz de dañar energía. Ataca en Filo como Crítico Primario y Electricidad como Secundario.

Electrocutar (Noción de Uso 1): Si se consigue una presa con Wonne Stieg el látigo electrocuta a su cautivo. Un antagonista presado por Wonne Stieg debe superar una RF contra 140 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso al final de cada turno que permanezca sujeto por el látigo. Si alguien fracasa la RF por más de 40 puntos queda automáticamente inconsciente. Cada Tipo de Armadura que la víctima posea en Electricidad reduce 10 puntos la RF a superar.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
65	-5	4	FIL	ELE
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Cuerda	Compleja, Presa (Fue 12)	26	2	165
Reglas Especiales				
Electrocutar				

BLUTIGE ROSE

Blutige Rose es el menos conocido de los dos artefactos sobrenaturales de Linx Kazte Hex, una legendaria heroína de épocas pasadas. Se trata de un Cestus bellamente ornamentado con un mango circular y una cruz similar a un lirio afilado.

No sólo es un arma excepcionalmente precisa sino que también, al golpear a un enemigo, su punta se abre momentáneamente creando infinidad de pequeñas agujas eléctricas que se alargan por los músculos y terminaciones nerviosas de sus víctimas destrozando el cuerpo desde el interior. De esa manera, golpes tan aparentemente insignificantes como una punzada en un hombro sobran y bastan para acabar con el más resistente de los adversarios.

El arma ha sido recientemente descubierta por Tol Rauko, aunque aún no planea llevarla a su isla.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Blutige Rose se considere un Cestus de calidad +15 capaz de dañar energía.

Precisión: Todos los ataques de Blutige Rose tienen la consideración de atacar puntos vulnerables a la hora de contabilizar si producen críticos.

Electricidad (Noción de Uso 1): Blutige Rose puede atacar en Electricidad como Crítico Secundario.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
55	+25	3	PEN	ELE
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta		26	2	165
Reglas Especiales				
Precisión, Electricidad				

POLT

Polt es la legendaria protección que usó Regios, el primero de los grandes archimagos del Imperio de Yehudah. Se trata de un hermoso peto dorado lleno de grabados y runas rituales. Su poder, además de ser extremadamente fácil de llevar incluso para personas no entrenadas, es el de anular la fuerza de ciertos ataques, sin importar lo fuerte o poderosos que estos sean.

La armadura fue enterrada junto a Regios, pero la tumba fue saqueada mucho tiempo atrás y todas sus pertenencias fueron repartidas por Gaia.

Fábula: 180 / 280 / 320

Calidad: Polt es un peto sobrenatural de calidad +15 y, dado su carácter sobrenatural, este bono también afecta la TA de Energía.

Inmunidad: El poseedor de Polt ignora los efectos del primer ataque que sufra en un combate una vez por semana. Esta habilidad no funciona si el impacto es de carácter sobrenatural y lo suficientemente fuerte como para provocarle al menos 300 puntos de daño.

Facilidad de Uso: En contra de las reglas generales, Polt sólo tiene un Requerimiento de Armadura de 10 puntos.

Nivel de Poder: 3

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
10	0	0	31	180	Peto	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
7	8	7	4	3	4	3
Reglas Especiales						
Inmunidad, Facilidad de Uso						

LIBRO DE GUINN

Guinn es el libro de las maravillas, un artefacto con el poder de hacer realidad el talento y la imaginación; por imposible que resulte, posee la capacidad de crear cualquier cosa que se dibuje en sus páginas. Ya sea mediante tinta, pintura o carboncillo, los dibujos cobran vida como si fuesen reales y salen del interior de sus páginas para manifestarse en el mundo. Algo tan simple como un tenedor o tan monumental como una mansión, Guinn lo crea si la persona es capaz de representarlo en el papel. Su poder es tal que incluso es capaz de crear criaturas vivientes, seres que cobran independencia del libro tras haber sido dibujados. Curiosamente, tanto el poder existencial como el realismo y perfección de las cosas creadas por Guinn dependen siempre del talento del artista; cuanto mejor sea capaz de plasmar sus ideas, mejores serán las obras que saldrán del libro.

La propia existencia del Libro de Guinn es desconocida incluso para los seres más poderosos y antiguos de Gaia. El libro en sí es un amplio volumen de 128 páginas y una gruesa cubierta de madera forrada con tela. En su interior la gran mayoría de páginas siguen en blanco, pero hay diseños y estructuras de multitud de autores de tiempos pasados. En estos momentos, quedan 73 páginas sin usar.

Fábula: 320 / 440 / 560

Vida del Arte: Todo aquello que sea dibujado en las páginas de Guinn se vuelve físico y salta del libro al mundo real. La pericia del dibujante es de vital importancia para determinar la perfección y el poder existencial de aquello que se dibuja, para lo que es necesario realizar un control de Arte y consultar la **Tabla 13**. Dependiendo del resultado se determina la presencia máxima del objeto en caso de que sea algo inanimado o, de ser algo vivo, el nivel de la criatura (aunque en este caso, las criaturas poseen como nivel máximo el doble del nivel del propio dibujante, independientemente de la habilidad con la que realizó el dibujo). Es importante puntualizar que el señor del libro no tiene verdadero control sobre los seres que ha creado, pero lo cierto es que su personalidad está siempre determinada por el sentimiento que desprende la obra que lo hace nacer.

El detalle y realismo que posea el dibujo también definen la perfección y realismo con la que son creados los elementos.

Tabla 13: Guinn

Dificultad	Presencia Elementos Inanimados	Nivel de Seres Animados
Rutinario (20)	10	NA
Fácil (40)	20	0
Media (80)	40	1
Difícil (120)	60	2
Muy Difícil (140)	80	3
Absurdo (180)	100	4
Casi Imposible (240)	120	6
Imposible (280)	140	8
Inhumano (320)	160	10

Reuso: El libro sólo puede generar un elemento o entidad por cada una de sus 128 páginas. Cuando una ha sido empleada, pierde su poder y ya no puede manifestar elementos por más que se vuelva a dibujar sobre ella. Para devolver el poder a las páginas es necesario que un artista sacrifique voluntariamente su talento por el libro (el ritual requiere un control de Ocultismo contra 180). Dependiendo de la aptitud que tuviera, el libro puede recuperar cierta cantidad de páginas (habitualmente, entre 5 y 20).

Vulnerables al Agua: Todo aquello creado mediante Guinn posee una vulnerabilidad inherente hacia el agua. En el mismo momento en el que entran en contacto con cualquier líquido empiezan a disolverse y descolorarse hasta dejar únicamente una mancha en el suelo. Dependiendo de la cantidad de agua que cubra su cuerpo o superficie, pueden tardar de 1 a 10 asaltos.

Nivel de Poder: 3+

മിഥുന
രശ്മി



- മിഥുന
രശ്മി



- മിഥുന
രശ്മി



- മിഥുന
രശ്മി



- മിഥുന
രശ്മി



മിഥുന

- മിഥുന
രശ്മി
മിഥുന
രശ്മി

- മിഥുന
രശ്മി

- മിഥുന
രശ്മി
മിഥുന
രശ്മി

- മിഥുന
രശ്മി
മിഥുന
രശ്മി

- മിഥുന
രശ്മി
മിഥുന
രശ്മി

Illustrado por © Wen Yu Li

JINKI

Jinki es un curioso objeto sobrenatural originario de Varja. Se trata de una gran sombrilla de cáñamo, jade y metal, en cuya empuñadura esconde un afilado tanto. En contra de lo que pueda parecer el verdadero poder del objeto no está en la espada, sino en la propia sombrilla, la cual tiene la capacidad de controlar el viento.

La historia del objeto, que se remonta a más de ochocientos años, es extraña y considerablemente debatida, pues es mucho lo que se cuenta sobre él y es difícil diferenciar las leyendas de la realidad. Lo que sí se sabe con seguridad es que es la obra de dos hermanos, cada uno artistas de inigualable talento, que discutieron sobre quien de ellos podría ser capaz de crear una obra superior. Ambos acordaron dedicar los siguientes diez años de su vida en hacer dos artefactos y después regalarlos al emperador de Lannet para que éste decidiera cual era el ganador. Para ello se separaron y viajaron por todos los confines de Varja buscando la técnica para completar sus obras, estudiando incluso el arte de la creación de los propios dioses. Lamentablemente el mayor, un herrero, murió durante el viaje y fue incapaz de terminar el tanto que había planeado crear, aunque su deseo por encontrarse con su hermano era tan grande que quedó impregnado en el arma. Ya fuera el destino o la increíble fuerza de voluntad del difunto el arma llegó hasta el hermano superviviente, que comprendiendo lo ocurrido, tomó el tanto y lo incorporó a su propia obra, una hermosa sombrilla que había creado usando la sabiduría de los dragones.

Fuera o no cierta la historia, lo cierto es que Jinki nunca acabó en posesión del emperador. Se dice de él que tiene la extraña capacidad de perderse cada vez que su actual propietario fallece sólo para ser encontrado por alguien nuevo, en los lugares más inverosímiles.

Fábula: 120 / 180 / 280

Dual: Jinki está dividido en dos partes; una gran sombrilla y un tanto oculto en su interior. Ambos objetos se consideran artefactos de calidad +10 capaces de dañar energía.

Remolino (Noción de Uso): El mango de la sombrilla esta dividida en dos partes, permitiendo a su portador hacer girar la sección superior a gran velocidad para provocar un potente remolino que arrolla cuanto se encuentre a su paso. A efectos de juego, todo lo que esté en una línea de diez metros de largo por dos de ancho detrás de la sección circular de la sombrilla debe defenderse de una descarga sobrenatural de viento con una Habilidad de Ataque final 240 o recibirá un impacto de Fuerza 12 que lo lanzará por los aires. El remolino tiene daño base 20, ataca en Contundente y, pese a su carácter etéreo, por la fuerza enardecida del viento es perfectamente visible. Remolino es una acción de ataque completa, así que quien la emplee no podrá realizar ninguna otra acción activa ese asalto.

Para activar esta habilidad el portador de Jinki debe de haber puesto previamente en la parte circular de la sombrilla un poco de sal, la cual se consume cada vez que se usa dicho ataque; para poder volver a emplearlo, es necesario primero poner más sal sobre el tejido.

Llamada (Noción de Uso 1): Las dos partes del artefacto están ligadas sobrenaturalmente y el portador del tanto puede llamar a voluntad a la sombrilla para que vuelva volando a gran velocidad a su otra mano. La sombrilla no puede atravesar paredes o puertas resistentes, pero si alguien intenta sujetarla para evitar que regrese requiere un control de Fuerza contra Dificultad 14. Mientras el tanto esté realizando la llamada la sombrilla intentará volver junto a él de forma activa.

Escudo: La sombrilla puede usarse como escudo con considerable efectividad. A efectos de juego, tiene el perfil reflejado en la parte inferior de la descripción, aunque se considera un escudo corporal a la hora de detener proyectiles.

Cuchilla Voladora (Noción de Uso 2): La sombrilla puede emplearse como arma lanzable con un alcance máximo de 25 metros. Al ser usada de este modo, su crítico primario se convierte en Filo y puede atacar hasta a cinco enemigos diferentes de una única pasada, aunque únicamente si éstos no están a más de 10 metros de distancia entre sí. Como si fuera un bumerang, el arma regresa automáticamente a las manos de su señor, aunque para atraparla éste debe realizar un control de Trucos de Manos contra Dificil, o ser blanco de su propio ataque. Cualquier persona que logre una defensa con éxito contra la sombrilla también puede tratar de atraparla, pero únicamente si supera un control de Trucos de Manos contra Absurdo.

Dominio Marcial: Para ser capaz de usar las habilidades Escudo y Cuchilla Voladora el portador de Jinki debe de invertir 10 PD de sus Habilidades primarias de Combate (5 PD en el caso de que sea un Maestro de Armas o sepa usar escudos físicos de algún tipo). De no hacerlo, aplicará un penalizador de -30 a su habilidad al usarlos.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
40	-25 esp.	5	CON/FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Escudo	+40 a la parada, +30 a la esquiva, Lanzable	26	4	125

Reglas Especiales

Dual, Remolino, Llamada, Escudo, Cuchilla Voladora, Dominio Marcial

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+30	3	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Precisa	19	5	140

Reglas Especiales

Dual, Llamada, Dominio Marcial



SREBRO

Srebro es un artefacto élfico, un hermoso arco metálico de líneas muy finas y tonalidad azulada. El arma, una verdadera obra maestra de la artesanía sobrenatural Sylvain, fue entregada como regalo a su primer y más famoso dueño, Aeriell, el Caballero de Argenta, y tras la muerte de éste pasó a posesión de la familia Shainan, cuyos miembros la portaron hasta la mismísima Guerra de Dios.

En estos momentos Srebro forma parte de los objetos en posesión de Tol Rauko.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Srebro se considera un Arco Largo de calidad +15 y los ataques producidos con él se consideran elementales de luz.

Aura de Poder: Todas las flechas disparadas con Srebro son capaces de dañar energía y se vuelven de calidad +5 (siempre que sean de calidad inferior).

Flechas Infatigables: Las flechas disparadas con Srebro tienen un alcance máximo de 1 Kilómetro y no sufren penalizadores por atacar por encima de la mitad de su distancia máxima.

Percepción Especial (Noción de Uso 1): Al apuntar con Srebro su portador es capaz de observar el mundo de una manera más precisa. Mientras esté apuntando obtiene el equivalente a Percepción 13 y reduce dos grados la dificultad de disparo.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-15	7		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil	A dos manos	23	2	170

Reglas Especiales

Elemental de luz, Aura de Poder, Flechas Infatigables, Percepción Especial

NECROM

Necrom es un artefacto impío, una obra maléfica creada por miembros del clan del norte mediante coacción. El arma fue encargada por un rey nórdico como artillugio con el que someter a las tribus enemigas, pero ante la negativa del clan, el monarca decidió secuestrar a siete maestros herreros y torturarlos. Los cautivos acabaron accediendo pero, en secreto, como venganza maldijeron el arma; su poseedor no podría dejar de matar nunca. Por ello, cada vez que alguien la sujeta o la desenfunda, Necrom debe siempre cobrarse una vida. En caso contrario, acaba con su propio señor, haciéndole sangrar por todos los poros de su cuerpo.

Virtud de la maldición el monarca no sólo se vio obligado a matar a su hijo, sino que también acabó él mismo muerto por la espada. El arma maldita dio igualmente un funesto sino a sus siguientes propietarios, hasta caer en manos de Alkaiser, el lugarteniente del rey de la no vida. Necrom se volvió infamemente conocida durante la Noche Blanca, el ataque de las fuerzas nigrománticas a las tierras del norte, pues en manos del no muerto el arma se cobró la vida de miles de soldados.

La derrota de Alkaiser y su caída a las profundidades de los abismos montañosos también fue el fin del arma, aunque se desconoce si a lo largo de todos estos años alguien encontró el artefacto o si éste sigue perdido en algún lugar de la nieve.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Necrom es un arma con un perfil propio, tal y como se refleja en la parte inferior de este apartado. Independientemente de sus atributos, se considera un arma de calidad +10 capaz de dañar energía.

Manejo: Necrom puede ser usada por cualquier persona que sepa usar o bien un hacha de guerra o bien una espada bastarda.

Mortal: Las heridas producidas por Necrom causan siempre desangramiento y su daño se considera causado por sacrificio. Además, suma un +20 al resultado de cualquier crítico que produzca.

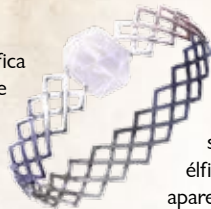
Maldición: Una vez se empuña a Necrom, ésta permanece unida a la mano de su portador y no podrá ser separada de ella hasta que no haya tomado la vida de un ser cuya presencia sea, al menos, equivalente a la mitad de la suya propia. Si lo desea el portador puede tratar de evitar este efecto envainando el arma o soltándola, pero en tal caso, si no supera una RM contra 180 morirá de inmediato, pues la sangre brotará de todo su cuerpo y morirá en menos de un minuto.

Portadora de Infortunio: Cuantas más vidas toma el portador de Necrom, peor es la maldición a la que se somete. Si se mata con ella a más de veintiuna personas, el personaje obtiene la desventaja de desafortunado, pero a cambio mientras ataque con el arma obtiene un +20 a su habilidad ofensiva y un +20 al daño.

Arma de la Muerte (Noción de Uso 2): En manos de una criatura nigromántica Necrom tiene la cualidad de permitir a su portador usar técnicas de Ki, en contra de las reglas habituales que limita a los no muertos a usar únicamente técnicas de Némesis.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
85	-5	6	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha/Espada		26	9	130
Reglas Especiales				
Manejo, Mortal, Maldición, Portadora de Infortunio, Arma de la Muerte				



ALMA ESPEJO

Entre las obras de Gaudemus, el creador de maravillas, el anillo Alma Espejo (Syl Al Dimael en su idioma original) es uno de los menos conocidos, pero no por ello deja de ser fascinante. Se trata de un delicado anillo de manufactura élfica hecho de fina plata y un diamante engarzado. Pese a su aparente simpleza, lo cierto es que el poder de Alma Espejo es realmente único y extraño; aprovecha el momento en el que un brujo lanza un conjuro anímico sobre el portador del anillo para crear un vínculo entre ambos, y a través de él "refleja" contra el lanzador su propio sortilegio.

El propio Gaudemus llevó el anillo hasta poco antes de su muerte, habiéndolo regalado previamente a un amigo para que le protegiera durante la Guerra de Dios. Por desgracia, pese a que el objeto cumplió su cometido defendiéndolo contra ataques sobrenaturales, de poco le sirvió cuando murió combatiendo contra las fuerzas de Rah. Desde entonces, y sin conocer su verdadero valor, el anillo pasó de dueño en dueño.

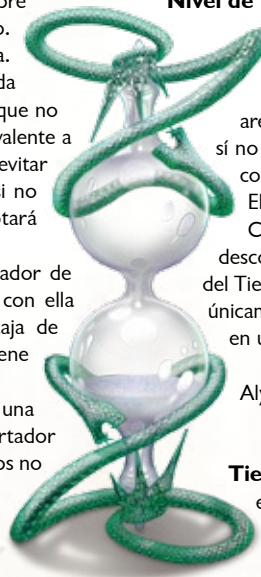
Fábula: 180 / 280 / 320

Incremento de Resistencia: El Anillo de alma espejo otorga a su portador un bono de +20 a su Resistencia Mágica.

Reflejo: Si su usuario es blanco de un conjuro de efecto y supera la Resistencia, el conjuro es devuelto a su lanzador de forma automática y debe superar la Resistencia Mágica de su propio conjuro o sufrir sus efectos.

Mantenimiento (Noción de Uso 3): Una vez devuelto un conjuro, es el portador de Alma Espejo quien controla sus efectos y mantenimiento. No obstante, para hacerlo correctamente es preciso que posea ciertos conocimientos mágicos; o bien es un mago cuyo nivel de vía le permitiría lanzar a él mismo el conjuro (incluso si no conoce dicha vía), o bien es capaz de superar un control de Ocultismo contra el doble del nivel del conjuro más 80 (es decir, controlar un conjuro de nivel 30 tendría una dificultad de 140). Si consigue cualquiera de las dos cosas, el personaje es considerado a todos los efectos el lanzador del sortilegio. De no ser así, el anillo simplemente mantiene el conjuro con los mismos efectos exactos con los que fue lanzado originariamente y proporciona 50 puntos de Zeon como mantenimiento; una vez gastada esa cantidad, el conjuro simplemente se desvanece.

Nivel de Poder: 3+



ARENAS DEL TIEMPO

Las Arenas del Tiempo es un pequeño reloj de arena vinculado al dios muerto Ulrioka Yama. El objeto en sí no tiene verdadero poder; es la arena de su interior la que contiene una insignificante porción de la deidad perdida. El objeto fue creado por un ocultista que viajó hasta la Ciudadela Olvidada y robó unos gramos de la arena del descomunal reloj de la metrópolis. Por ello, cuando la Arena del Tiempo se derrama en su contenedor el tiempo se paraliza y únicamente el poseedor del artefacto puede seguir moviéndose en un mundo completamente congelado.

El reloj se encuentra actualmente en posesión de Alostaire Fardelys, hermana del diligente de Gabriel.

Fábula: 240 / 280 / 320

Tiempo Extra: En el momento en el que el reloj se gira, el tiempo alrededor del sujeto se detiene súbitamente, permitiéndole separarse momentáneamente del flujo temporal. Durante nueve segundos (lo que tarda el pequeño reloj en vaciar la arena de un lado a otro) su usuario puede moverse con libertad y realizar cualquier acción, pero es incapaz de mover, tocar o dañar nada que haya a su alrededor. Pasados ese periodo, el tiempo fluye nuevamente de forma normal. Si se activa durante el transcurso de un turno, al reactivarse se vuelve a reanudar el curso de la iniciativa tal como quedó definida anteriormente, excepto el usuario de las Arenas del Tiempo, el cual actúa inmediatamente. Esta habilidad no tiene poder sobre entidades con Gnosis 40 o superior. Tras activar las Arenas, es necesario esperar un día entero antes de poderla volver a utilizar.

Nivel de Poder: 3

GLAM, HACHA DE BAAL

Si bien el Mensajero conocido como Baal ha sido siempre una entidad desvinculada de artefactos u objetos (dado que su propia forma material no era la de “algo” que pudiese emplear uno), durante la denominada tercera guerra en la sombra la entelequia hizo algo sin precedentes hasta entonces; manifestó de su interior un arma para uno de sus agentes mortales. El artefacto, un arma infernal ligada a la esencia de Baal, poseía un descomunal poder, que le permitía usar las energías de su creador para dotar a quien la llevase de fuerzas aberrantes.

El primer portador del Hacha de Baal fue el Alto Árbitro imperial Druaga, quien fue pervertido por el Mensajero definitivo convirtiéndose en el ejecutor infernal de Baal. Con su muerte a manos del emperador Elijah, el Hacha de Baal se desvaneció, sólo para reaparecer en la lejana isla de Dafne. Desde entonces el artefacto ha tenido muchos dueños, la mayoría de los cuales han acabado convirtiéndose en seres demoniacos que orquestan desde la sombra el regreso de su maestro. La última vez que se usó el arma fue hace menos de un década por parte de Alto Inquisidor Marchosias, el cual la empleó para penetrar al mando de un escuadrón de inquisidores en el Infierno personal de un duque demoníaco y exterminarlo junto a su huerte. Marchosias pretendía destruir el artefacto después de aquello, pero el Hacha desapareció y su paradero actual es desconocido.

Fábula: 280 / 320 / 440

Calidad: El Hacha de Baal se considera un hacha a dos manos de calidad +15 capaz de dañar energía.

Ala de la Muerte (Noción de Uso 1): El Hacha de Baal posee la regla Lanzable, y regresa a la mano de su portador como si fuera un bumerang al finalizar el asalto. Para atraparla, es necesario superar un control de Trucos de manos contra Muy Difícil (140).

Avatar del Infierno (Noción de Uso 3): Si lo necesita el portador del Hacha de Baal puede dejarse inundar por las energías infernales que contiene el artefacto, convirtiéndose momentáneamente en una criatura demoniaca dotada de poderes sin igual. A voluntad, puede obtener un bono comprendido entre +10 y +100, que debe repartir libremente como desee entre su habilidad de ataque y defensa. No obstante, para lograrlo debe superar primero un control de Poder contra dificultad 10, que se incrementa un punto por cada bono de +10 que el personaje desee obtener del arma. Por ejemplo, si quiere un bonificador de +40 a ataque y +20 a defensa a su habilidad (un total de +60) deberá superar un control de Poder contra 16. En caso de fallarlo, las energías infernales que le inundan infectan su alma, tiñéndola de una mancha sobrenatural maligna similar a la de un ente demoniaco. Si lo falla por segunda vez, el personaje se convierte en una entidad completamente demoniaca ligada a Baal, un Ser Entre mundos con Gnosis 25 y 100 PD para adquirir poderes de monstruo. Avatar del Infierno puede mantenerse activo tantos asaltos como el valor del atributo de Poder del personaje que porta el hacha. Tras usarlo, el arma no puede activar nuevamente este poder hasta que no se haya recargado; algo que suele requerir entre cinco o seis horas, salvo si se encuentra en un lugar inundado de energías malignas.

Potenciador Mágico (Noción de Uso 2): El Hacha de Baal otorga un bono de +20 al ACT de su portador al lanzar conjuros de la sub-vías Pecado, Sangre y Tiempo.

Hijos de Baal: Los Hijos de Baal consideran automáticamente al poseedor del hacha como el elegido de su maestro y le obedecen ciegamente.

Puerta al Infierno (Ritual): Escindiendo el aire con el Hacha de Baal se puede abrir un portal a cualquier infierno personal o mundo demoniaco. Simplemente, basta con estar en la posición espacial del mundo material en la que se encuentra dicha dimensión estanca.

Escape: El Hacha de Baal no es un ente consciente, pero si siente que su existencia está en peligro y puede ser destruida, desaparece en un estallido de llamas para reaparecer en un lugar al azar del mundo en el que esté segura.

El Peso del Mal: El Hacha de Baal es un arma intrínsecamente maligna y como tal no es fácil enarbolarla. En manos de personas normales cuya naturaleza no sea marcadamente maligna, tiene un requisito de Fuerza tres puntos por encima de lo que requiere habitualmente.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
130	-65	9/11	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha / Mandoble	A una o dos manos, Lanzable	32	13	130
Reglas Especiales				
Ala de la Muerte, Avatar del Infierno, Potenciador Mágico, Hijos de Baal, Puerta al Infierno, Escape, El Peso del Mal				

Los Demonios y el Hacha de Baal

Más que ningún otro ser, las entidades demoniacas de la más alta jerarquía son las que más temen y detestan el Hacha de Baal. No solamente pertenece a una entelequia que consideran su enemiga más directa, pues su mera existencia amenaza con absorberlos a todos, sino que su poder de “abrir” caminos hasta los infiernos personales de cada señor demoniaco es una auténtica amenaza a la seguridad que sienten dentro de sus respectivos mundos.

Por ello, los altos demonios llevan tres siglos buscando el Hacha de Baal para destruirla a cualquier precio, e incluso han llegado a colaborar en algunos casos para conseguirlo. No obstante, también hay quienes la ven como un artificio con el que atacar en secreto a sus iguales. Esos necios son tan estúpidos que no imaginan que posiblemente esa sea la intención de Baal.

RYU YING

Ryu Ying es un arma legendaria que enarboló el gran héroe de Shivat Lo Pao. Se trata de una vara de combate de metal azul creada por el mismísimo dragón de los cielos Seiryu usando parte de uno de sus cuernos y algo de pelo de su barba. El objeto, considerado como uno de los más grandiosos en su tiempo, tenía el poder de alterar su peso y tamaño, permitiendo al portador del artefacto enfrentarse incluso a ejércitos enteros con gran facilidad.

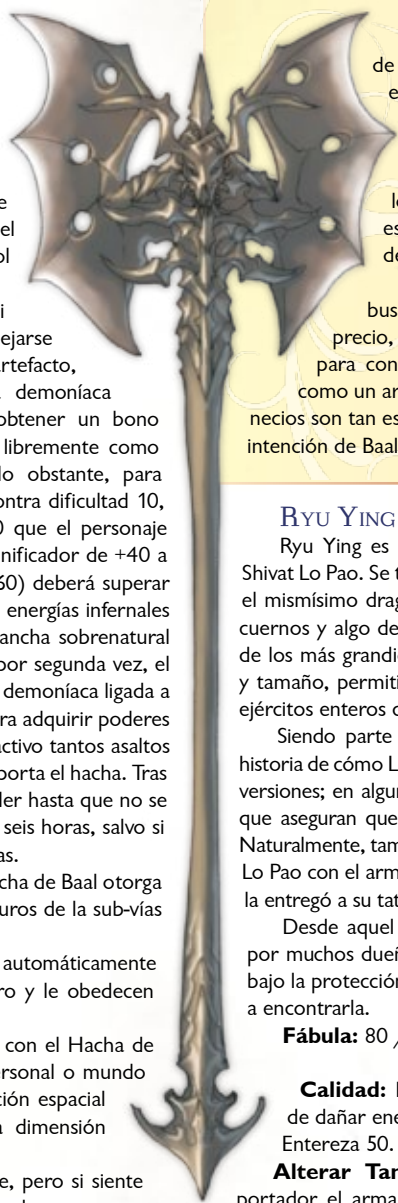
Siendo parte de una de las leyendas más conocidas de Shivat, la historia de cómo Lo Pao consiguió semejante artefacto tiene innumerables versiones; en algunas lo robó, en otras le fue regalado y las hay incluso que aseguran que engañó al dragón celestial para que se la entregara. Naturalmente, también son incontables las aventuras que se le atribuyen a Lo Pao con el arma, y cómo éste, a los doscientos setenta y dos años, se la entregó a su tataranieta Mei Li al creerla digna del arma.

Desde aquel momento, generación tras generación el arma pasó por muchos dueños diferentes, acabando oculta en los Picos de Liang bajo la protección de un dragón, que espera a que alguien digno llegue a encontrarla.

Fábula: 80 / 180 / 280

Calidad: La vara se considera un arma de calidad +10 capaz de dañar energía pero también es prácticamente irrompible; tiene Entereza 50.

Alterar Tamaño (Noción de Uso 2): A voluntad de su portador el arma puede crecer o reducir hasta 10 veces su tamaño original. Ryu Ying altera su masa, aunque para el portador el arma sigue pesando exactamente lo mismo y sigue siendo capaz de usarla sin problemas. La vara siempre permanece en la última forma mientras no se vuelva a ordenar un nuevo cambio.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Daño: Dependiendo de su tamaño el daño de la vara puede variar. Puede pasar de tamaño medio a enorme o gigante incrementando un +30 o un +60 su Daño Base respectivamente, aunque el portador sólo aplica un -10 y un -30 al turno respectivamente.

Área Monstruosa: Si Ryu Ying crece hasta su tamaño máximo, en una zona abierta y llena de enemigos el arma puede llegar a alcanzar hasta 25 objetivos de tamaño medio cada vez que realiza un ataque en área.

Pértiga: Ryu Ying puede levantar hasta trescientos kilogramos al crecer, lo que permite a su poseedor cogerse a uno de los extremos para usarla como pértiga y acceder a lugares altos. Usada de este modo, cosa que requiere un control de Acrobacias 120, es capaz de levantar a su poseedor hasta 20 metros por encima del suelo.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60/90/120	+20/+10/-10	4	CON	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	A dos manos	50	4	120
Reglas Especiales				
Alterar Tamaño, Daño, Área Monstruosa, Pértiga				



MÁSCARA DE GNOSE

Poco se sabe del artefacto conocido como la Máscara de Gnose, salvo que su poder ha provocado el caos y ha desestabilizado el equilibrio de todos los lugares en los que ha estado. La mayoría de ocultistas que han estudiado su historia atribuyen su creación al Imperio de Yehudah, aunque hay unos pocos que aventuran que es uno de los caprichos de Gaudemus, creador de maravillas.

Lo cierto es que sus poderes son similares a las habilidades raciales de los D'anjaini, salvo por el hecho de que además de imitar el aspecto de alguien, también copia parcialmente sus habilidades y conocimientos, casi transformando a su usuario en alguien diferente.

Sólo por eso, es algo increíblemente poderoso.

A primera vista Gnose es una simple máscara de carnaval con una tenue aura sobrenatural. Apareta ser antigua, aunque ni remotamente se puede adivinar su verdadera edad. Sin embargo, su verdadero poder se muestra cuando alguien se la pone mientras sostiene algo de otra persona, momento en el que el cambio se materializa.

Desde hace más de un siglo su ubicación ha sido un misterio, pero seguramente no tardará en reaparecer en Gaïa para volver a causar caos y confusión.

Fábula: 180 / 240 / 440

Vínculo (Ritual): Para que la máscara funcione es necesario poseer un objeto personal del individuo al que se pretende copiar. Este objeto funciona a forma de vínculo y, cuanto más unido se encuentre la persona a él, más perfectos son los cambios en el dueño de la máscara. Por ejemplo, objetos que sólo haya usado una vez y no resulten importantes, como una moneda usada para pagar un establecimiento, sólo le permitiría cambiar el color de pelo o de ojos, pero una medalla heredada de su familia a la que le tiene aprecio crearía una copia casi perfecta, cambiando incluso la complexión física de su poseedor.

Ladrona de Identidades (Ritual): Gnose funciona de una manera muy simple; en la mano derecha se sostiene el objeto de vínculo y con la izquierda se coloca la máscara sobre la cara. Una vez puesta se fusiona con el sujeto deformando sus facciones (y en casos extremos, incluso su altura y peso) y cambiando su aspecto al cabo de pocos segundos. Para retirar la máscara es necesario invertir el proceso; tratar de arrancarse la cara con la mano derecha a la vez que se sostiene con la izquierda el objeto de vínculo. Por ello es muy importante no perder el objeto de vínculo, pues en caso contrario no existe manera alguna de evitar el proceso.

Imitadora (Ritual): La cualidad más valorada de esta máscara reside en que no sólo copia la apariencia de su objetivo, sino que a través del vínculo obtiene parte de sus conocimientos y habilidades. Por ello, el poseedor de la máscara recibe un bono equivalente a la mitad de la habilidad más afín al objeto usado como vínculo. En el caso de que el objeto de vínculo no posea una utilidad directa con alguna de sus habilidades, la máscara otorga la que usase con más frecuencia mientras poseía el objeto. Por ejemplo, si se trata de un artista con 120 en Música y se utiliza uno de sus instrumentos, el poseedor de la máscara obtendría un bono de +60 a dicha habilidad secundaria, mientras que si se tomase el arma de un guerrero, obtendría dicho bono a ataque o defensa. Este bono nunca puede incrementar una habilidad por encima del valor original que posee el individuo al que se copia.

Identidad Original (Ritual): Si por un casual el objeto de vínculo se pone en contacto con la persona cuya identidad está siendo usurpada, la máscara pierde sus cualidades y se separa de la cara de su poseedor.

Indetección: Una vez que ha alterado el aspecto de alguien, la Máscara de Gnose deja de emitir energía sobrenatural, haciendo más que imposible detectar que está afectando a alguien. Por ello, notar su influencia requiere superar un control de Valoración Mágica contra Zen (440).

Nivel de Poder: 3

El Contrato

Los personajes son contratados por Kazu Takayaki, un rico comerciante de Phaion para recuperar lo que aparentemente no es más que un juguete infantil del mercader. Sin embargo, lo que no saben es que en realidad su patrón no es quien dice ser, sino un antiguo mercenario que robó la identidad del verdadero Kazu hace ya cinco años. Por desgracia para él, perdió el objeto que le permitió convertirse en él y ahora está ansioso por volver a recuperar su antiguo yo.



LA LLAVE DEL PORTAL

La Llave del Portal es un artefacto vinculado al Aeon Tawil At-U'mr. Se sabe que el objeto fue entregado por la entidad a los Devah milenios atrás en virtud de un pacto establecido entre ambos, pero fue hace tanto que no queda ningún mortal que recuerde su finalidad o las cláusulas del acuerdo. Se trata de una llave de acero negro decorada con tres ojos violetas de aspecto tétrico. Creada a partir de la esencia del señor del espacio y el tiempo, tiene el poder de abrir o cerrar cualquier puerta así como crear portales sobrenaturales que conecten dos puntos diferentes de la realidad.

La llave ha pertenecido a infinidad de dueños a lo largo de los siglos, pero sus últimos poseedores conocidos han sido la familia Dhanyata, que actualmente sirven a Samael.

Fábula: 240 / 280 / 320

Cualquier Cerradura (Ritual): La Llave del Portal puede usarse con cualquier clase de cerradura, sin importar su tamaño o naturaleza. Sólo los pórticos de poder sobrenatural más elevado pueden ignorar esta regla.

Cerradura Mística (Ritual): Si una puerta se cierra con esta llave, su cerradura se bloquea sobrenaturalmente y aumenta dos grados la Dificultad de cualquier intento de forzar su apertura mediante Cerrajería (hasta un máximo de Inhumano).

Portal (Noción de Uso): La Llave permite conectar dos puertas y crear un vínculo entre ellas. Para crear este lazo es necesario cerrar dos puertas diferentes con el artefacto mientras se sujeta la llave de un modo especial. Una vez realizado el contacto, si abre cualquiera de ambas puertas con la llave, conecta ambos puntos y permite al entrar por una salir por la otra instantáneamente. No hay límite de distancia entre ambos puntos, pero la Llave sólo puede mantener un portal activo a la vez. Este poder sólo funciona mientras ambas puertas estén cerradas y se abran siempre con la Llave del Portal; si cualquiera de ellas es abierta o forzada el portal desaparece y se pierde la capacidad de conectar ambas puertas.

Tawil At-U'mr (Noción de Uso 2): La Llave es un vínculo con el Aeon Tawil At-U'mr y un invocador puede usarla para aplicar un bono de +40 a su control de Convocar a dicha entidad.

Nivel de Poder: 3

PALACIO INTERIOR

El Palacio Interior o Samarkand es un extraño artefacto de origen Devah. Se trata de una caja de madera y oro de 40 centímetros de ancho y largo. En sus cuatro caras laterales se encuentra labrado un espectacular relieve de un palacio, mientras que en la parte superior hay un elaborado techo. Pese a lo que pueda parecer, el objeto es realmente una puerta a una dimensión cerrada, un mundo en miniatura encerrado dentro de la caja. Aquellos que saben cómo abrirla correctamente crean un vórtice hacia dicho lugar, y son atrapados por la caja y transportados hasta el fabuloso palacio que hay grabado en su superficie.

Se ignora por completo dónde puede encontrarse el artefacto, al igual que si está o no en posesión de alguien.

Fábula: 240 / 280 / 320

Apertura (Ritual): Presionando las dos puertas situadas en los laterales derecho e izquierdo de la caja el techo se abre mostrando un vacío en forma de torbellino que arrastra a su interior a todos los que se encuentren en un radio de 10 metros. Este efecto es automático y para evitarlo hace falta superar un control de Fuerza contra 14. La persona que está tocando la caja puede evitar este efecto si en ningún momento aparta sus manos de ella, hasta que no queda nadie más a su alrededor que el artefacto pueda absorber.

Palacio: El interior de la caja es un lujoso palacio decorado con la arquitectura típica de los Devah en Baho. Posee toda clase de habitaciones y aposentos para poder vivir cómodamente en su interior, al igual que una cantidad ilimitada de comida y bebida. A través de sus ventanas se puede contemplar un idílico paisaje de jardines y montañas heladas, aunque es imposible acceder a ellos.

Portales: La única salida al exterior se encuentra a través de la puerta principal del palacio; ninguna otra de sus puertas o ventanas puede abrirse de modo alguno. Abrir la puerta principal requiere pronunciar correctamente una contraseña, determinada por el actual poseedor de la caja. Para fijar la contraseña o cambiarla, el dueño de la caja debe de escribirla en la parte inferior del artefacto.

Prisión Mística (Noción de Uso 1): La caja posee también la capacidad de albergar criaturas atadas hasta un equivalente a Presencia 180. Las entidades atadas al Palacio pueden deambular por su interior como si hubiesen sido absorbidas por su apertura, pero no pueden atravesar la puerta principal incluso conociendo la contraseña. No obstante, son capaces de ser manifestadas en el mundo real a voluntad del conjurador como un contenedor normal.

Nivel de Poder: 3

El Prisionero

Según un antiguo cuento de Baho, donde el objeto es un mito, dentro del Palacio Interior hay secretamente encerrado un extraño prisionero, tras una puerta oculta que lleva a su vez a otra dimensión oculta dentro de dicha dimensión. Hay quien dice que puede ser el creador de la caja, mientras que otros aseguran que es el rey de los Djinn, encerrado allí por los dioses por su atrevimiento. Naturalmente, nadie sabe si es algo más que una simple historia o no.



DUNKELSWERT

Dunkelschwert es un arma de origen demoniaco, la espada del difunto duque infernal Balthazor forjada para él por las legiones a su cargo. A medio camino entre un artefacto y un verdadero demonio, se trata de un filo negro como el ébano hecho de madera y metal. El arma tiene el poder de fusionarse con su dueño, penetrando en su brazo y anidando allí como un parásito. A voluntad, el poseedor del arma puede exteriorizarla a través de su mano o de su antebrazo como varios tentáculos hechos de cuchillas, armas vivas que se mueven conforme a su voluntad.

Tras la muerte de Balthazor hace menos de un siglo y la consecuente destrucción de su infierno personal, es prácticamente seguro que Dunkelschwert se encuentra perdida en algún lugar de la Vigilia.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Dunkelschwert se considera una espada larga de calidad +15 capaz de dañar energía. Dentro de un cuerpo, las cuchillas usan las estadísticas reflejadas en la sección inferior, pero mantienen el mismo grado de calidad y aplican todos los modificadores pertinentes.

Fusión: Como si tuviera vida propia, Dunkelschwert se fusiona con cualquier persona que la empuñe introduciéndose en su brazo. El efecto es automático e involuntario, por lo que aquellos que intenten resistirse a la unión deberán superar una RF contra 140 o el arma entrará en su cuerpo lo quieran o no. Una vez dentro la espada permanece de por vida en el cuerpo de su anfitrión, y la única manera de separarse de ella es cortar el miembro donde reside el arma, momento en el que es expulsada y vuelve a tomar su forma original.

Impía: Dunkelschwert se considera una espada de naturaleza impía, que infecta gradualmente a la persona en la que reside. Pasado un mes el aura de su poseedor se ensombrece y, al llegar al año, su esencia es la de una entidad quasi demoníaca.

Arma Oculta: Mientras la espada esté oculta no existe manera física de discernir su existencia, aunque el brazo en el que está emite un aura sobrenatural muy tenue (Valoración Mágica Imposible para poder detectar la energía, o Inhumano para percibir que se trata de un artefacto sobrenatural impío).

Llamada: A voluntad, del brazo del portador de Dunkelschwert pueden surgir látigos de cuchillas que obedecen todos sus deseos. Es posible manifestar hasta cuatro cuchillas a la vez, pero su usuario debe sacrificar 10 puntos de vida por cada una de ellas, los cuales se recuperan a ritmo de sacrificio. Devolverlas al interior del brazo no provoca daños adicionales ni deja marcas visibles.

Simbiosis: Más que controlarla, las cuchillas de Dunkelschwert se mueven acorde a los deseos y pensamientos de su señor, por lo que usan y dependen de la habilidad de combate de su amo. En contra de las reglas generales, el número máximo de ataques por asalto que puede realizar el personaje no depende de su habilidad ofensiva, sino de cuántas cuchillas haya exteriorizado con la habilidad Llamada. Cada látigo le permite realizar un ataque diferente, aplicando únicamente un penalizador de -10 a su habilidad por cada Ataque adicional. Por ejemplo, si hubiera exteriorizado tres cuchillas, podría realizar hasta tres ataques por asalto aplicando únicamente un -20 a todos ellos.

Ladrona de Felicidad: La consciencia de Dunkelschwert es excepcionalmente egoísta y no soporta que su portador sienta afecto o respeto por otros. Por tanto, el arma aprovecha cualquier descuido para asesinar a las personas importantes para su dueño que se pongan a su alcance. En caso de que el portador del arma pifíe al atacar mientras está cercano a alguien a quien aprecie, Dunkelschwert desvía el ataque hacia dicho individuo (sumando a la habilidad de ataque del portador el nivel de pifia).

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
80	+15	-	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada		28	9	175
Reglas Especiales				
Fusión, Impía, Arma Oculta, Llamada, Simbiosis, Ladrona de Felicidad				

CERIDWEN

Ceridwen es un legendario manto Liliun que según el mito le fue entregado a la sacerdotisa Loewn por los grandes espíritus. El artefacto posee numerosos poderes, la mayoría de los cuales están relacionados con la naturaleza, los animales, y el paso entre el mundo terrenal y el espiritual. La capa, de color verde abedul, está tejida con fibras de hojas sagradas, y tiene una apariencia noble a la par que sencilla.

Quizás la mayor peculiaridad de Ceridwen es que se trata de un objeto con cierta consciencia, capaz de percibir las acciones de su portador y sincronizar en mayor o menor medida con él. Cuanto más cercanos están espiritualmente el uno del otro, la capa posee también habilidades superiores.

La mayoría de los portadores de Ceridwen han sido elegidos de los espíritus o sacerdotes Liliun, aunque también los hay que simplemente se han hecho con ella de muy diversas maneras. Como reliquia, el artefacto tiene mucho valor, razón por la que fue robada hace algo más de siglo y medio por un grupo de ladrones y acabó, sorprendentemente, en posesión de una adinerada familia de Gabriel.

Fábula: 120 / 240 / 280

Forma Animal (Noción de Uso 3): Si bien cada persona tiene un animal como Tótem, Ceridwen permite romper los límites entre ambos dándole la capacidad a su portador de adquirir momentáneamente su forma animal. Para hacerlo, el personaje debe superar un control de Voluntad contra dificultad 12, pudiendo permanecer en dicha forma hasta 5 minutos por cada punto por el que lo haya pasado. Al transformarse el personaje adquiere todas y cada una de las habilidades y atributos físicos del animal, aunque conserva los atributos psíquicos. Esta habilidad puede ser usada una vez al día por punto de sincronización.

Control de las plantas (Noción de Uso 2): En comunión con la naturaleza, el portador de Ceridwen es capaz de controlar como si fuesen sus propias extremidades las plantas que le rodean. Para activar este poder el personaje debe superar un control de Voluntad contra dificultad 14, lo que le permite manejar, utilizando sus propias habilidades, cualquier planta que se encuentre a un radio de 50 metros por cada punto que supere el control. En caso de que se pretenda atacar con ellas, puede usar su Proyección Mágica, Psíquica o su Habilidad de Ataque, con un daño determinado por la calidad y cantidad de ramas y árboles que tiene a su disposición; habitualmente, un valor comprendido entre 20 y 80. Este control dura 5 asaltos al día por punto de sincronización que posea.

Presa (Noción de Uso 2): Si el personaje pretende usar las plantas para apresar a sus contrincantes, emplea para el control un atributo entre 2 y 6, dependiendo de la calidad de las plantas, más uno por cada punto de sincronización que posea.

Protección Mística: Ceridwen no es propiamente una armadura, pero concede un Tipo de Armadura equivalente a la mitad del nivel de sincronización del personaje.

Conocimiento de la Naturaleza: El personaje obtiene un bono especial a Herbolaria y Animales de +5 por cada punto de sincronización con Ceridwen que posea.

Forma Espiritual (Ritual): Envolviéndose por completo con el manto el personaje puede hacer que su cuerpo se convierta durante un corto periodo de tiempo en una forma anímica, volviéndose a todos los efectos en un ser espiritual intangible e invisible al ojo normal. Durante el tiempo en el que es un espíritu, el personaje puede ver también a otros seres espirituales. La transformación tiene un límite de turnos al día equivalente al nivel de sincronización del portador.

Afinidad: Ceridwen es un artefacto sentiente potenciado por la fuerza de los espíritus de los Árboles Sagrados y, por ello, sus poderes dependen del grado de afinidad que tenga con su portador. Dicha afinidad se mide por un valor numérico comprendido entre 0 y 10. Al obtener Ceridwen una persona tiene un valor inicial de sincronización 2, salvo en caso de que sea un sacerdote Liliun, en cuyo caso comienza con 4. Dependiendo de sus acciones, el personaje puede incrementar o disminuir su sincronización, tal y como se indica en la **Tabla 14**.

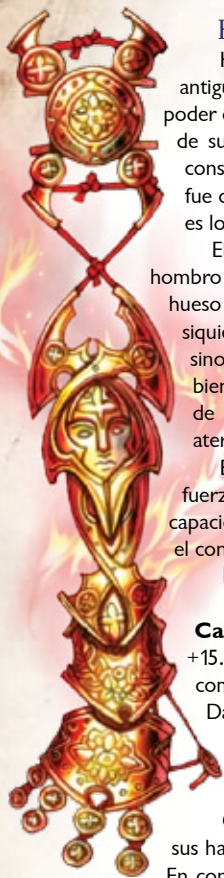
Tabla 14: Ceridwen

Acción	Sincronización
Profanar un lugar sagrado Liliun	-3
Destruir la naturaleza sin motivo	-2
No respetar las costumbres de los viejos espíritus	-2
Matar un animal sin motivo	-1
Proteger la Naturaleza	+1
Proteger las viejas costumbres Liliun	+1
Entablar buenas relaciones con fuerzas o agentes de la naturaleza	+1

Ruptura: Si en algún momento la sincronización de Ceridwen disminuye a 0, el personaje deja de poder usar los poderes del artefacto y, haga lo que haga, no podrá volver a ganar puntos de sincronización.

Nivel de Poder: 3





HEPHASTIOS

Hephastios, El Brazo del Dios del Fuego, es un antiguo artefacto que permite a su portador controlar el poder de las llamas. Aunque no es demasiado lo que se sabe de sus orígenes, recientemente algunos historiadores lo consideran parte de las Trece Armas de Leyenda porque fue creado por el Clan del Norte, pero si fuese así, poco es lo que se sabe de sus portadores originales.

El objeto en sí es un guantelete que llega hasta el hombro hecho por completo de una aleación de Malebolgia, hueso de dragón ancestral, y oro. A primera vista ni siquiera parece un artefacto creado para el combate, sino poco más que una simple decoración. No obstante, bien empleado Hephastios se recubre completamente de cruentas llamas las cuales se convierten en una aterradora arma para su señor.

En estos momentos el objeto está en posesión de las fuerzas de Les Jaeger de Azur, y dadas sus monstruosas capacidades, no es de extrañar que pretendan darle uso en el conflicto que se avecina.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Hephastios se considera un objeto de calidad +15. No otorga ningún bono directo a la habilidad de combate ni al Turno de su portador, pero aumenta su Daño Base en +30 y reduce 3 puntos la armadura de sus objetivos al usarlo en combinación con artes marciales o combate desarmado.

Potenciador de Ki (Noción de Uso 3):

Cuando su usuario entra en comunión con el Brazal sus habilidades de dominio se incrementan notablemente. En consecuencia, aumenta en +1 las Acumulaciones de Ki de Fuerza, Poder y Voluntad. Además, es capaz de albergar en su interior una reserva de 20 puntos de Ki genérico que pueden ser extraídos por su portador si éste posee la habilidad Transmisión de Ki.

Dominio Marcial: Para aprender a usar las habilidades Llamas Eternas, Ifrit y Hephastios Crest el portador del guantelete debe de gastar 20 puntos de Conocimiento Marcial.

Llamas Eternas (Noción de Uso 2): Hephastios puede crear intensas llamaradas capaces de consumir prácticamente cualquier cosa, salvo a su propio portador. A voluntad, el maestro del guantelete puede gastar 2 puntos de Ki cada asalto para encenderlo, lo que aumenta en +10 su daño base, +5 a la Rotura y le permite atacar en Fuego como crítico secundario. Esta habilidad es automática, y no hace falta que el poseedor de Hephastios acumule Ki para activarla.

Ifrit (Noción de Uso 3): Consumiendo 5 puntos de Ki el guantelete puede lanzar una ola de intensas llamas para carbonizar a sus enemigos. Esta habilidad permite disparar una descarga de Fuego a una distancia de 100 metros usando la Habilidad de Ataque del personaje con un daño base equivalente al doble de su Presencia más su bono de Voluntad. Esta habilidad es una acción de ataque completa, aunque no hace falta que el poseedor de Hephastios acumule Ki para activarla.

Hephastios Crest (Noción de Uso 3): Consumiendo 10 puntos de Ki el guantelete puede acumular toda la potencia de sus llamas en el puño, permitiéndole gastar su energía para realizar un ataque de potencia devastadora. Al activar Hephastios Crest el portador puede sumar a su Habilidad de Ataque y a su daño el doble de su bono de Voluntad. Esta habilidad es una acción de ataque completa, aunque no hace falta que el poseedor de Hephastios acumule Ki para activarla.

Inmunidad a las Llamas: El portador de Hephastios ignora los efectos de hasta 20 intensidades de fuego. En caso de recibir un ataque basado en calor, este disminuye 100 puntos su Daño Base y aplica un bono de +100 a cualquier Resistencia en contra de efectos de las llamas.

Nivel de Poder: 3+

MANO DE LENAS

La depravación y la muerte siguen al artefacto conocido como la Mano de Lenas. Extraño y aterrador, este objeto es una inagotable fuente de tinieblas y maldad que ha corrompido el mundo y a todos sus propietarios desde su aparición.

El artefacto es obra (aunque algunos lo llamarían más bien "herencia") de uno de los mayores archimagos de la historia, Lenas Depranus, quien usó su propia mano como recipiente para su poder. El objeto, ideado para robar vida y prolongar la de su maestro eternamente, es un engendro vampírico que mezcla magia oscura y nigromántica. Sin embargo, Lenas fue destruido antes de poder completar del todo el artefacto, para el que pretendía sacrificar a miles y miles de personas. En un arrebato de ira, antes de morir usó el poder de su propia alma para darle "vida" al objeto, de manera que una parte de él siempre seguiría existiendo.

Para poder usar apropiadamente la Mano de Lenas es necesario que quien pretende usarla se corte su mano derecha y la sustituya por la de Lenas. En ese instante, la mano se fija al muñón y se adapta ligeramente a la forma y constitución de su nuevo maestro, respondiendo como si fuera su mano real. Cualquiera persona que no lo haga no es considerada por el artefacto como su propietario y, en consecuencia, no le otorga ninguna capacidad.

En estos momentos su actual maestro la posee más de un siglo y medio. Se trata de un noble de Gabriel llamado René Noir du Blanc que usa la mano sin contemplaciones. Para encontrar personas cada vez más fuertes y que puedan satisfacer sus necesidades organiza periódicamente un torneo clandestino de lucha sobrenatural en el que personalmente se enfrenta a los ganadores; las únicas personas con la capacidad suficiente para otorgarle más vida.

Fábula: 240 / 280 / 320

Absorción de Almas (Ritual): Si el portador acaba con alguien y en ese momento introduce la Mano de Lenas dentro del corazón de su víctima, la Mano se alimenta de ella y la fuerza vital del fallecido va a parar al personaje. En primer lugar, la vida que le quedaba al difunto se añade a los años que puede vivir el señor de la Mano. Por ejemplo, si alguien saludable podría haber vivido aún unos 50 años, el personaje podría vivir otros 50 años más. Además, el personaje obtiene el conocimiento de todos los Niveles de Vía, Técnicas de Ki y Habilidades de Convocatoria que su víctima tuviese, así como el Don, en caso de que el difunto lo hubiera tenido. Sólo es posible conservar los poderes de una sola persona, por lo que en el instante en el que absorbe los de una nueva víctima, pierde los de la anterior.

Marchitar: El contacto directo con la piel de la Mano de Lenas marchita y debilita a cualquiera menos a quien se la hubiera injertado. En estos casos, la persona que ha sido tocada debe de superar un control de RF contra la Presencia del portador de la Mano +40 o sufre un penalizador de -3 a todos sus atributos físicos y un -30 a toda acción. Si se da el caso de que el portador toca una zona cercana al corazón, la RM se incrementa 40 puntos más. Estos negativos desaparecen a un ritmo de 10 puntos por hora (1 en el caso de los atributos).

Semivida: A partir de su segunda víctima el propietario de la Mano de Lenas deja de ser una persona viva normal. Su naturaleza se convierte en la de una criatura similar a un no muerto, aunque aún le queda parte de alma y no es influido por las habilidades que únicamente afectan a los seres nigrománticos. A cambio, es capaz de realizar acciones inhumanas y su Fuerza y Destreza se incrementan 3 puntos (hasta un máximo de 15).

Potenciador (Noción de Uso 2): La Mano de Lenas incrementa un punto todas las Acumulaciones del Ki de su portador así como le otorgan un +20 a su ACT.

Adicción: Cada vez que la Mano de Lenas se utiliza para prolongar la vida de su propietario los dones que el artefacto confieren empiezan a agotarse cada vez más rápido. Por ello, incluso si las primeras víctimas pueden prolongar durante décadas la vida, cada vez es necesario alimentarse de ellas con mayor brevedad. El propietario de la mano lo siente, y su ansia por consumir nuevas fuerzas vitales es cada vez más fuerte.

Poder Superior: Cada nueva víctima de la Mano de Lenas debe de tener al menos una presencia igual de fuerte que la de la anterior. De no ser así el artefacto roba los poderes del difunto y se los confiere a su propietario con normalidad (sustituyendo los del anterior), pero no aumenta su vitalidad.

Nivel de Poder: 3+

ULDRUEN, ARCO DE LUZ

Los Uldruen son una serie de artefactos místicos creados por los sumos sacerdotes Luminus Lacrimae para canalizar el poder puro de la luz como arma a través de un objeto terrenal. El resultado fueron siete arcos de plata blanca en honor a las Beryls, entregados con posterioridad a los mayores reyes Sylvain de aquellos tiempos remotos. Fiel a su nombre, estos arcos son capaces de generar flechas luminosas a voluntad, proyectiles de pura energía mística controlados mediante la voluntad de su maestro.

La mayoría de ellos se quedaron en Khalis al acabar la Guerra de Dios, aunque dos aún pueden encontrarse ocultos en Gaïa; uno en las ruinas de Sylvania y otro en posesión de un agente de Samael.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Tanto el arco como sus flechas se consideran de calidad +15.

Flechas de Luz (Noción de Uso 2): Al estirar la cuerda del arco se forma automáticamente una flecha de luz preparada para ser disparada. Estas flechas atacan en Energía y producen un daño elemental de luz.

Voluntad: Si lo desea, el portador de Uldruen puede usar su bono de Voluntad en lugar del de Destreza al realizar disparos con el arco.

Retrasar Disparo (Noción de Uso 2): Con una simple maniobra el portador del arco puede hacer que las flechas que dispare no realicen toda su trayectoria, sino que permanezcan estancadas en el aire entre 1 y 5 turnos. El tiempo ha de determinarse en el momento en el que se suelta el proyectil, el cual se queda flotando antes de continuar a toda velocidad contra su objetivo original. El portador del arco puede guiar las flechas estancadas en el aire permitiéndole apuntar hacia su objetivo, pero todas ellas deben de dirigirse contra el blanco original que había determinado en un principio. Lamentablemente, cuanto más tiempo se mantengan las flechas retenidas peor se vuelve su capacidad de fijar efectivamente un blanco. Cada turno que se retrase el proyectil aplica un negativo de -10 a su ataque. Para determinar el momento de la iniciativa en el que actúan las flechas se utiliza el mismo turno en el que se realizó el disparo, aunque el ataque siempre tiene lugar, incluso si el portador del arco ha sido puesto a la defensiva (aunque, en este caso, su incapacidad para guiar las flechas correctamente le produce un negativo de -40 a su ataque). Sólo puede retrasarse el disparo de una flecha por asalto.

Luz Destructora (Noción de Uso 3): Es posible concentrar un disparo sobrecargando la flecha de energía. Mientras se mantiene la flecha lista para disparar, el arco aumenta la potencia de la energía incrementando un +20 a su daño cada turno hasta un máximo de +80. Es posible combinar Retrasar Disparo y Luz Destructora.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-15	7		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil	A dos manos	23	2	170
Reglas Especiales				
Flechas de Luz, Voluntad, Retrasar Disparo, Luz Destructora				

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70			ENE	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Munición	Munición para Uldruen	19	7	170

RUINA

Ruina es la legendaria espada de Lissandra, un arma creada a partir de sus lágrimas en la que recae la desdicha y el sufrimiento de la Reina de las Banshees. Siendo un objeto que aparece en decenas de mitos e historias a veces es difícil determinar qué es cierto y qué no sobre ella, pero si sólo la mitad de ellas son verídicas, sin duda es un espada fatídica que trae desgracia y muerte a sus portadores.

Tristemente, ni siquiera un objeto legendario como Ruina es capaz de ignorar los efectos del paso del tiempo, el cual la ha tratado particularmente mal. Lo que queda de ella es una espada vieja y ruinosa, llena de tanta herrumbre que hace honor a su nombre. Pese a las connotaciones negativas del arma, Ruina es un tesoro que ha pertenecido a los dirigentes de Alberia durante generaciones, aunque rara vez ha sido usada en combate.

Fábula: 140 / 280 / 320

Calidad: Ruina es una espada larga de calidad +10, aunque en manos de un hombre sólo otorga los bonos de un arma de calidad +0.

Dolor: Los efectos negativos de los críticos producidos por Ruina se doblan tanto en potencia como en duración.

Lazo de Sufrimiento: Cuanto más desdichada es la mujer que empuña a Ruina mayor es su poder, pues amplifica dicho sufrimiento y lo trasmite con su roce a sus contrincantes, provocando visiones y sensaciones dolorosas. Si produce daños, el objetivo debe realizar una RM o RP contra 120 o sufrir el estado de Dolor. En el caso de que el portador de Ruina sea una persona muy desdichada y haya sufrido mucho en su vida, el estado es de Dolor extremo.

Voz de la Banshee (Noción de Uso 2): Gritando con toda su fuerza, la portadora de Ruina puede hacer vibrar un cuerpo sólido hasta quebrarlo en pedazos. Esta habilidad debe de ser fijada en un blanco determinado que no esté a más de 50 metros. El objetivo no recibe daño de un modo convencional, pero ha de superar automáticamente un control de RF contra 120 o sufrir una pérdida de Puntos de Vida equivalente al doble de su nivel de fracaso. Voz de la Banshee es una acción de ataque completa, por lo que el personaje no puede atacar en el mismo asalto en el que la emplea. Esta habilidad sólo puede ser usada por una mujer que haya sufrido extremadamente y que tenga en su poder Ruina durante un periodo prolongado de tiempo. Tras usarla, la poseedora de Ruina fuerza de tal modo su garganta que es incapaz de hablar en un día entero.

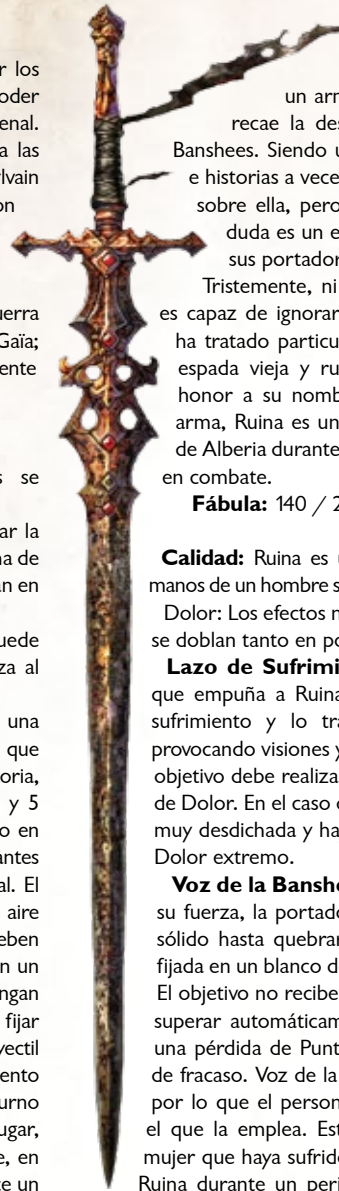
Inmunidad: La poseedora de Ruina no puede ser afectada por los poderes de una Banshee.

Toque de Banshee: Si un hombre empuña a Ruina sus poderes no funcionarán y sentirá una sensación de desasosiego y malestar hasta que se deshaga de ella.

Desdicha: El poseedor del arma atraerá sucesos desastrosos y la mala suerte le perseguirá donde vaya como si tuviese la desventaja Desafortunado.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70 / 50	+10 / 0	6	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada		23	5	125
Reglas Especiales				
Dolor, Lazo de Sufrimiento, Voz de la Banshee, Inmunidad, Toque de Banshee, Desdicha				



ESPEJO AL OTRO LADO

Los Espejos del Otro Lado son una retorcida creación de origen desconocido, aunque muchos son los que aventuran que están relacionados directamente con los Señores de las Pesadillas. Se trata de una colección de diferentes espejos de muy distinta manufactura y tamaño capaces de conectar el mundo real con La Vigilia. Prácticamente, podría decirse de ellos que son portales transportables, ya que permiten percibir lo que hay en el mundo onírico y entrar en él.

De momento sólo se ha podido comprobar la existencia de siete, lo que podría indicar que cada uno depende de un Señor de las Pesadillas distinto.

Fábula: 140 / 240 / 280

El Otro Lado (Ritual): Durante la noche, mientras ninguna luz natural o innatural se ponga en contacto con su superficie, el espejo cambia su reflejo y ofrece una visión sin sonido de La Vigilia. Este vórtice puede ser percibido por seres desde La Vigilia con gran poder existencial, que lo ven como un plano oscuro que muestra el mundo real.

Portal (Ritual): El espejo puede utilizarse como portal para entrar a La Vigilia, pero el tamaño de la apertura está limitado al del espejo (que puede ser desde 20 centímetros a los dos metros). Criaturas con suficiente poder existencial (Gnosis 25 o superior) pueden intentar forzar la apertura desde La Vigilia para entrar en el mundo real, pero están temporalmente debilitadas tras hacerlo.

Durmientes (Ritual): Si el espejo se dirige a un soñador cuyo yo onírico se encuentra en La Vigilia, en vez de reflejar directamente lo que se encuentra junto al durmiente, ofrece una visión subjetiva de lo que esté observando. También es posible comunicarse con el individuo a través del espejo, susurrando palabras directamente a la superficie.

Nivel de Poder: 3

KYU SYLVANUS

Pocos artefactos son tan únicos como Kyu Sylvanus, un arma creada por la alquimista Nekomusume como encargo de los Kami del Ten-gati. El arma tiene caracteres muy dispares; posee cierta apariencia Sylvain a causa de la influencia de Gaudemus en la obra de su aprendiz, detalles Daimah, introducidos por la propia Nekomusume, y su poder se alimenta de los dioses orientales. El resultado es una poderosa hacha de apariencia tan frágil como indescritiblemente hermosa, decorada con un bello rostro de mujer.

Lo verdaderamente especial de Kyu es el hecho de que es un arma viva y totalmente consciente. Puede hablar y comunicarse con las personas que le rodean, a quienes trata de convencer de que la ayuden a cumplir la finalidad para la que fue creada; detener las imperfecciones en el orden del mundo. Originariamente los Kami pretendían que esta habilidad le permitiese detectar y sellar las grietas del Samsara, pero cuando fue llevada años más tarde al Viejo Continente, el arma prosiguió su misión allí sin importarle demasiado estar lejos de casa.



La personalidad de Kyu es realmente divertida. Por norma general trata en todo momento de actuar de un modo formal, serio y ceremonial, como cabría esperar de ella, pero tiene una facilidad desmedida para perder los nervios. En ese momento se olvida de cualquier protocolo y no tiene reparos en gritar, sentirse ofendida o enfurruñarse con quien sea.

Además, como es excepcionalmente cabezota y no concibe no tener razón, siempre que llega a tales extremos exige que se le pida disculpas, momento en el que retornará a su actitud más "seria". Por supuesto, es una entidad benigna, y por enfadada que esté siempre tratará de proteger a su portador o las personas que estén con ella incluso si está de mal humor.

Kyu permanece actualmente abandonada en unas ruinas tras una discusión con su anterior propietario, que decidió "deshacerse" de ella. Naturalmente, espera con ansia a alguien que la reclame, aunque mayoritariamente, porque está muy muy muy aburrida.

Fábula: 180 / 280 / 320

Calidad: Kyu se considera un hacha de mano de calidad +15 capaz de dañar energía aunque, en contra de las reglas generales, no aplica este bono a su daño base. Adicionalmente, tiene Penetrante como crítico secundario.

Sentiente: Kyu está viva y puede comunicarse con su portador o las personas que estén a su alrededor cuando quiera. Tiene Inteligencia 9 pero sabe hablar en Latín, Yamato, Elium Lacrimae, Ultwe´Alariel, Kamyu y Nepranus. Adicionalmente, puede ver lo sobrenatural y tiene el equivalente a 180 en las siguientes habilidades secundarias; Música, Historia, Ocultismo, Naturaleza y Animales.

Percibir Imperfecciones: Kyu percibe el caos y las cosas innaturales que ocurren cerca de ella, todo aquello que pueda resultar un peligro para el orden del mundo. Normalmente, percibe siempre las que se encuentren más próximas a ella, aunque si alguna es particularmente fuerte, es capaz de sentirla incluso a una gran distancia.

Portadora de Vida: Al finalizar el asalto, el portador de Kyu se recupera de la mitad del daño del primer ataque que le haya causado la pérdida de puntos de vida ese turno. Esta habilidad no tiene efecto contra daños basados en Calor, ni tampoco beneficia a las criaturas con acumulación de daño. Para que esta habilidad funcione, es necesario que Kyu sea usada activamente en el enfrentamiento.

Protectora: El portador de Kyu incrementa dos puntos todos su Tipos de Armadura y suma un +20 a todas sus Resistencias.

Naturaleza: Los seres con afinidad a la naturaleza sienten a Kyu como una importante fuente de vida y, salvo si no tienen otra opción, no causan daños a su portadora.

Sellar: Kyu puede innatamente cerrar cualquier vórtice o apertura innatural en la realidad si se introduce en su interior y se la hace girar como una llave.

En Manos Inadecuadas: Si Kyu considera que su portador no es digno de ella, puede elegir no conceder ninguna de sus habilidades especiales.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
45	+15	5	FIL	PEN
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha	Lanzable	28	10	165
Reglas Especiales				
Sentiente, Percibir Imperfecciones, Portador de Vida, Protectora, Naturaleza, Sellar, En Manos Inadecuadas				

BOILING GORY

Boiling Gory es un arma elemental que usa el poder del señor de los elementos Ifrit y, al menos en teoría, emplea como materia prima una parte de su cuerpo terrenal. Es una inmensa guadaña de guerra de manufactura Duk'zarist hecha de madera de Ghestal que, al ser sujeta, crea un gran filo de fuego que actúa como cuchilla.

El arma tiene al menos unos dos mil años de antigüedad y lo cierto es que ha pertenecido a innumerables señores a lo largo de la historia; desde reyes Duk'zarist hasta príncipes demonios. En estos momentos se encuentra sellada en algún lugar del Mar Interior, pero se ignora su ubicación exacta.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Boiling Gory se considera una guadaña de guerra de calidad +15 capaz de dañar energía y posee Calor como crítico secundario.

Carga Ígnea (Noción de Uso 2): Si lo desea su portador, la guadaña puede empezar a cargarse de llamas a un ritmo vertiginoso para ejecutar posteriormente habilidades especiales. A partir del momento en el que declara su activación, Boiling Gory empieza a concentrar llamas equivalentes a un punto de poder sobrenatural por turno, hasta un máximo de 5. Una vez llegado a este tope, la guadaña puede aguantar hasta 10 asaltos antes de verse obligada a gastar la energía. Tras usar cualquier habilidad, Boiling Gory debe de esperar una cantidad de asaltos equivalentes al doble de los puntos de poder acumulados antes de volver a usar Carga Ígnea.

Llamas Infernales (Noción de Uso 3): Antes de realizar un ataque el portador de Boiling Gory puede incrementar el daño base del arma 10 puntos por cada punto de poder que tenga acumulados en la guadaña.

Tajo de Llamas (Noción de Uso 3): Boiling Gory puede realizar un ataque a distancia basado en Calor con un daño base 60. El ataque emplea la habilidad ofensiva del portador y tiene un alcance de 10 metros de distancia por cada punto de poder que tenga el arma.

Inmunidad Elemental: Mientras se empuña, su portador obtiene inmunidad contra 10 intensidades de Calor. Por lo tanto, cualquier ataque basado en fuego reduce su daño 50 puntos y obtiene un bono de +50 a cualquier Resistencia contra los efectos del calor.

Invocación de Fuego (Noción de Uso 1): Con la guadaña en su poder un personaje obtiene un bono de +20 a invocar, atar y controlar criaturas elementales de fuego.

Rabia: El portador de Boiling Gory es propenso a entrar en un estado de rabia mientras combate. Si sufre un daño que le produce un crítico o presencia algo que pueda hacerle perder la compostura, debe de superar un control de Voluntad contra dificultad 12 o entrará en Ira un número de minutos equivalentes al nivel de fracaso.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	+10	5/9	FIL	CAL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta/Mandoble	A una o dos manos	27	8	175
Reglas Especiales				
Carga Ignea, Llamas Infernales, Tajo de Llamas, Inmunidad Elemental, Invocación de Fuego, Rabia				

DAEDALUS

Daedalus es el arma del difunto Señor de las Pesadillas Davinel Nux, un artefacto de poder en el que la oscura entidad puso una parte de su propia esencia. Visualmente es una gran espada bastarda sin demasado filo, decorada con plumas de cuervo, huesos extraños y un cristal en la empuñadura.

En realidad no fue hecha con la intención de usarse como arma de combate, pero es un potenciador místico ofensivo sin precedentes. Su capacidad a la hora de guiar los conjuros ofensivos es incomparable, y posee la capacidad de "acumular" en su filo conjuros para proyectarlos como tajos de energía mágica.

Tras la muerte de Nux, la parte de él que había en el arma tomó cierta conciencia, independiente completamente de su señor, por lo que podría decirse que es un arma "viviente". Puede comunicarse con su portador si lo desea a través de sensaciones, pensamientos y susurros, pero es incapaz de hablar propiamente. Daedalus tiene una personalidad tenebrosa, pero es extremadamente fiel a su portador, sea quien sea, y tratará de ayudarlo en todo lo que le sea posible.

Fábula: 280 / 320 / 440

Calidad: Daedalus no está diseñada para el combate físico por lo que se considera una espada bastarda de calidad -5 si se usa para atacar de forma directa. Su presencia y resistencia son, sin embargo, equivalentes a un arma +15.

Sentiente: Daedalus está viva y puede comunicarse con su portador mediante ideas y conceptos. Tiene Inteligencia 10, puede ver lo sobrenatural y tiene el equivalente a 160 en Ocultismo.

Direccionamiento (Noción de Uso 2): Los conjuros proyectados utilizando la Espada del brujo suman un +20 a su Proyección Mágica ofensiva.

Filo de Magia (Noción de Uso 2): La Espada del Brujo tiene la capacidad única de canalizar cualquier conjuro de tipo Ataque que lance el portador, convirtiéndolo en un tajo de energía sobrenatural que aparece al golpear el aire con el arma. Este tajo se considera una descarga sobrenatural con 20 puntos de daño base más el que tenía el conjuro lanzado, pero ataca en Filo y reduce 6 puntos la TA del defensor. En caso de que el conjuro fuese originariamente un ataque con área, el Filo de Magia sigue afectando a un sólo objetivo, pero incrementa su daño base 60 puntos en lugar de 20. Esta habilidad es completamente voluntaria y un mago no está obligado en absoluto a convertir sus conjuros de ataque en fillos de magia si no lo desea. El Filo de Magia sólo puede realizarse una vez por asalto y la descarga tiene un alcance máximo de 30 metros, independientemente de la Proyección Mágica de su lanzador.

Contenedor de Zeon (Noción de Uso 1): Daedalus puede contener hasta 1.500 puntos de Zeon como recipiente mágico.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	-35	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Mandoble	A una o dos manos	30	11	175
Reglas Especiales				
Sentiente, Direccionamiento, Filo de Magia, Contenedor de Zeon				

Davinell Nux

El alma de Davinell Nux no fue realmente destruida, sino fragmentada en diferentes partes que formaron individuos únicos. En estos momentos la mayoría de dichos "fragmentos" están desorientados y no saben realmente quién son, pero dos de ellos están buscando a los demás para absorberlos y convertirse en un nuevo Davinell. Naturalmente, obtener Daedalus está dentro de sus planes, y no dejarán vivir a nadie que haya poseído la espada por miedo a que ésta haya formado un vínculo con ellos.

KITSUNE-YUKI

Kitsune-Yuki es el nombre que reciben las dagas rituales de los señores del invierno en la cultura Daimah. Se trata de tantos rituales en cuyo filo hay siempre grabado un zorro. Estos objetos no sólo poseen un considerable poder místico sobre las bajas temperaturas, sino que son extremadamente necesarios para el festival de las estaciones que da comienzo al invierno. Originariamente se creaban usando el poder de los Kami de las montañas y las nieves, pero con el tiempo las sacerdotisas de las estaciones también aprendieron los secretos de su creación.

Se han fabricado alrededor de once de ellos a lo largo de la historia, pero sólo cinco no han sido destruidos. Tres están en estos momentos en posesión de los sacerdotes del invierno de Pristina y Varja, mientras que los otros dos están en paradero desconocido.

Fábula: 140 / 180 / 240

Calidad: Kitsune-yuki se considera un tanto de calidad variable, aunque siempre posee un crítico secundario de Frío. Son de calidad +5 durante el verano, +10 durante la primavera y el otoño, y +20 durante el invierno.

Atraer el Invierno (Ritual): Al clavar a Kitsune-Yuki en tierra y recitar un verso ritual el clima empieza a cambiar. Poco a poco, la temperatura disminuye en un área de un Kilómetro hasta que se desata una tormenta de nieve. Este proceso puede durar entre 1 minuto (en zonas nevadas y frías) hasta unos 15 (en zonas calurosas) dependiendo del clima donde se realice. Kitsune-yuki debe permanecer clavado en el suelo sobre una superficie sólida hasta que se genere la tormenta. Mientras siga así, la tormenta no cesa nunca, pero una vez retirada del suelo, la tormenta sigue durando unos 5 minutos antes de disiparse de manera natural.

Filo Helado: Mientras se encuentre en el interior de la tormenta de nieve el mero roce de Kistune-Yuki congela a sus adversarios. Si causa daño, suma 20 puntos a la dificultad de la RF a superar como consecuencia del daño por frío.

Dominio Marcial: Para aprender a usar las habilidades Reflejo de Hielo e Infierno Helado el portador de Kitsune-Yuki debe de gastar 5 puntos de Conocimiento Marcial.

Reflejo de Hielo (Noción de Uso 2): El portador de Kitsune-Yuki puede transportarse a voluntad en el interior de la tormenta de nieve que ha generado una vez cada medio minuto. Esta habilidad es automática, aunque es necesario que el personaje pueda actuar si quiere activarla.

Infierno Helado (Noción de Uso 3): Agotando todo el poder de la tormenta, el portador de Kitsune-Yuki puede realizar un ataque especial en un radio de 100 metros a su alrededor. Se trata de un ataque con área que ataca en Frío con un Daño Base 60 y una habilidad ofensiva predeterminada de 240. Para activarlo, el personaje debe el arma en el suelo un asalto entero, tiempo durante el cual no puede realizar ninguna otra acción, ni moverse de su posición.

Tormenta Natural: Los poderes de Kitsune-yuki pueden funcionar en una tormenta de nieve natural, siempre y cuando ésta sea lo suficientemente potente.

Inmunidad Elemental: Mientras se empuña Kitsune-Yuki, su portador obtiene inmunidad contra 10 intensidades de Frío. Por lo tanto, cualquier ataque basado en dicho elemento reduce su daño 50 puntos y obtiene un bono de +50 a cualquier Resistencia contra los efectos del frío.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
50/60/80	+25/+30/40	3	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Precisa	29	9	240

Reglas Especiales

Atraer el invierno, Filo Helado, Dominio Marcial, Reflejo de Hielo, Infierno Helado, Tormenta Natural, Inmunidad Elemental

Ritual del Invierno

Además de los poderes descritos, el Kitsune-Yuki es un artefacto necesario en el ritual de las estaciones Daimah, que hace dormir a los espíritus del otoño y despierta a los del invierno. Si no se realizaran dichos rituales como corresponde, es posible que el clima del mundo entero sufriera extrañas alteraciones, aunque por suerte, de momento siempre se han realizado a tiempo.

La Tormenta Eterna

Una leyenda de Hendell asegura en lo más profundo de las charcas hay un lugar maldito donde no deja de nevar nunca. Todo aquel que se atreva a entrar allí sólo puede esperar un triste fin, ya que nadie ha atravesado ese lugar con vida. La verdad que se oculta tras esa historia es que en el centro de la tempestad hay clavada una de las Kitsune-Yuki perdidas y la zona está habitada por varios elementales menores de hielo sin demasiada inteligencia que no quieren que nadie pueda arrebatarles su juguete.

AMULETO DE LAS NUEVE VIDAS

Esta pequeña medalla de bonito aspecto es realmente un poderoso artefacto capaz de alterar el curso de los acontecimientos y salvar de una muerte segura a su portador. Su creador fue Nekomusume, la joven Daimah aprendiz del creador de las maravillas Gaudemus, que compuso el objeto sin más objetivo que el de comprobar hasta donde podía llegar a hacer algo que alterase el curso del destino.

El amuleto es simpático y de aspecto mono, propio de los gustos de una joven adolescente con un gran sentido del humor. Está hecho en plata y representa un gatito cuya cola le envuelve dándole un aspecto circular. Puede ser llevado como collar, en un bolsillo o en cualquier otro lugar similar, pero para que funcionen sus poderes ha de ser un sitio muy cercano al cuerpo.

De un modo similar a como altera los acontecimientos, el sino del amuleto ha sido siempre pasar de un dueño a otro a lo largo de los siglos, llegando a estar en posesión de los más extraños y estrambóticos dueños, desde simples mendigos a reyes.

Fábula: 180 / 240 / 280

Nueve vidas: El poseedor de este artefacto posee una suerte indescriptible para sobrevivir en las situaciones más inverosímiles. Siempre que se trate de una situación que pueda sortearse mediante el azar, por extrema que sea, el sujeto es capaz de salir indemne de un peligro que pueda llegar a provocar su muerte. En el mismo momento en el que se encuentra en una situación de riesgo mortal, el amuleto ejerce su influencia sobre la casualidad y provoca pequeños cambios en la realidad que salvan a su poseedor de una posible muerte. Este poder no tiene repercusiones sobre la voluntad consciente de otra persona, sino contra situaciones mucho más fortuitas. Por ejemplo, un personaje que caiga hacia su muerte desde una torre encontraría un carro de paja esperándole debajo, pero no le salvaría del ataque de un asesino que le acuchilla por la espalda. No obstante, esta habilidad sí tiene cierto poder en combate, siempre y cuando sus adversarios no estén tratando de atacarle directamente a él; en caso de que combata en grupo, cualquier ataque que pueda suponer un verdadero peligro para el portador es asignado por azar a cualquier otro posible blanco. Como su propio nombre indica, su poder no es ilimitado y está sujeto a cambiar únicamente nueve posibilidades de su poseedor. Después el artefacto pierde su poder sobre esa persona y es incapaz de manipular las probabilidades para evitar su muerte.

Retribución: Una vez acabada su suerte, a partir del momento en el que el artefacto ya ha "gastado" todas sus vidas la realidad intenta corregir los hechos provocando que cualquier accidente meramente azaroso sea mucho más terrible. En nueve ocasiones la suerte se volverá en contra del personaje, provocando que sus accidentes sean mucho más peligrosos. Esto también ocurre en el caso de que el amuleto se separe del personaje durante más de un día antes de consumir todas las vidas, aunque en dicho caso, el número de veces que trae consigo la mala fortuna está limitado a las ocasiones que hasta ese momento le haya salvado.

Nivel de Poder: 3



SISTEMA DE CONTENCIÓN CHRONOS

Chronos es sin duda alguna el sistema de contención sobrenatural más avanzado y poderoso que se conoce. Se trata de una combinación de diversos artefactos místicos que sellan todas las habilidades especiales de la persona o entidad sobre quien se sitúen. Por ello, el sistema se emplea habitualmente para encerrar y transportar a prisioneros cuyas capacidades sobrenaturales resultan extremadamente peligrosas.

Lo que se conoce propiamente como Sistema de Contención Chronos se compone realmente de cuatro elementos; un camión de fuerza repleto de correas con runas y sellos sobrenaturales, unos grilletes de acero negro que unen los antebrazos y bloquean el movimiento de las manos, un casco cerrado que se ajusta inamoviblemente a la cabeza impidiendo ver o hablar, y por último una cadena con un candado sobrenatural que recorre el cuerpo y se cierra en la espalda. Por ello, alguien ataviado con un sistema completo tiene un aspecto realmente sobrecogedor; el prisionero está lleno por completo de correas y cadenas, un traje que prácticamente le impide moverse y respira pesadamente a través de un casco que le priva de sus sentidos.

Este sistema es uno de los pocos objetos sobrenaturales que aún son contruidos y utilizados activamente en el mundo. Aunque técnicamente su invención es muy antigua, pues en tiempos remotos se empleaban trajes parecidos para encerrar a los presos más poderosos, el sistema que se conoce en la actualidad como Chronos es obra de Tol Rauko. Una división secreta de la organización, influenciada y ayudada en la sombras por Imperium, es la encargada de su confección y distribución entre los templarios que los necesitan. Los agentes de la organización los utilizan para transportar a los seres sobrenaturales que capturan hasta alguna de sus bases de operaciones, aunque dado lo excepcionalmente valiosos y únicos que son estos objetos, la mayoría de Templarios únicamente viajan con los grilletes, puesto que son más rápidos de poner y mucho menos problemáticos. Sólo en los casos en los que de antemano saben que pueden encontrarse a un objetivo a capturar excepcionalmente peligroso, solicitan que se les entregue un pack completo.

Los sistemas Chronos son bastante conocidos en el submundo sobrenatural de Gaia, pues su efectividad es temidamente comprobada. Puesto que todos los templarios viajan con grilletes, conseguirlos es relativamente viable, ya sea a través de Sol Negro o de otras personas que hayan logrado arrebatárselos a los agentes de Tol Rauko. Naturalmente, las otras piezas o los sistemas completos son algo mucho más raro de ver.

Fábula: 140 / 240 / 280

Colocación (Ritual): Poner un sistema completo es algo muy laborioso, y requiere entre tres y diez minutos de tiempo por una persona habilidosa que haya estudiado un rato como se enganchan las correas y los grilletes.

Anulación Sobrenatural: Chronos anula todos los poderes sobrenaturales y reduce las capacidades físicas de su portador si éste no supera una serie de RM determinadas por el número de partes del traje que se le ponen. Al situar la primera pieza, el prisionero debe superar una RM contra 140 y, posteriormente, una RM 20 puntos mayor con cada pieza adicional que se le ponga, hasta llegar a un máximo de RM 200. De esa manera, cuando a alguien se le pone el traje debe primero superar una RM contra 140, al ponerle las esposas debería realizar una segunda RM contra 160, con el casco una tercera RM de 180 y, finalmente, con el candado la cuarta RM es contra 200.

En caso de que alguien no supere alguna de las Resistencias, pierde todos sus poderes sobrenaturales, ya sean poderes innatos, habilidades del Ki, Magia o Mentalismo. En contra de las reglas generales, alguien que falle el control no puede volver a repetirlo hasta que no haya pasado al menos una semana.

Orden (Ritual): El orden correcto para poner a un ser las partes de un sistema de contención Chronos es; Traje, Esposas, Casco y Candado. Es posible poner virtualmente cualquier parte primero, pero posteriormente ya no se pueden colocar los anteriores. Si por ejemplo se ha puesto las esposas, aún es posible ponerle el casco y el candado al prisionero, pero ya no el traje.

Anulaciones Adicionales: Además de anular los poderes sobrenaturales, cada parte de un sistema de contención Chronos sella una de las habilidades del prisionero. Para que ocurra, basta simplemente con fallar la RM del artefacto. El penalizador aplicable por cada parte está indicado a continuación.

- **Traje:** Reduce a la mitad el atributo de Fuerza del prisionero y lo somete al estado de Parálisis Completa.
- **Esposas:** Reduce a la mitad la Destreza y la Agilidad del prisionero.
- **Casco:** Reduce a la mitad la Percepción y somete a Ceguera y Mudez al prisionero.
- **Candado:** Reduce a la mitad el atributo de Poder.

Camisa de Fuerza: Intentar quitarse cualquier parte del sistema Chronos una vez cerrados los cinturones de seguridad es prácticamente imposible ya que inmovilizan a su portador tanto física como espiritualmente. Para liberarse, es necesario superar un control de Agilidad o Fuerza contra Dificultad 18 o un control de Trucos de Manos contra Zen.

Sello Espiritual: Los sistemas de contención Chronos pueden ser usados en criaturas espirituales e intangibles, aunque éstas obtienen un bono de +20 a todos sus controles de RM para evitar los efectos de la anulación.

Nivel de Poder: 3

Ataúdes Chronos

Aunque extremadamente raros de ver, existe un quinto componente en los sistemas de contención; los Ataúdes Chronos. Estos objetos, enormes cilindros de acero negro en los que cabe un cuerpo humano de grandes dimensiones, sirven como complemento a los trajes para viajes de mucha duración o para encerrar definitivamente a entidades demasiado peligrosas como para ser jamás liberadas. A efectos de juego, no incrementan la RM de la anulación sobrenatural, pero hacen que quien la haya fallado no pueda repetir el control para liberarse una vez por semana.

El problema de estos objetos es que son extremadamente pesados (cada uno pesa algo más de dos toneladas), por lo que transportarlos resulta extremadamente difícil. De hecho, Tol Rauko sólo los usa en las embarcaciones que se dirigen a su isla central y en las celdas de seguridad de sus bastiones más importantes.

Modelos Únicos

Aunque por lo general todos los sistemas Chronos están diseñados para criaturas humanoides, no hay ninguna regla tácita que los obligue a ser así. Sin ir más lejos, en contadas ocasiones a lo largo de la historia Tol Rauko ha solicitado la confección de sistemas Chronos específicos para criaturas con un físico completamente diferente; en un caso extremo, se diseñó uno para un dragón.

BÁCULO DE MAGIA DESTRUCTORA

Este báculo de poder perteneció a uno de los dirigentes del Imperio de Yehudah y, posteriormente, a uno de los Azathoth de la Orden. Creado en tiempos remotos mediante el sacrificio involuntario de cientos de personas, este artefacto nació con el propósito de potenciar el poder destructivo de la magia de su portador, ya fuera de modo innato o a través de conjuros.

Se trata de un bastón de bronce labrado con un cristal en la parte superior que se utiliza para canalizar magia destructora. El objeto está decorado para resultar muy amenazante a la vista y reforzar la posición intimidante de su maestro. Cuando se usan conjuros a través suyo el cristal empieza a emitir una tenue luz azulada y, si se acumula suficiente poder, comienza a aparecer un ojo demoníaco en su superficie.

Fábula: 180 / 240 / 280

Potenciador Sobrenatural (Noción de Uso 2): Suma un bono de +10 al ACT y a la Proyección Mágica ofensiva. Ninguno de estos bonos funciona con conjuros de Esencia o Creación.

Resistencia: El báculo es un artefacto de calidad +10 a la hora de contabilizar su Presencia y Resistencia.

Comunión con la Destrucción (Noción de Uso 2): Si el báculo se utiliza junto al teorema Magia Natural otorga a los conjuros ofensivos un bono de +2 a los controles de Poder y un +40 a su daño base. Si por el contrario se canaliza a través suyo un conjuro de la Vía Destrucción, éste es lanzado con un grado de poder por encima de su potencial.

Contenedor de Zeon (Noción de Uso 1): El báculo puede contener hasta 1.000 puntos de Zeon como recipiente mágico.

Nivel de Poder: 3

CANDIL DE LAS LLAMAS NEGRAS

El Candil de las Llamas Negras es uno de los objetos demoníacos más conocidos, pues es descrito con detalle en muchos libros de demonología. Perteneció al duque infernal Nuberos, el cual detestaba la luz en todas sus formas y ordenó sus alquimistas la confección de un artefacto capaz de devorarla.

El Candil está hecho de hueso negro como la noche y su superficie decorada con rostros infernales. La vela está compuesta con sangre de demonio y, fiel a su nombre, cuando se enciende produce una llama negra que absorbe al instante toda la luz que hay a su alrededor generando una cúpula de pura oscuridad.

Nuberos perdió el Candil hace al menos tres siglos, robado por un demonio menor por orden de un convocador al que servía. El duque está tratando de recuperarlo desde entonces, ya que su orgullo le impide crear otro mientras el original no haya sido encontrado o destruido.

Fábula: 140 / 180 / 240

Zona de Oscuridad (Ritual): Al encender el candil su llama se vuelve negra y toda la luz que le rodea es absorbida creando una zona de absoluta oscuridad sobrenatural. Únicamente el portador del candil es capaz de ver de forma normal en el interior del domo oscuro.

La zona cubre un espacio equivalente al que debería iluminar su vela, pero nunca superior a 25 metros de radio. Se requiere un asalto entero para encender el candil. Los seres elementales basados en luz deben

de superar cada turno que permanezcan en el interior de la zona un control de RM contra 140 o sufrir un daño equivalente a la mitad del nivel de fracaso.

Llamarada (Ritual): Soplando su vela, el Candil puede crear una enorme llamarada de fuego negro que consume la vida de lo que toca. A efectos de juego, el Candil de llamas negras realiza un ataque con una Habilidad Final Casi Imposible (240) en un cono de 5 metros de ancho y un alcance máximo de 25 metros. Este ataque es sobrenatural, se realiza en Calor y posee un Daño Base 80. Se puede realizar este ataque entre cinco y diez veces antes de que el Candil pierda su llama y se apague.

Llamas Eternas: Cualquiera que sufra daños por los efectos de la Llamarada puede sufrir la posibilidad de que el fuego permanezca ardiendo. Al determinar en la **Tabla 73 (ABF)** el estado de En Llamas, suma un +80 a la tirada.

Nivel de Poder: 3

CHINOMI

Chinomi es el inmenso Tetsubo de metal que portaba Eiko, la princesa Oni, en combate. Se trata de una enorme maza demoníaca de metal negro recubierta de clavos que tiene poder sobre las tormentas y los rayos.

El mito del arma es muy antiguo, pues fue forjada originariamente en la isla de Yagarema por orden del Oni de las tormentas Shigen, general del Dios Insidioso, con el propósito de entregarlo como regalo de bodas a la Reina Oni con la que estaba prometido. Los mejores herreros demoníacos trabajaron arduamente en el arma, pero para hacer de ella un artefacto realmente único y darle verdadero poder, el general arrancó uno de los cuernos de su hermano menor, Chinomi, y lo mezcló con el metal del artefacto. Sin embargo, aunque el presente fue entregado, la unión de Shigen con la Reina Oni nunca se llevó a cabo, ya que ésta se enamoró de un mortal del clan Asakura y huyó para estar a su lado, teniendo con él una hija años más tarde. La pequeña, que recibió el nombre de Eiko, heredó el arma de su madre, y la usó para convertirse en la mayor de todas las guerreras del clan Asakura.

Poseedor del poder de un Oni de las tormentas, originariamente Chinomi era un artefacto de naturaleza maligna. Por suerte, su maldad natural fue purgada por sincero amor que la madre de Eiko sentía hacia su hija en el momento en el que se la regaló, limpiándose de la mayor parte de su naturaleza impía.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Chinomi se considera un Tetsubo de calidad +10 capaz de dañar energía.

Eléctrico: Chinomi ataca en Electricidad como Crítico Secundario.

Cadena de Rayos (Ritual): Golpeando el suelo con Chinomi el portador puede atraer rayos de tormenta. Dos turnos después de hacerlo, una lluvia de descargas eléctricas caerá del cielo atacando a todo aquel que se encuentre en un área de 10 metros de radio del punto donde el arma impactó. Durante los 5 turnos siguientes, cada persona que se encuentre dentro del área de efecto sufre un ataque Eléctrico de habilidad 180 y daño 100. Los rayos se manifiestan sin importar las condiciones meteorológicas, aunque es necesario estar al aire libre para poder llamarlos. Tras activar esta habilidad, Chinomi pierde sus poderes y sus bonos de calidad (excepto la Entereza) durante 5 turnos.

Canalizadora de Electricidad (Noción de Uso 2): Si se lanza usando a Chinomi como medio de ataque, cualquier Técnica de Ki basada en electricidad incrementa 20 puntos su daño base.

Rey de las Tormentas: Si el poseedor de Chinomi la empuña en mitad de una tormenta natural, obtiene un +2 a su Atributo de Fuerza, Destreza, Agilidad y Poder, obtiene la capacidad de realizar acciones de dificultad Zen, y los puntos de Cansancio que gaste otorgan un bono de +30 a toda acción en lugar de +15.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
100	-40	8/10	CON	ELE
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Maza	A una o dos manos	23	8	130
Reglas Especiales				
Eléctrico, Cadena de rayos, Canalizadora de Electricidad, Rey de las Tormentas				

OPANIM

Opanim es la lanza de Melkior, señor de los Alius, un artefacto tan antiguo como el mismísimo origen de la ancestral casta de elementales luminosos. Nacida de una luz tan pura que se hizo sólida como el metal, esta angelical arma ha sido un objeto usado para destruir el mal y las tinieblas en todas sus formas.

Como otras armas de metal sacro, Opanim es un objeto benigno excepcionalmente poderoso nacido de la esencia de los Alius, aunque dada la naturaleza superior de su creador, la lanza posee aún más poderes lumínicos que sus iguales.

Lo verdaderamente interesante de este artefacto es que, tras la destrucción de su maestro a manos del ángel oscuro ilumina, Opanim permaneció en el mundo en lugar de desaparecer como ocurre con el resto de armas de metal sacro de los Alius. Los soldados sagrados tomaron este hecho como una clara muestra de la voluntad de su señor de seguir combatiendo incansablemente la injusticia; ni su muerte debía de ser un obstáculo. Por ello, protegieron el arma con sumo cuidado, entregándola generación tras generación a aquellos individuos que consideran digna de ella, personas capaces de darle el uso que el propio Melkior hubiera deseado.

Fábula: 180 / 280 / 320

Calidad: Opanim se considera una lanza de Calidad +15 capaz de dañar energía.

Causa Justa: Si se emplea por una causa justa, Opanim incrementa su bono de Calidad a +20 y obtiene el poder Repulsor del Mal y Armadura Sacra.

Exterminador de Maldad: Opanim dobla su daño cuando ataca criaturas de naturaleza maligna.

Fulgur (Noción de Uso 2): A voluntad de su portador, Opanim puede generar un destello de luz que ciega a cualquiera que estuviera mirando en dirección a la lanza. Esta habilidad funciona de un modo equivalente al conjuro de Luz Flash Cegador lanzado en grado intermedio. No hay límite al número de veces que se puede activar esta habilidad, pero es activa y en el turno en el que se usa no es posible realizar ningún ataque.

Repulsor del Mal: Opanim anula la mayoría de conjuros o poderes psíquicos perjudiciales que tengan como blanco a su portador. Cualquier sortilegio cuyo valor zeónico sea inferior a 250 o cualquier habilidad mental con un potencial inferior a Imposible es directamente dispersado inofensivamente.

Armadura Sacra: Si el portador de Opanim no porta ninguna armadura dura, puede hacer que placas de luz, similares a una armadura completa de color dorado, recubran su cuerpo al entrar en combate. Esta habilidad le confiere una armadura innata sobrenatural con un tipo de protección 4 contra cualquier clase de ataque.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70 / 80	+20 / +25	4/6	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	Lanzable, A una o dos manos	28 / 33	8 / 10	175
Reglas Especiales				
Causa Justa, Exterminador del Mal, Fulgor, Repulsor del Mal, Armadura Sacra				

PHYLIAS

En los tiempos de mayor esplendor de Yehudah los archimagos que regían el imperio crearon un cuerpo de agentes de élite con la capacidad de anular o exterminar cualquier posible amenaza para sus habitantes. Este grupo, llamado Execrates, era un conjunto de magos guerreros especialmente diestros en combate, para los que se diseñaron las Phylias; lanzas que combinaban habilidades marciales con la magia. Hay ocultistas para quienes estas armas han sido realmente el culmen de toda la ciencia sobrenatural bélica, los artefactos que mejor han llegado a incorporar la magia al combate de cuantos se han creado a lo largo de toda la historia.

Las Phylias son siete lanzas blancas con un diseño bastante aerodinámico. Sus puntas están separadas en tres filos diferentes, similares a una cruz, que emiten un zumbido característico cuando se mueven a gran velocidad. Además de ser muy maniobrables y tener un gran poder de penetración, las armas canalizan de un modo extraordinario conjuros, que pueden ser lanzados a través de sus puntas como si los sortilegios fueran un arma más enarbolada por el luchador.

Todas las Phylias sobrevivieron al fin del Imperio de Yehudah, y cada una de ellas siempre ha sido valorada y apreciada de un modo excepcional por sus dueños a lo largo de la historia.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Phylias se considera una lanza de Calidad +10.

Durante los 5 asaltos siguientes de haber sido usada como canalizador para lanzar un conjuro, el arma es también capaz de dañar energía.

Combate Mágico (Noción de Uso 2): Un personaje puede acumular y lanzar conjuros con su ACT pleno incluso sin poder gesticular si combate con Phylias.

Foco de Conjuros (Noción de Uso 2): Phylias puede usarse para enfocar un conjuro directamente a través de un impacto. Si el personaje realiza un ataque físico con la lanza que consigue alcanzar a su contrincante (no es preciso que le produzca daño), puede usar de inmediato un hechizo que tuviera preparado a través de Phylias. De hacerlo así, emplea su Habilidad de Ataque para lanzar el sortilegio, en lugar de su Proyección Mágica. Esta habilidad sólo funciona con conjuros de Ataque o Anímicos y uno de sus blancos debe de ser necesariamente la persona que recibió el ataque original.

Potenciador Mágico (Noción de Uso 2): Phylias otorga un bono de +10 al ACT de su portador.

Contenedor de Zeon (Noción de Uso 1): Phylias puede contener hasta 1.000 puntos de Zeon como recipiente mágico.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+15	4/6	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	Lanzable, A una o dos manos	23	6	125
Reglas Especiales				
Combate Mágico, Foco de Conjuros, Potenciador Mágico, Contenedor de Zeon				

ONYDAS

Onydas, la armadura del escorpión, es una coraza que perteneció a la familia Orbatos, una de las casas nobles más temidas en los últimos siete siglos. Magos, alquimistas y luchadores sin par, los patriarcas de la casa Orbatos crearon durante sus años de esplendor innumerables artefactos gracias a sus contactos con fuerzas sobrenaturales, de los cuales Onydas es probablemente el más conocido. Se trata de una armadura dorada en cuyo casco hay situado una larga cuchilla articulada capaz de moverse por sí sola para agujonear o envolver a los enemigos.

La caída de los Orbatos significó la pérdida de muchos de estos objetos de poder, vendidos a Sol Negro o entregados a individuos especiales a cambio de sus servicios. Entre estos se encontraba Onydas, cuyo paradero actual es un poco difícil de precisar a causa de los turbulentos tiempos que corren.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Onydas se considera una armadura completa con casco completo cerrado de calidad +15. Dada su naturaleza sobrenatural, los bonos de calidad también se suman a los valores de Energía.

Tamaño: Onydas sólo puede ser usada por un personaje cuyo tamaño esté comprendido entre 12 y 18.

Cola de Escorpión (Noción de Uso 2): El casco de la armadura posee un largo agujón de metal articulado capaz de moverse por voluntad de su portador. El agujón es capaz de realizar ataques cuerpo a cuerpo (como arma media) al final del turno de su poseedor siempre que éste lo desee. Posee un daño base 50, al que no se le suma bono alguno. La habilidad del ataque viene determinada por el poder espiritual de su portador, por lo que es el doble de su Presencia más 40. Esta habilidad nunca sufre penalizador alguno.

Presa del Escorpión (Noción de Uso 2): La Cola de Escorpión puede realizar una maniobra de presa únicamente con un -10 a su habilidad. Utiliza un valor de Fuerza 8 para los controles.

Veneno del Escorpión: Onydas otorga a su portador un bono de +20 a su RV.

Potenciador de Ki (Noción de Uso 2): La armadura potencia las capacidades de dominio de su portador aumentando en +1 su acumulación de Poder.

Nivel de Poder: 3

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
85	-35	-1	33	195	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
8	8	8	7	3	7	5
Reglas Especiales						
Potenciador de Ki						

Requ. de Armadura	Penalizador a la percepción	Enter.	Pres.	Loca.	Tipo	
0	-30	31	175	Cabeza	Dura	
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
8	8	8	7	3	7	5
Reglas Especiales						
Cola de Escorpión, Presa del Escorpión, Veneno del Escorpión,						

ZETSUBOU

Zetsubou es la ram dao del general shivantense Li Cao, una poderosa espada que ha estado en posesión de los líderes militares del Imperio de la Luna desde hace siglos. Fue uno de tantos regalos que la emperatriz Shivat recibió de los Kami que servían a su padre, y ha servido a su causa desde entonces.

El arma, cuyo nombre significa "desesperación", es un artefacto de gran poder destructivo ligada a un dios de la guerra. Está hecho de acero negro, con un mango de tela roja, y posee cinco anillas colgando en su parte superior. Lo más característico del artefacto es que cuanto más se lucha con ella más incrementa sus habilidades ofensivas, llegando a convertirse en un arma verdaderamente aterradora.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Zetsubou se considera un ram dao de calidad +10 capaz de dañar energía.

Anillos de Poder: Cada vez que Zetsubou hiere a un adversario o es herido por éste, uno de los anillos del arma refulege con poder otorgando un bono especial de +5 al ataque contra dicho antagonista. En el mismo momento en el que su adversario muera, se aleje más de 50 metros o Zetsubou alcance otro objetivo diferente, los anillos pierden su poder e inician una nueva cuenta.

Carga (Noción de Uso 2): Los anillos también pueden usarse para aumentar la potencia del siguiente ataque. Apagando voluntariamente un anillo su portador aumenta en +10 el daño base de Zetsubou y obtiene un bono de +10 a su habilidad ofensiva en su siguiente ataque. Esta activación es pasiva.

Éxtasis: Si los cinco anillos están encendidos, el personaje incrementa un punto su acumulación de Ki de Poder, Destreza y Fuerza.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
80	-10	7/9	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Mandoble	A una o dos manos	26	11	130
Reglas Especiales				
Anillos de Poder, Carga, Éxtasis				

CEFIROS, ABANICO DEL VIENTO

Cefiros es un artefacto de poder hecho con cinco plumas de Boreas, señor de los vientos. Se trata de un hermoso abanico con un mango de madera de Ghestal que reúne y enfoca las energías sobrenaturales del Aeon elemental para desencadenar vendavales con simples movimientos de la mano.

El artefacto es de manufactura Duk'zarist, y es el primero de una colección de objetos elementales que pretendían usar el poder de los grandes Aeones como potenciador. La serie nunca llegó a completarse y de ellos, únicamente Cefiros ha sobrevivido al paso de las eras. En estos momentos su ubicación real es desconocida, pues diferentes fuentes mantienen que está o bien en posesión de Sol Negro o bien en la colección de un miembro de Samael.

Fábula: 240 / 280 / 320

Vendaval (Ritual): Si se abanica una vez con fuerza, Cefiros ejecuta un ataque basado en aire sobre todo lo que se encuentre en un área de 20 metros frente a su usuario con una Habilidad de Ataque final de 180. Vendaval posee un daño base 20, ataca en Contundentes y cualquier objetivo que sufra daños (sin importar la armadura que posea) provenientes del viento recibe además un impacto de Fuerza 13. Aunque es perfectamente visible por cualquiera, dada la naturaleza parcialmente intangible del aire quien trate de defenderse del Vendaval sin ser capaz de detener energía aplica un penalizador de -40 a su Habilidad de Parada.

Vendaval es una acción de ataque completa, así que quien la emplee no podrá realizar ninguna otra acción activa ese asalto.

Pantalla de proyectiles (Ritual): El vendaval que genera el abanico puede ser usado de un modo efectivo para detener proyectiles convencionales. De usarlo así, el viento es equivalente a una pantalla sobrenatural de aire sin límite de daño con una Habilidad de Defensa final 240. Este poder no tiene efecto alguno contra descargas sobrenaturales, salvo aquellas que están basadas en fuego, ni sobre proyectiles cuyo peso exceda los 50 kilos de peso. Pese a que puede ser usada como defensa pasiva, la Pantalla de Proyectiles es una acción completa, así que quien la emplee no podrá realizar ninguna acción activa ese asalto.

Remolino (Ritual): Si se abanica dos veces seguidas con fuerza, en vez de crear un vendaval el aire se arremolina formando un pequeño tornado que avanza engullendo todo lo que encuentra a su paso. El pequeño remolino posee un radio de efecto de 5 metros, una altura de 20 y avanza 10 metros por asalto durante los 10 turnos siguientes. Cualquier cosa que se encuentre en su interior en el momento de su creación o se ponga en contacto con el remolino de algún modo debe realizar automáticamente un control de Agilidad o Fuerza contra 14 o será engullido por el tornado y quedará atrapado en él hasta que se desvanezca. Sólo es posible realizar controles adicionales para intentar salir del interior si los afectados pueden sujetarse a algo o poseen la capacidad de volar. Al finalizar el efecto, cualquier cosa que esté dentro del tornado cae violentamente desde una distancia de 20 metros al suelo. Activar Remolino es una acción activa completa, así que quien la emplee no podrá realizar ninguna otra acción activa ese asalto.

Nivel de Poder: 3

KASANERU TSUMI

Kasaneru Tsumi fue la katana de uno de los grandes generales demoniacos del dios insidioso, un arma que según el mito se hizo solidificando todos los pecados de su portador para crear un objeto cruel. Lo verdaderamente característico de ella es que su filo no daña especialmente el cuerpo de sus víctimas, pero sí su alma, causando heridas espirituales extremadamente difíciles de sanar.

Tras la muerte de su maestro hace siglos, el arma fue usada como presente para el archidemonio Balefor, en un intento de conseguir el apoyo del Círculo de Tartarus en la eterna Guerra de la Sombra, pero el acuerdo nunca llegó a producirse y la katana se perdió, quedando desde entonces en paradero desconocido.

Fábula: 180 / 240 / 320

Calidad: Kasaneru Tsumi se considera una katana de calidad +10 capaz de dañar energía, aunque posee un daño base 40.

Daño Espiritual: Los daños producidos por Kasaneru Tsumi se recuperan a ritmo de sacrificio.

Imparable: Aunque es física y puede ser detenida con normalidad, Kasaneru Tsumi ataca como crítico primario en Energía.

Extinción de Energía: Aquellos que son dañados por Kasaneru Tsumi pierden una cantidad de puntos de Ki y de Zeon equivalentes al daño recibido.

Debilitación Física: Si Kasaneru Tsumi produce un crítico el afectado pierde automáticamente la mitad de sus puntos de cansancio actuales (redondeado hacia arriba), sin importar que el crítico produzca o no efectos. Esta habilidad no funciona sobre criaturas con acumulación de daño.

Muerte Definitiva: Kasaneru Tsumi destruye el alma de todo ser que muera por su filo, siempre y cuando no tenga una Natura 20 puntos por encima de su valor base o Gnosis 35 o superior.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
40	+10	5/6	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada	A una o dos manos	21	5	140
Reglas Especiales				
Daño espiritual, Imparable, Extinción de Energía, Debilitación Física, Muerte Definitiva				

EREBUSKAIKEL

No es mucho lo que se sabe del origen del artefacto arcano llamado Erebuskaikel, salvo que más allá de historias o leyendas, es uno de los objetos más poderosos de cuantos se conocen. Teóricamente, no ha sido ni siquiera hecho por manos mortales, sino por el propio Erebus como experimento para vincularse al mundo. Por supuesto, para los ocultistas es altamente difícil de creer que fuese hecho por el Shajad personalmente, considerando que usó algún agente en Gaia para confeccionar el que sería el contenedor de una fracción de su poder.

Erebuskaikel no es propiamente un único objeto, sino que se compone de tres diferentes; un anillo para la mano derecha (Hypnos), uno para la izquierda (Oneiroi), y un amuleto que debe llevarse cerca del corazón (Aether). Cada uno de ellos es de metal negro, pero tiene una pequeña gema, roja como la sangre, incrustada. Ante un examen concienzudo de la piedra preciosa, es posible ver un pequeño pentáculo sobrenatural de pura oscuridad flotando en su interior.

Aunque cada pieza de Erebuskaikel es considerablemente poderosa por derecho propio, sólo cuando se reúnen las tres el artefacto es capaz de desencadenar su verdadero poder. No obstante, poseyendo un potencial tan incomprensible, hace un milenio un consejo de archimagos de diferentes culturas consideró que el artefacto era demasiado peligroso como para ser usado en su conjunto. Por ello, las piezas fueron separadas y escondidas, y desde entonces han permanecido como artefactos independientes, sin que sus dueños conozcan su verdadero poder.

Fábula: 280 / 320 / 440

Anillos Potenciadores (Noción de Uso 2): Cada anillo otorga un bono de +5 a la Proyección Mágica, un +5 al ACT, un +1 al atributo de Poder y un +10 a las habilidades Convocar y Desconvocar.

Amuleto Potenciador (Noción de Uso 2): El amuleto confiere un bono de +10 a la Proyección Mágica, +10 a su ACT, +10 a la RM y +10 a la dificultad de las RM que obligan a superar sus conjuros. Adicionalmente, el amuleto suma también un bono de +20 a las habilidades Controlar y Atar.

Unisón (Noción de Uso 3): En contra de las reglas generales, los bonos que otorgan los anillos y el amuleto son apilables entre sí. Adicionalmente, si se poseen los tres artefactos éstos resuenan entre sí otorgando además a su poseedor los siguientes bonos especiales; +20 a la RM, +10 a la dificultad de las RM que obligan a superar sus conjuros, +20 al daño base que causan sus conjuros, sus sortilegios son lanzados con un nivel adicional sin coste de Zeon alguno y obtiene un bono de +10 a Convocar, Controlar, Desconvocar y Atar.

Conexión con Erebus (Noción de Uso 5): Un personaje lo suficientemente loco puede tratar de usar las tres piezas de Erebuskaikel para sincronizar su poder con una faceta de Erebus. Sin embargo, la conexión simplemente es tan compleja y descontrolada que las consecuencias pueden ser nefastas. A efectos de juego, el portador de Erebuskaikel al completo se considera que está en todo momento en contacto con un Nodo de Poder caótico con un +4 a la dificultad de los controles de Poder.

Nivel de Poder: 3 (por separado) / 4+

ARTEFACTOS ARCANOS

Los artefactos de esta categoría son objetos de descomunal poder existencial con capacidades tan elevadas que prácticamente rozan lo divino. Por lo general, se trata de objetos únicos, dotados de habilidades increíbles que han dado nacimiento a verdaderas leyendas.

GILGAMESH, LA VARA DEL DOMINADOR

Rodeada de incógnitas, todo lo relacionado con la vara de metal blanco bautizada por los Sylvain como Gilgamesh es un misterio. Poco o nada se sabe de sus orígenes, salvo que le fue entregada como presente a Taumiel UI Del Sylvanus, señor de Sylvania, por la misteriosa viajera que inició los Días del Despertar.

El artefacto en sí no es especialmente llamativo, pero desprende un aura extraña a la vez tan luminosa como sombría. Cualquier ser sobrenatural que se encuentre en su presencia siente innatamente una sensación de desasosiego, como si su propia esencia se echara a temblar.

En las manos apropiadas, el poder de Gilgamesh es inconmensurable, pues permite anular las habilidades sobrenaturales de las criaturas místicas más poderosas, incluso aquellas de poder divino, a la vez que potencia las de su portador. Sin embargo, lo cierto es que únicamente almas muy fuertes pueden usarla correctamente; para el resto es poco más que una vara excepcionalmente resistente y rápida.

Hasta la fecha, los únicos poseedores de Gilgamesh han sido miembros de la familia Sylvanus y, tras la muerte de Taumiel, la vara se encuentra ahora en posesión de Nerelas UI Del Sylvanus.

Fábula: 320 / 440 / 560

Calidad: Gilgamesh se considera una vara de combate de calidad +20 capaz de dañar energía. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la proyección mágica y psíquica del personaje que la use.

Indestructible: Al menos de momento, no se conoce poder alguno capaz de destruir Gilgamesh.

Ligada a Mortales: Los poderes de Gilgamesh únicamente pueden ser usados por criaturas naturales y nunca por seres Entre Mundos o Espíritus. De igual forma, todas las habilidades especiales de la vara que requieren un control de Poder para hacerlas funcionar siempre toman el valor original del atributo del personaje, ignorando cualquier modificador posible, ya sean de conjuros, otros objetos o elementos similares.

Potenciador Mágico (Noción de Uso 3): Gilgamesh actúa como un multiplicador de poder mágico y otorga un bono de +20 al ACT de su portador cuando canaliza conjuros a través de la vara. Si lo desea, el señor del artefacto puede incrementar el bono hasta +40, pero para ello debe de gastar 50 puntos de Zeon adicional por turno que lo haga.

Namenoth (Noción de Uso 4): La esencia de Gilgamesh puede ser usada como un núcleo de vacío existencial que absorbe y anula toda clase de poder sobrenatural de Gnosis elevado que esté cerca del portador de la vara o que lo tenga como objetivo. Si el portador lo desea, puede activar esta capacidad realizando un control de Poder contra dificultad 16. De conseguirlo, durante tres minutos toda criatura o entidad sobrenatural cuyo atributo de Poder sea igual o inferior al del portador aplica automáticamente un penalizador de -60 a su ACT, -100 a su Potencial Psíquico, -2 a todas sus acumulaciones de Ki y un -40 a Toda Acción enfrentada al portador. Adicionalmente, el personaje obtiene un +40 a sus Resistencias contra tales criaturas y cualquier daño que sufra procedente de ellas queda reducido a la mitad. En caso de fallar el control de Poder, el portador de Gilgamesh no puede usar habilidades sobrenaturales de ningún tipo tantos días como nivel de fracaso.

Esta habilidad no tiene poder alguno sobre las capacidades sobrenaturales que procedan de seres naturales, afectando únicamente a Seres Entre Mundos y Espíritus. El área de efecto de esta habilidad es de cien metros más cien adicionales por cada punto que haya pasado el control de Poder, aunque también afecta a cualquier entidad, sin importar la distancia a la que se encuentre, que trate de usar poderes contra el portador.

Al menos en teoría las entidades con Gnosis 45 o superior no se deberían ver afectadas por esta habilidad, pero de momento es algo que nunca se ha comprobado.

Anulación Arcana (Noción de Uso): El portador de Gilgamesh puede anular cualquier invocación ofensiva (ya sean Arcanos, Grandes Bestias o Aeones) que le tenga como blanco. Para hacerlo, debe de superar un control de Poder contra una dificultad que depende del potencial existencial de la criatura en cuestión, el cual se desprende de la Dificultad de Invocación, tal y como se indica en la **Tabla 15**. Por ejemplo, si tratase de anular un Arcano con una Dificultad de Invocación 320 tendría que superar un control de Poder contra 16 y gastar 100 puntos de Zeon.

Tabla 15: Gilgamesh

Dificultad de Invocación	Dificultad de Control de Poder	Coste en Zeon
Hasta 240	14	50
Hasta 320	16	100
Hasta 440	18	200

Comunión de Almas (Noción de Uso 4): Sincronizando el poder de Gilgamesh con su propia alma, el portador de la vara puede tratar de trascender momentáneamente su propia existencia terrenal. Para hacerlo debe superar un control de Poder contra dificultad 12 y, en caso de conseguirlo, suma el doble de su bono de Poder a cualquier tirada que realice. Al inicio de cualquier asalto posterior puede volver a realizar el control para mantener el bono, pero la dificultad del mismo se incrementa siempre un punto si no ha transcurrido una hora desde la activación original. En caso de fallar, el portador pierde un punto de Constitución que no puede ser recuperado de ningún modo.

Pilar Tecnomágico (Ritual arcano): Gilgamesh es el Pilar de Almas más avanzado que se conoce, capaz de sincronizar con cualquier clase de maquinaria sobrenatural basada en los principios de las Logias Perdidas. Por tanto, si se introduce en el interior de un sistema que no esté activo en ese momento, la vara actúa como panel de control que permite dominar el artefacto. Para poder hacer uso pleno de esta habilidad, el personaje que emplea Gilgamesh ha de tener al menos conocimientos tecnomágicos.

Nivel de Poder: 4+ (Potencialmente Nivel 5)

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	+30	4	CON	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	A dos manos	-	4	120
Reglas Especiales				
+20 a la Proyección mágica y psíquica, Indestructible, Ligado a Mortales, Potenciador Mágico, Namenoth, Anulación Arcana, Comunión de Almas, Pilar Tecnomágico				

En la Sombra...

En realidad Gilgamesh es uno de los Pilares de Almas creados por Imperium como parte de su proyecto de crear un arma con un poder capaz de extinguir a Shajads y Beryls. Durante varios siglos estuvo en posesión de Eljared, hasta que ésta la usó en Sylvania como controlador del sistema tecnomágico que estaba desarrollando para contrarrestar el de los Poderes en la Sombra.

La Llave

Gilgamesh es la llave maestra del Príncipe Caído Nerelas UI Del Sylvanus, pues es el artefacto que le permitirá activar el arma ancestral conocida como el Ojo de Dios. La inmensa estación de combate tecnomágica, cuyo poder destructivo es prácticamente de nivel divino, carece tanto de un generador de energía como de un sistema de control, cosas que Gilgamesh puede suplir en parte.

TARTARUS APOLYON

Tartarus Apolyon es un arma que en tiempos ancestrales portó Verdal, una de las tres parcas, aunque algunos escritos de la religión Amerense aseguran que perteneció originalmente a otra "Muerte" diferente. Se trata de una descomunal hacha de combate a dos manos hecha de hueso del primer dragón y el cráneo de la primera vida arrebatada. Envuelta además en mortajas, el arma tiene un aspecto verdaderamente de ultratumba.

Apolyon es un ente consciente, capaz de hablar si lo desea a través del cráneo que hay en su parte superior. Tiene una personalidad extraña y, a su manera, bastante macabra. No siente respeto hacia nadie, ni siquiera por su portador, y es irreverente e irónico, por lo que le gusta especialmente tener la última palabra y burlarse de los demás. Siendo un artefacto tan antiguo, se refiere a todos los que lo llevan como "niño" o "chaval", y a veces los trata como idiotas que necesitan ser guiados. Disfruta matando, ya que al fin y al cabo es su naturaleza, al igual que guardando secretos. Si sabe algo interesante sobre lo que está pasando que puede proporcionarle diversión, se callará o dará únicamente información precisa para hacer la situación lo más entretenida posible para él. El único tema tabú para ella es todo lo referente a Verdal o el por qué fue abandonada; incluso cuando es presionada, asegura que "por contrato" es algo de lo que no puede hablar.

Fábula: 180 / 280 / 320

Calidad: Apolyon se considera un hacha a dos manos de calidad +20 capaz de dañar cualquier clase de criatura o ser.

Sentiente: Apolyon está viva y puede comunicarse con su portador o las personas que estén a su alrededor cuando quiera. Tiene Inteligencia 12 y sabe hablar todos los idiomas conocidos. Adicionalmente, puede ver lo sobrenatural y tiene el equivalente a 240 en Ocultismo.

Portadora de Muerte: Cualquier crítico producido por Apolyon cuyo resultado final sea 50 o más produce automáticamente la muerte de su objetivo. Los seres con Gnosis 40 o superior pueden ignorar esta regla.

Innegable: El arma ignora los bonos defensivos o de protección que pudiera tener un personaje gracias a magia, técnicas de Ki o poderes psíquicos. Solo los objetos de Nivel 4 o superior, los conjuros de Alta Magia o las técnicas de tercer nivel no son afectados por esta regla. Es importante puntualizar que esta habilidad no anula los escudos de un personaje, aunque sí poderes especiales como regeneración, resistencias incrementadas, armaduras...

Espectral: El arma puede tornarse espectral a voluntad si su portador deja de ser por cualquier causa una entidad física. De este modo, puede ser usada por espíritus o seres similares o en planos de existencia donde los objetos físicos no pueden entrar. Mientras el arma es espectral, no puede ser detenida por armas incapaces de afectar cuerpos místicos.

Aura de Muerte: Si se produce algún daño con Apolyon, mientras el objetivo del ataque permanezca a menos de 50 metros del arma debe superar una RM contra 180 pierde todos los turnos 10 Puntos de Vida adicionales. Este efecto termina inmediatamente cuando el personaje sale en algún momento del área del arma.

Nivel de Poder: 4+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
140	-50	9/11	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha / Mandoble	A una o dos manos	37	15	230
Reglas Especiales				
Sentiente, Portadora de la Muerte, Innegable, Espectral, Aura de Muerte				

Las Armas de las Parcas

En realidad, Tartarus Apolyon no es más que una de las diferentes "segadoras" que Verdal ha enarbolado desde el principio de la historia, pues las Tres Parcas siempre usan armas que tienen como base el alma de un ser vivo que ellas mismas han tomado. De ese modo, establecen un vínculo con el mundo de los mortales y no corren el riesgo de olvidar jamás el valor de cada una de las vidas que toman; un recordatorio de la importancia de aquello que cosechan.

El hecho de que cambien cíclicamente de armas es una manera de renovar dicho lazo, de "actualizar" su vinculación con el mundo. Llegado ese momento, lo que cada Parca hace con su arma depende de la personalidad de cada una de las tres hermanas. En el caso de Verdal, da la oportunidad a las almas de descansar o bien permanecer como armas el resto de su existencia. Habitualmente todos aceptan la primera opción, pero Apolyon, su tercera arma, decidió permanecer en el mundo, considerando que su momento no había llegado ni nunca llegaría.

PRISIÓN DE PANDORA

La Prisión de Pandora es la obra maestra de los Devah, el más poderoso artefacto de contención sobrenatural jamás creado por manos mortales. Aunque por sí mismo no es nada más que un simple contenedor, su poder permite a un convocador ignorar los límites de la existencia a la hora de usar sus habilidades, siendo capaz incluso de encerrar en la prisión incluso a entidades de naturaleza divina.

El artefacto fue creado en el periodo de máximo esplendor de la cultura Devah, quienes lo conectaron al sistema de dominación sobrenatural que habían desarrollado para controlar Aeones y Grandes Bestias. No obstante, el objeto fue robado antes de su activación durante la fratricida guerra civil de los Devah, y no volvería a saberse nada de él hasta al menos dos siglos más tarde. Posteriormente Pandora fue usada por la familia Dhanyata para contener temporalmente al Aeon Pandemonium, aunque la criatura sería liberada años más tarde. El artefacto fue escondido después de aquello, y hasta la fecha, no se sabe mucho más de él.

La Prisión tiene una apariencia extraña; es una especie de contenedor lleno de engranajes, cadenas y estructuras cristalinas flotando a su alrededor. Para el increíble poder que posee no es demasiado grande, pues mide sólo algo más de medio metro.

Fábula: 240 / 320 / 440

Prisión Definitiva (Noción de Uso 3): La Prisión de Pandora es un artefacto capaz de contener entidades de sumo poder, por encima incluso de los límites mortales. A efectos de juego, capacita a su portador para ignorar las reglas generales de Gnosis en invocación, permitiéndole atar incluso entidades con Gnosis 35 o 40.

Coste Ritual: Para encerrar a una criatura con Gnosis 35 es preciso pagar diez veces la cantidad de Zeon necesaria para atarla, o veinte veces si tiene Gnosis 40. Esa misma cantidad de Zeon es precisa para mantener el lazo de atadura activo.

Sacrificio Final (Noción de Uso 3): El convocador o círculo de convocadores que participan en el ritual pueden sacrificarse y ser absorbidos al interior de la caja para poder mantener la atadura sin coste alguno. Sus almas, encerradas a partir de entonces junto a la entidad, sirven como energía para nutrir el sello que evitará que la criatura pueda escapar de su interior. Dentro de Pandora el tiempo no pasa para ellos, por lo que sus cuerpos no envejecen y permanecen completamente sellados sin contacto alguno con el exterior.

Apertura: Si la Prisión de Pandora se abre, todo lo que contenía se manifiesta en el exterior, aunque no necesariamente a la vez. Normalmente lo primero en aparecer suele ser la criatura que estaba atada dentro, pero puede darse el caso de que pasen horas o incluso días para que salga todo lo que había de un modo gradual.

Nivel de Poder: 4



NEKONOSEKAI

Posiblemente, de todas las obras de Nekomusume la que podría considerarse su magna opum sería el pequeño cascabel llamado Nekonosekai. En realidad, es difícil de decir qué es más estrambótico, si sus hilarantes efectos sobrenaturales o el increíble poder que en realidad tiene. El objeto, hecho de oro y polvo de hada, esconde en su interior una capacidad increíble, pues con su sonido cambia la personalidad de la gente, haciendo que cualquiera que lo escuche actúe como si fuera un gato.

Nekomusume usaba personalmente el cascabel para adentrarse en los lugares más imposibles, pues simplemente haciéndolo sonar lograba que incluso las criaturas más peligrosas cayeran a sus pies como simples mininos. Igual que el destino de su creadora, poco se sabe del paradero actual del objeto, pero posiblemente se encuentre en un lugar remoto o poco accesible a los que la joven daimah le gustaba tanto ir.

Fábula: 280 / 320 / 440

Un Mundo de Gatos: Cuando el portador de Nekonosekai hace sonar una vez el cascabel, todo aquel que haya escuchado su sonido piensa que es un gato y empieza a comportarse como tal. Desde ese instante, olvidan automáticamente quiénes son realmente y actúan como si fueran simples mininos incapaces de hablar. Este efecto no produce cambios físicos en la gente, pero éstos se mueven y actúan como si fueran gatos; andan a cuatro patas, se lamen las manos, persiguen mariposas tratando de atraparlas con la boca o cualquier otra cosa propia de un pequeño felino. Siguen conservando sus personalidades o rasgos más característicos, pero adaptados a una versión gatuna de ellos mismos. Por ejemplo, una persona oscura y violenta se comportaría como un gato malo o arisco, e incluso atacaría de considerarlo necesario, mientras que alguien simpático sería un “gatito encantador”. Este efecto es una habilidad mística automática con la única condición de oír el sonido del cascabel, aunque no afecta al portador. Para resistirse es necesario superar una RP contra 160, pero alguien que superar la tirada no tiene que volver a hacerla, incluso si vuelve a escuchar el cascabel, hasta que hayan pasado cinco asaltos. Sólo los seres con Gnosis 35 o superior ignoran este poder.

Duración: Los efectos de Nekonosekai desaparecen automáticamente en el momento en el que el portador hace sonar dos veces consecutivas el cascabel. De no hacerlo, la transformación se dispersa por sí misma cuando haya transcurrido un número de horas equivalentes al nivel de fracaso contra la RP original.

Empatía con los Felinos: Todos los felinos sienten empatía hacia el portador de Nekonosekai.

Nivel de Poder: 4

La Peor de las Pifias

Es importante recordar que solamente el portador de Nekonosekai es inmune a los efectos del objeto, por lo que si por un casual el cascabel se cae al suelo, su sonido afectará incluso al dueño del artefacto. Dependiendo de la situación, los efectos pueden ser desde simplemente cómicos hasta trágicamente terribles.

REGALO DE URUZ

El arco conocido como Regalo de Uruz es uno de los legendarios artefactos del Rey Holst. Atendiendo a los mitos, fue un presente del propio dios de la caza cuando se encontró con el monarca siendo éste aún joven. Como un arma de origen divino, Regalo de Uruz posee una potencia incomparable. En realidad, ni siquiera puede considerárselo un artefacto mágico como tal; su poder se origina por una fuerza superior. Cada flecha que dispara el Regalo posee una potencia absurda, capaz de hacer volar por los aires y empalar cualquier objetivo que impacte.

Holst lo usó prácticamente toda su vida, y lo llevaba encima en el mismo momento en el que murió. El arma, muy codiciada entre los otros jefes, fue objeto de continuas disputas entre los líderes de los diferentes clanes, provocando combates, asesinatos e incluso guerras. Finalmente, un joven del clan Uzuring consideró que el arma sólo traería desgracia allá

donde estuviera, pues el deseo por poseerla era demasiado fuerte. Incapaz de destruirla, decidió ocultarla en los confines de la tierra donde nadie pudiera encontrarla. Por supuesto, las historias sobre su paradero son interminables, y hay desde quienes piensan que el arma fue entregada a Hringham, el cual la escondió dentro de su colección en el Castillo de la Medianoche, o que fue llevada más allá de los océanos hasta el Nuevo Continente.

Fábula: 120 / 240 / 280

Calidad: Regalo de Uruz se considera un arco largo de calidad +20.

Flechas Sobrenaturales: Incluso si se trata de flechas convencionales, todas las flechas disparadas por Regalo de Uruz se consideran que incrementan 10 puntos su nivel de calidad (es decir, una flecha normal sería +10 y una +15 se volvería +25) y son capaces de dañar energía usando la presencia del arco como referencia.

Cazadoras de Monstruos: Las flechas disparadas con Regalo de Uruz doblan su daño base contra criaturas de acumulación de daño.

Viotes: Las flechas disparadas por Regalo de Uruz producen impactos con el valor de Fuerza del portador del arco (hasta un máximo de Fue 12).

Distancia Superior: Regalo de Uruz tiene un Alcance base de 500 metros.

Rechazo: El arco, pese a no ser una entidad consciente, percibe innatamente si su portador es o no alguien digno de usarlo. El artefacto no valora ética o moral; sólo la puntería y el talento innato. De no considerar apropiado al personaje, el arco funcionará sin problema alguno cada vez que se realicen pruebas de tiro con él pero, la primera vez que su portador necesite alcanzar un blanco, la flecha fallará y saldrá despedida directamente hacia él. A efectos de juego, se considera que el personaje ha pifiado y realiza un ataque contra sí mismo aplicando el bono de bocajarro. Si logra sobrevivir a eso, el arco funcionará aparentemente con normalidad desde ese instante, pero cada vez que obtenga un resultado de pifia, repetirá el ataque contra su portador.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
	-10	7		
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Proyectil	A dos manos	28	6	220
Reglas Especiales				
Flechas Sobrenaturales, Cazadoras de Monstruos, Viotes, Rechazo				

LA ROSA DE AZRAEL

La Rosa es virtualmente uno de los artefactos más poderosos conocidos. Al menos en teoría, es la forma física que usó la Beryl Azrael al caminar por primera y única vez en el mundo material, así que el poder existencial que contiene es algo desgarrador. Se cree que sus capacidades no le fueron “concedidas” a propósito, y no son más que el minúsculo poder residual que quedó en el artefacto tras haber sido un portal para la Reina de las Espadas, aunque eso de por sí ya es suficiente para considerarlo algo más allá de la comprensión.

Fiel a su nombre, el artefacto aparenta ser una simple rosa blanca con el tallo, hojas y espinas de color dorado. En un ambiente lo suficientemente cargado de luz el arma suele flotar a algunos metros del suelo emitiendo un tenue resplandor, pero al ser sujeta por alguien, parece cobrar vida y flota sobre su palma. A voluntad, el portador puede ligarse a La Rosa, haciendo que sus tallos cobren vida, penetren a través de su mano y recorran todo su brazo; a cambio, el artefacto puede tomar virtualmente cualquier forma imaginable, lo que la transforma en un arma atterradoramente efectiva cargada del poder de la luz más pura.

La historia de La Rosa de Azrael ha estado llena de conflictos desde su primera aparición durante la Era del Caos. El artefacto fue objeto de veneración por parte de la cultura Sylvain como una de las reliquias Luminus Lacrimae más importantes. Se lo consideraba algo divino, un regalo dejado atrás por las Beryls como símbolo del vínculo existente entre las Señoras de la Luz y las razas feéricas, por lo que nunca fue visto como un simple objeto de poder. En consecuencia no fue nunca usada como arma, aunque lo cierto es que en multitud de ocasiones estallaron conflictos por su causa.

La Rosa permaneció en Sylvania hasta el fin de la fantasía y, pese a los esfuerzos de Tol Rauko por encontrarla, desapareció tras la destrucción de la ciudad.

Fábula: 180 / 320 / 440

Sin Forma (Noción de Uso 1): Al empuñarla, La Rosa tiene la propiedad de cambiar de forma y adquirir el perfil de cualquier arma de cuerpo a cuerpo que su dueño desee. Lamentablemente, el proceso es extremadamente doloroso para el portador, ya que de las espinas surgen tallos similares a los de una enredadera que penetran en la mano y recorren los músculos y las venas de brazo del personaje. En consecuencia, hacer que La Rosa se active o cambie a un tipo de arma diferente de en la que se encuentra causa 20 puntos de daño al portador. Devolverla a su forma de rosa no tiene consumo alguno de puntos de vida.

Calidad: Cualquier arma que adopte La Rosa de Azrael se considera que posee Calidad +20 y es capaz de dañar energía. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la proyección mágica y psíquica del personaje que la use, incluso si La Rosa permanece en su forma natural.

Ligada: Mientras está activa es imposible desarmar al sujeto que porte la Rosa ya que se encuentra unida directamente a su extremidad.

Indestructible: No se conoce fuerza o poder alguno capaz de dañar La Rosa de Azrael por lo que, a efectos de juego, se considera indestructible.

Destructora del Mal: La Rosa produce doble daño contra cualquier criatura oscura o naturalmente maligna. Además, en caso de que una criatura de naturaleza maligna trate de usarla, las espinas que penetran en su cuerpo lo desgarran por dentro provocándole un daño masivo; pierde 100 puntos de vida y ha de superar un control de RF contra 180 o morirá automáticamente.

Potenciador (Noción de Uso 2): La Rosa es un multiplicador de poder sobrenatural que otorga un +20 al ACT de su portador al canalizar conjuros a través de ella.

Forma de Luz (Noción de Uso 3): Si lo desea su portador, La Rosa de Azrael puede transformarse en luz pura atacando en Energía como Crítico primario y siendo incapaz de ser detenida por armas o defensas incapaces de detener fuerzas sobrenaturales. Esta transformación causa la pérdida de 10 Puntos de Vida a su portador y 5 puntos adicionales cada turno que se mantenga, ya que las espinas se alimentan de su sangre para sustentar este poder. Esta pérdida se recupera a ritmo de sacrificio. Mientras se encuentre en este estado la esencia de su portador se convierte en luz pura y obtiene los siguientes poderes:

- **Dominio de la Luz:** Todos los seres elementales de naturaleza positiva con Gnosis 30 o inferior le reconocerán como un ente benigno de luz de jerarquía superior.

- **Domo de Luz:** En lugar de emplearla para atacar, La Rosa puede desatar una vez por turno un conjuro de Luz Catastrófica en grado Intermedio. Este ataque utiliza la habilidad de combate de su portador y no permite elegir objetivos.

- **Bendito:** Durante el tiempo en el que La Rosa mantiene su Forma de Luz el portador es afectado por un conjuro de Bendición lanzado en grado Arcano, aunque únicamente le afecta a él.

Incapaz de Causar el Mal: La Rosa no puede causar daño alguno a una persona que no haya cometido ningún acto malvado en su vida o cuya naturaleza sea intrínsecamente benigna. Lamentablemente, incluso muchos de los seres más puros parecen no serlo suficiente para los estándares del arma.

Nivel de Poder: 4+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
+40	Variable	Variable	Variable	Variable
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Variable	Variable	-	+8	+200
Reglas Especiales				
Sin Forma, +20 a la Proyección mágica y psíquica, Ligada, Indestructible, Destructora del Mal, Potenciador, Forma de Luz, Incapaz de Causar el Mal				



POCIONES Y BREBAJES MÍSTICOS

Desde tiempos inmemoriales, uno de los principales usos de la alquimia ha sido siempre la fabricación de pócimas y brebajes sobrenaturales que, al ser ingeridos, pudieran obrar maravillas imposibles. Estas sustancias se diferencian de otros objetos mágicos por el hecho de que su fabricación se basa principalmente en la mezcla de sustancias y se consumen tras su uso.

Actualmente en Gaïa existe todavía la compraventa de dichas sustancias y, a veces, es incluso más fácil conseguirlas de lo que parece. Existe incluso la posibilidad de que los charlatanes que viajan de pueblo en pueblo vendiendo “fórmulas maravillosas” pudieran llegar a poseer algún brebaje realmente prodigioso.



LIVANNE, POCIÓN DE VIDA

Las Livanne, o pociones de vida, son uno de los brebajes más antiguos que se conocen. Desde tiempos inmemoriales, el deseo de crear una pócima que curase las heridas o enfermedades siempre ha sido un sueño que muchos alquimistas han perseguido. Siglo tras siglo, estas fórmulas han evolucionado, mejorado y cambiado, aunque todas ellas siguen una base similar, independientemente de la cultura o momento en el que hayan sido creadas. Naturalmente, existen cientos de variaciones, si bien a efectos prácticos, todas ellas siguen el mismo principio.

Aún actualmente hay muchos alquimistas que siguen fabricándolas por encargo, aunque la calidad de las mismas suele variar dependiendo de su talento y de la materia prima que empleen.

Fábula: 80 / 180 / 240

Uso: Hay muchas maneras de emplear una poción de vida dependiendo de su naturaleza, aunque las más comunes son las que requieren ser ingeridas o las que precisan ser derramadas sobre las heridas.

Regeneración: Ingeriendo una dosis completa, el personaje obtiene un Nivel de Regeneración 16 durante los próximos cinco asaltos. Menor cantidad a la indicada, aunque sea ligeramente menos, disminuye a dos asaltos el tiempo de curación, aunque cuenta como una dosis completa a la hora de aplicar la regla Intoxicación.

Intoxicación: Existe un límite a la cantidad de agua vital que puede absorber el organismo de un ser vivo. Si un personaje toma más de dos dosis en menos de una hora o más de tres en menos de veinticuatro horas, el agua se convierte en tóxica para el organismo. Por ello, no solamente no incrementa la regeneración del personaje, sino que éste debe superar un control de RV contra 140 o sufre el estado de Dolor durante un número de horas equivalente al nivel de fracaso.

Nivel de Poder: 1+

Pociones Intermedias y Mayores

Hay algunas pociones de mayor calidad a las aquí descritas, que se pueden denominar genéricamente de grado intermedio o mayor. A efectos de juego funcionan igual que las anteriores, salvo que las intermedias tienen una duración de diez asaltos en lugar de cinco y las mayores duran también diez, pero otorgan un Nivel de Regeneración 17 en lugar de 16. El Nivel de Poder de estas pociones sería 2 y 2+ respectivamente.

NILL, ANTÍDOTO ABSOLUTO

Nill es una fórmula de alquimia que permite elaborar el más potente antídoto conocido. No sólo elimina prácticamente cualquier tipo de sustancia nociva, ya sea natural o mística, sino que también previene sus efectos si es tomado de manera anticipada. Su creación requiere amplios conocimientos alquímicos, así como numerosos componentes muy complejos.

Fábula: 120 / 180 / 240

Uso: Nill siempre requiere ser ingerida por la persona que va a ser afectada.

Antídoto: Si se toma con posterioridad a haber sido envenenado, Nill es un antídoto genérico de nivel 80, que afecta tanto a las sustancias naturales como a las místicas.

Prevención: Si se toma antes de ingerir una sustancia nociva, Nill otorga al portador un bono de +80 a su RV, que desaparece a un ritmo de -10 puntos por hora.

Intoxicación: Si se toma diariamente, los efectos de Nill dejan de ser tan efectivos, reduciendo en -10 tanto su nivel de antídoto como el bono que otorgan a la RV por cada día seguido en el que se ingiera. Una persona que tome grandes cantidades de Nill durante un mes entero puede obtener un bono permanente a su RV de +20, pero desde ese momento ni Nill ni ningún otro antídoto tienen ya efecto sobre él.

Fábula: 140 / 180 / 240

Nivel de Poder: 2

FRENESÍ

Frenesí es una droga sobrenatural creada para potenciar las acciones de los soldados en el campo de batalla. La persona que ingiere el brebaje entra en un estado frenético y es propenso a la violencia. Aunque sigue pudiendo controlar sus acciones, su corazón late extremadamente rápido y está considerablemente nervioso.

Fábula: 140 / 180 / 240

Uso: Frenesí siempre requiere ser ingerida por la persona que va a ser afectada.

Frenesí: La persona que ingiere el brebaje reduce a la mitad cualquier penalizador provocado por el dolor o el cansancio, y obtiene en combate un bono de +10 a cualquier acción ofensiva y un -10 a las defensivas. Lamentablemente, su estado de nerviosismo hace que sufra un negativo de -30 a cualquier acción que exija precisión, paz mental o calma. Los efectos pueden evitarse superando una RV contra 140, y tienen una duración aproximada de dos o tres horas.

Nivel de Poder: 2

SOMBRA DE LA MUERTE

Sombra de la Muerte es una de las pociones más complejas de cuantas se conocen en la alquimia, pues congela el tiempo de las personas que la beben haciendo que caigan en un estado similar a la muerte. De ese modo, mientras que parecen cadáveres para los demás, siguen vivos hasta el momento que el creador de la pócima ha preparado para que despierten.

Curiosamente, el origen de esta poción nació como parte de una maldición, pero también ha sido usada numerosas veces para preservar la vida de alguien décadas y décadas.

Fábula: 180 / 240 / 320

Uso: Sombra de la muerte siempre requiere ser ingerida por la persona que va a ser afectada.

Falsa Muerte: Alrededor de diez minutos después de beber la poción, el individuo que la ha ingerido cae en un estado de coma temporal, pareciendo “muerto” a todos los efectos. Para darse cuenta que se encuentra vivo, es necesario realizar un examen médico con dificultad Casi Imposible. Durante este tiempo, el personaje no tiene ninguna necesidad física ni envejece. La persona que crea la poción es quien decide, durante el proceso de elaboración, cuales son las condiciones exactas que pueden eliminar los efectos de la poción. Por ejemplo, podría decidir que despertara pasadas diez horas o cuando bebiera vino. No obstante, los efectos nunca pueden durar más de un siglo. Una persona puede resistirse a los efectos del veneno superando un control de RV contra 140.

Nivel de Poder: 2+



ESENCIA DE FASCINACIÓN

La esencia de Fascinación es un perfume inusual creado mediante los principios de la alquimia. Altera la percepción de la gente y nubla su raciocinio, haciendo que, tal como su nombre sugiere, sientan verdadera fascinación hacia la fuente del olor. Ataño se usaba frecuentemente en fiestas de alta alcurnia o celebraciones similares por personas que querían sobresalir (y aún hay algunas que lo hacen de vez en cuando), aunque también puede usarse por ladrones ingeniosos para hacer que las personas que estén en una habitación pierdan la cabeza.

Fábula: 180 / 240 / 280

Uso: La Esencia de Fascinación funciona por vía olfativa, por lo que para que funcione requiere ser olida por sus objetivos. Por eso, en el caso de que lo use una persona sobre su cuerpo lo normal es que sea puesta en la piel o el pelo.

Aroma: Cualquier persona que huele durante al menos tres asaltos la fragancia siente aquello que emite el olor es algo fascinante. No puede evitar sentirse irrefrenablemente atraído, pero al mismo tiempo, piensa con dificultad y es frecuente que se quede “embobado” sin saber que hacer o decir. Quienquiera que quiera realizar una acción ofensiva contra la fuente del olor debe superar primero un control de Voluntad contra 12, o simplemente será incapaz de atacarlo. Evitar los efectos de la Esencia de Fascinación requiere un control de RV contra 140, y tiene una duración equivalente al nivel de fracaso en minutos.

Nivel de Poder: 2

QIYAMAH

Qiyamah es una extravagante droga de combate que incrementa exponencialmente las capacidades físicas de quien la toma. Se basa en la mezcla de sangre de diversas criaturas sobrenaturales con ciertos productos químicos, lo que permite que el cuerpo obtenga temporalmente habilidades sobrehumanas. Sus orígenes son Vetala, pero la sustancia fue costosamente adaptada por los alquimistas de los Reyes Sacerdotes de Estigia para el uso humano, pues pretendían levantar un ejército potenciado con los efectos de la droga. El problema es que los componentes de Qiyamah demostraron ser demasiado caros o difíciles de conseguir, por lo que los agentes del Faraón se vieron obligados a sustituirlos por otros menos apropiados. El proyecto acabó en desgracia, y una gran parte de los soldados estigios acabaron muertos, locos o con deformaciones monstruosas. Horrorizado, el Rey Faraón ordenó destruir la fórmula, pero esta ya se había filtrado y numerosos alquimistas ya conocían su secreto.

Actualmente, Qiyamah es una conocida droga sobrenatural y muchas de las personas que se mueven por el submundo de Gaïa conocen sus efectos, así como las peligrosas consecuencias que tiene su uso continuado. En la actualidad sólo Sol Negro la comercializa, fabricándola junto a otras sustancias peligrosas en una factoría secreta en Las Sombras de Americh, pero hay al menos otros dos alquimistas en Gaïa que también la fabrican en activo.

Fábula: 140 / 180 / 240

Uso: Qiyamah siempre requiere ser ingerida por la persona que va a ser afectada.

Sangre de Monstruo: La persona que tome la sustancia obtiene un bono de +2 a su Fuerza, Destreza, Agilidad y Percepción, un +20 a Turno, además de permitirle realizar acciones de dificultad inhumana. La duración de los efectos es variable, pero suele ser entre las diez y las doce horas.

Veneno: Quiyamah es una sustancia altamente tóxica y puede provocar efectos negativos, o incluso la muerte, en las personas que lo toman. Este efecto es especialmente peligroso en aquellos que lo usan de manera prolongada, pues infecta el cuerpo y carcome sus defensas. Alguien que ingiere la fórmula debe superar un control de RV contra 60 o quedará sometido al estado de Dolor durante un número de horas equivalente al nivel de fracaso. Si falla por más de 40 puntos, el personaje sufre un colapso y muere de inmediato. En el caso de que se tome la fórmula sin dejar pasar un mes desde la anterior dosis, el nivel de dificultad de la RV aumenta 10 puntos acumulativos. Este valor disminuye a un ritmo de 5 puntos por año, así que las sobredosis excesivas permanecen en el sistema sanguíneo del afectado durante largos periodos de tiempo.

Nivel de Poder: 2+

DANU, AGUA DE LA VIDA

Danu es una fórmula prodigiosa y única, considerada por muchos ocultistas como la más compleja pócima de alquimia jamás creada. Son muy pocos los que han desarrollado conocimientos suficientes para imitarla y aún menos los que han reunido los complejos ingredientes necesarios para su fabricación. Lo que hace esta fórmula sin igual es generar “vida” en su estado más puro; sobrecarga las cosas con energía vital. Por ello, usándola se pueden realizar maravillas inimaginables, como devolver la vida a los muertos o conferírsela a cosas que no la han tenido nunca. Lo cierto es que a menudo los resultados llegan a ser inesperados, pero algo es seguro; siempre son prodigiosos.

La base de Danu se encuentra en el agua pura del Jardín Eterno de Enuma Jannah, aunque para perfeccionar la sustancia por completo se requiere mezclarla también con muchos otros elementos, como savia de los árboles de la Beryl Rafael.

Por supuesto, en la actualidad sólo hay tres personas que sepan como desarrollarla, aunque aún es posible encontrar viales que fueron fabricados en tiempos pasados.

Fábula: 240 / 280 / 320

Uso (Ritual): Danu funciona bañando el cuerpo o la superficie que se desea afectar con el líquido. En el caso de que se pretenda resucitar a una persona, el líquido debe de derramarse en grandes cantidades en la cabeza y en la herida que causó la muerte. Si se quiere animar algo, es necesario tener líquido suficiente para cubrir al menos el ochenta por cien de su superficie.

El Agua de la Vida: Si Danu se derrama sobre algo, la vida surge en ello de los modos más inverosímiles. Por ejemplo, si se derramase sobre un campo éste se llenaría de descomunales plantas o, si se bañara una estatua con ella, cobraría vida y empezaría a moverse. Lamentablemente, el resultado tiende a ser imprevisible (por ejemplo, en el caso anterior también sería posible que la estatua se llenase de plantas en lugar de cobrar vida).

Devolver la Vida: Si Danu se derrama sobre el cuerpo de un difunto, este regresa a la vida. Si su alma no se ha separado aún del cuerpo, la resurrección es completa y no tiene consecuencias negativas. Si carece de alma, lo único que puede llegar a animarse es el cuerpo, pero no sería la misma persona, y actuaría de un modo más similar al de un Golem que el de la persona que fue.

Uso Único: Una persona sólo puede ser resucitada una única vez usando Danu. Si alguien que ya ha sido alzado vuelve a ser sumergido en la fórmula estalla en llamas y su cuerpo se deshace a gran velocidad. Lo mismo ocurre con las cosas que ya han cobrado vida gracias a la sustancia; una segunda exposición a ella las daña como si fueran llamas.

Nivel de Poder: 3+

INCIENSO ESPIRITUAL

El incienso espiritual se crea a partir de una extraña mezcla de hierbas e insectos. La mezcla, desarrollada hace tiempos inmemoriales por los chamanes Jayán, tiene la cualidad de permitir a quienes la respiren abandonar temporalmente sus cuerpos físicos y adentrarse en el mundo espiritual.

Sigue siendo usado por muchos ocultistas, aunque lamentablemente, los componentes necesarios para su fabricación sólo se encuentran en el Nuevo Continente.

Fábula: 80 / 240 / 320

Forma astral: El incienso espiritual permite a aquellos que lo inhalen durante al menos un minuto entrar en trance, separando temporalmente alma y cuerpo. En este estado se considera que son seres espirituales a todos los efectos; inmateriales e invisibles frente a aquellos que no vean ánimas. Al estar desvinculados de sus cuerpos, no pueden afectar el mundo material y pierden todas sus habilidades de Ki, aunque es posible utilizar habilidades mágicas o psíquicas para interactuar con la realidad, si bien reduciendo a la mitad su ACT y Potencial Psíquico. Este estado se mantiene hasta un minuto después de que el cuerpo del personaje deje de inhalar el incienso.

Nivel de Poder: 1

Creación

El incienso espiritual es considerado de origen mágico por sus características, aunque no es propiamente un objeto ni requiere Puntos de Poder para ser creado. Basta con reunir las hierbas e insectos apropiados y quemarlos. Por ello, con los componentes apropiados crear este incienso simplemente requiere un 180 en Ocultismo, un 120 en Herbolaria y 80 en Animales.

ARTEFACTOS PRIMIGENIOS

Los llamadas artefactos primigenios son objetos creados por la raza Balzak usando los conocimientos obtenidos de su adoración y contacto con los dioses corruptos. Se caracterizan porque siempre están hechos de huesos de diferentes monstruosidades, a los que se les entrega poderes únicos a través de obscenos rituales y macabros sacrificios. Habitualmente, son siempre usados por los Balzak que sirven de un modo directo a los primigenios en el mundo de la superficie, pero hay ocasiones en las que son entregados a sectarios y sacerdotes de otras razas.

Dado que es una de las pocas razas que sigue existiendo en Gaia sin inmiscuirse con la humanidad, en sus congregaciones los sacerdotes de los dioses corruptos aún fabrican estos artefactos, aunque a una escala increíblemente menor. También es posible encontrar estas armas en toda la zona de la Cordillera de los Vientos, donde muchos de los seguidores de los primigenios encontraron su final.

LOK-NAR, GARRAS DE MANTIS

Los Lok-nar son armas místicas que se crean a partir de las cuchillas físicas de las Blattodeas. Se emplean como las armas sobrenaturales más comunes que los guerreros Balzak, aunque también es cierto que su uso está extremadamente extendido en algunas tribus de Itzi, que aprendieron de los sirvientes de los primigenios cómo desarrollar estos objetos.

Fábula: 120 / 180 / 240

Calidad: Los Lok-Nar se consideran hoces de calidad +5 con la capacidad de dañar energía.

Presas: De un modo muy similar a un garfio, los Lok-nar pueden ser usados para “engancharse” con su punta la carne de alguien e inmovilizarlo. Por ello, el arma permite realizar una maniobra de presa con el equivalente a un atributo de Fuerza 8, pero sólo puede someter a su rival a paralización menor, sin importar el resultado de la tirada.

Sacrificio: Si un Lok-nar ha matado a un ser vivo con presencia 20 o superior, durante el siguiente minuto incrementa 20 puntos su daño base y obtiene un bono de +20 al cálculo de cualquier crítico que produzca.

Bumerang: Las cualidades místicas de los Lok-nar les permite ser lanzados a distancia como si fueran un bumerang. Para recogerlos al regresar, es necesario superar un control de Trucos de manos de Difícil (120).

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
45 / 65	-5	4	FIL	PEN
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma Corta	Lanzable, Presa (Fuerza 8)	22	11	125
Reglas Especiales				
Presa, Sacrificio, Bumerang				

NYA'STUR, ALA DE PLAGA

Nya'stur son dagas de hueso impías, armas portadoras de enfermedad, putrefacción y muerte. Tan terrible es su contagio que en ocasiones llegan a producir la muerte incluso con el más inofensivo de los tajos. Son creadas principalmente para el asesinato, pues incluso fallando durante el ataque inicial, con simplemente haber logrado herir a su objetivo éste tiene muchas posibilidades de morir. Para su fabricación, los sectarios usan un fragmento de mandíbula de una bestia primigenia, a la que ponen temporalmente en contacto con la esencia de uno de sus corruptos dioses, para que su putrefacción innata se impregne en el arma.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Las Nya'stur se consideran dagas de calidad +5 con la capacidad de dañar energía.

Portadora de Enfermedad: Las heridas producidas por esta daga infectan y debilitan cualquier organismo hasta el punto de llegar incluso a producir la muerte. Cualquiera que sufra daños procedentes de la daga debe de realizar un control de RE contra 140 para no quedar infectado. En caso de fallarlo, entrará poco a poco en un estado febril aplicando un penalizador acumulativo diario de -5 a toda acción (hasta un máximo de -160) y un -5 a su Resistencia contra enfermedades. A partir de ese momento, al finalizar cada día el afectado tiene derecho a un nuevo control para lograr superar los efectos de la enfermedad.

Mientras, su cuerpo entero comenzará a pudrirse y de la herida surgirá pus, moscas y gusanos. Si tanto el control original causado por la herida o cualquiera de los siguientes es fallado por más de 40 puntos, la enfermedad entra en estado terminal y el personaje fallece en menos de doce horas. Los efectos nocivos de las Nya'stur pueden evitarse por completo incluso si el personaje ha fallado la RE si el corte es en una extremidad y esta se cercena antes de que trascurren doce horas.

Curación Lenta: Además de los efectos descritos en Portadora de Enfermedad, el daño causado por las Nya'stur no puede ser curado mediante habilidades mágicas o conjuros de ningún tipo y tardan el doble de tiempo en curarse por medios naturales. Los seres con Gnosis 35 o superior pueden ignorar esta regla.

Nivel de Poder: 2+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
40	+25	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Lanzable, Precisa	15	0	65
Reglas Especiales				
Portadora de Enfermedad, Curación Lenta				



Y'HA-NTHLEI

Y'ha-nthlei son unas antiguas armas rúnicas que algunos Balzak de alto rango emplean en combate. Son grandes báculos de apariencia tenebrosa que a veces están decorados con un cabeza de pez o un cristal en su parte superior. Suelen crearse con la espina vertebral de grandes peces de las zonas más profundas del océano y se les da poder con el sacrificio de un niño no nato que haya sido engendrado en el solsticio de verano.

Fábula: 120 / 180 / 240

Calidad: Los Y'ha-nthlei pueden considerarse o bien báculos o bien lanzas de calidad +5.

Descarga Impía (Noción de Uso 2): Si su portador lo desea, los Y'ha-nthlei actúan como un arma a distancia que ataca en ENERgía con Daño 60 y un alcance máximo 120 metros. Son capaces de disparar una vez por asalto, y su poder puede ser proyectado tanto con la habilidad ofensiva (como una simple arma de proyectiles) o con Proyección Mágica. Si produce daño, el objeto del ataque debe de superar un control de RF contra 80 o comenzará a sufrir convulsiones y vómitos, aplicando un penalizador acumulativo de -20 a toda acción.

Nivel de Poder: 2

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
50	+10	4/6	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	Lanzable, A una o dos manos	18	4	75
Reglas Especiales				
Descarga Impía				

GORM-NAH, MANDÍBULA DE ESCARABAJO

Gorm-nah son las armas que los guerreros Balzak de mayor tamaño o sus bestias de combate suelen enarbolar cuando inician ataques abiertos que requieren muerte y destrucción. Se crean usando las mandíbulas de las blattodeas más grandes a las que se les otorga poder mediante la runa de un primigenio. No sólo son hachas de hueso extremadamente potentes, sino que poseen la extraña capacidad de destrozar por completo la estructura ósea de aquello que golpean, provocando daños masivos en el interior del cuerpo.

Fábula: 120 / 180 / 240

Calidad: Los Gorm-nah son consideradas hachas de guerra sin bonos de calidad, aunque algunas de ellas sí pueden ser de calidad +5.

Hueso Irrompible: Pese a ser de hueso, la resistencia y capacidad de destrucción de estas armas es simplemente asombrosa, por lo que suma un +5 a su Rotura y +10 a su Entereza.

Quiebrahuesos: Si un ser orgánico con una estructura ósea recibe daño proveniente de Gorm-nah, debe superar un control de RM contra 100 o dicha herida le habrá causado un crítico automático. Adicionalmente, al cálculo de dicho crítico se le aplica un bono equivalente al nivel de fracaso de la RM.

Nivel de Poder: 1+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	-30	7	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha	Lanzable	15	5	25
Reglas Especiales				
Hueso Irrompible, Quiebrahuesos				

TRITERPAZERTON

El Triterparzerton es uno de los artefactos más temidos de los dioses primigenios. Se trata de una estructura cristalina con una forma caóticamente geométrica. Cada una de sus caras refleja lo que hay a su alrededor como un espejo, pero a veces, cuando alguien mira una de ellas durante un tiempo prolongado, puede ver formas extrañas en su interior devolviéndole la mirada. Lo auténticamente terrible es que dichas visiones son portales a los sueños de los dioses primigenios, pues eso es lo que el Triterparzerton es en realidad; una puerta abierta a los subconscientes de dichas entidades. Naturalmente esto hace que el artefacto tenga un poder que roza lo divino, pero también conlleva riesgos muy por encima de lo que ningún ser mortal puede soñar.

El Triterparzerton no ha sido construido por manos mortales, y se cree que muy posible que sea un artefacto creado directamente por los propios dioses primigenios. Ha aparecido en muchas culturas, y siempre ha provocado caos, muerte y destrucción. Actualmente, y dado que su último dueño conocido fue un Rey Faraón de Estigia, se cree que puede estar en alguna tumba de La Necrópolis, pero naturalmente, sólo son conjeturas.

Fábula: 240 / 280 / 320

Indestructible: No se conoce manera alguna de dañar o destruir el Triterparzerton. Posiblemente, seres con Gnosis 40 o superior pueden ignorar esta regla.

Potenciador (Noción de Uso 2): El Triterparzerton otorga un bono de +20 al ACT y al Potencial Psíquico de su portador, así como a su Proyección en el caso de que lo utilice para enfocar sus poderes.

Ligado al Horror (Noción de Uso 1): El Triterparzerton otorga un bono de +30 a todas las habilidades de convocatoria de su portador siempre que las criaturas con las que trate estén relacionadas con los dioses primigenios.

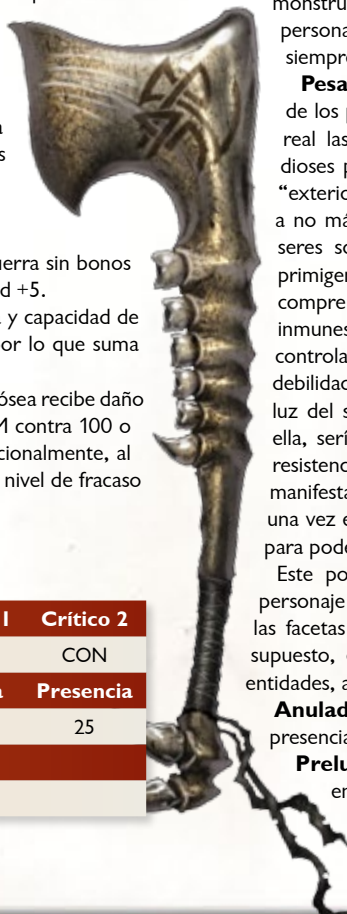
Visiones (Ritual): Observando cuidadosamente el Triterparzerton es posible ver lugares remotos y tiempos tanto pasados como futuros. Sin embargo, el control que se tiene sobre dichas visiones es, en el mejor de los casos, muy limitado. Para buscar algo en concreto, es necesario realizar un control de Ocultismo. Si el resultado es menor a Absurdo (240), las visiones no tendrán relación alguna, y serán demenciales, caóticas y monstruosas. Resultados más elevados de Ocultismo permiten al personaje ver pistas más aproximadas de lo que quiere, aunque siempre tendrán cierto contenido demencial.

Pesadillas Reales (Noción de Uso 3): El más terrorífico de los poderes del Triterparzerton es manifestar en el mundo real las monstruosidades que habitan en las mentes de los dioses primigenios. Si lo desea, el dueño del artefacto puede "exteriorizar" una de dichas pesadillas vivientes, que aparece a no más de 500 metros de su ubicación. Habitualmente, los seres son siempre Abominaciones u otras monstruosidades primigenias de poder similar (normalmente, con un nivel comprendido entre 6 y 10). Estas criaturas son completamente inmunes a las habilidades de convocatoria, y no pueden ser controladas mediante ningún medio sobrenatural. Su única debilidad es que son completamente incapaces de soportar la luz del sol y, en el caso de que se pusieran en contacto con ella, serían destruidas de inmediato, sin importar su poder o resistencia. No hay límite al número de seres que pueden manifestarse a través del Triterparzerton, aunque sólo aparece una vez en cada ocasión y hay que esperar al menos un minuto para poder llamar al siguiente.

Este poder puede ser activado sin la necesidad de que el personaje lo desee; a veces basta con estar mirando alguna de las facetas del artefacto para que la criatura se manifieste. Por supuesto, el poseedor del artefacto no tiene control sobre las entidades, aunque no es habitual que le ataquen.

Anulador: Ningún artefacto de nivel 3 o inferior funciona en presencia del Triterparzerton.

Preludio del Fin (Ritual): Si el Triterparzerton se pone en contacto con la forma física de un dios primigenio provoca su despertar, incluso si además de en letargo se encuentra sellado de algún modo.



Engullido por la Pesadilla: Cada vez que se usa el Triterparzerton cabe el riesgo de que su portador sea absorbido por una de sus caras y desaparezca entre las pesadillas de los dioses primigenios. Cada vez que use cualquier habilidad o se valga de los poderes del artefacto y al hacer la tirada pertinente obtenga el mismo número con ambos dados (por ejemplo, un 11, un 33, un 66...) debe de realizar un control de Voluntad y otro de Poder contra dificultad 12. Si falla alguno de los dos, el personaje “desaparece” literalmente del mundo, siendo engullido por el cristal hasta a una existencia de horror para nunca regresar.

Vínculo de Pesadillas: El poseedor del Triterparzerton puede a veces sincronizar sus sueños con los de los primigenios, perdiendo una parte de sus dementes pensamientos y recuerdos. Desgraciadamente, pese a los conocimientos adicionales que puede obtener, ello también conlleva un descenso a la demencia extremadamente peligroso. Cada vez que el personaje tenga una de estas conexiones, debe superar un control de RP contra 120 o quedará mentalmente afectado por las visiones. Cuando haya fallado un número de veces equivalente a la mitad de su atributo de Voluntad, entrará en un estado de demencia transitoria, mientras que cuando el número de fallos sea igual a su valor de Voluntad, la demencia será completa. En el caso de que se usen las reglas opcionales de locura, cada vez que el personaje tenga uno de estos sueños debe de realizar un control como si hubiera afrontando un horror por encima de toda comprensión mortal. La única nota positiva es que cada vez que el personaje falle el control, obtendrá un bono especial de +25 a sus controles de Ocultismo relacionados con los seres primigenios.

Nivel de Poder: 4

GY-GORONAK, UNICORNIO DE MUERTE

Las Gy-goronak son uno de los artefactos más poderosos hechos por los Balzak. No sólo requieren miles de sacrificios rituales y la reunión de huesos de criaturas excepcionalmente raras y poderosas, sino que además su creación requiere la bendición específica de un primigenio. Por ello, es posible que sólo se hiciesen tres o cuatro en toda la historia, y fueron siempre portados por algunos de los sacerdotes más poderosos.

Visualmente, un Gy-goronak es un extraño artefacto de hueso, similar a un taladro de doble punta con un cráneo monstruoso en el centro. Este “cráneo” es de vital importancia para el objeto, pues se obtenía fecundando a una mujer con la semilla de un primigenio. El niño resultante crecía, hasta que empezaba a mutar y era sacrificado para completar el ritual.

Al menos un Gy-goronak está actualmente en poder del señor de los Balzak, mientras que otro está sellado en las ruinas de la Cordillera de los Vientos. De los otros, nada es lo que se sabe.

Fábula: 240 / 280 / 320

Calidad: Los Gy-goronak pueden ser considerados similares a lanzas de calidad +10 capaces de dañar energía, aunque sus estadísticas son ligeramente diferentes.

Taladro: Los ataques producidos por un Gy-goronak ignoran 4 puntos de TA adicionales de cualquier armadura defensora, que se suman a los que le proporciona su calidad, hasta un total de 6.

Potenciador (Noción de Uso 2): Un Gy-goronak otorga un bono de +15 al ACT de su portador.

Magia Primigenia (Noción de Uso 3): El portador del arma puede usar a través del artefacto cualquier conjuro de las subvías Sueño y Umbral como si tuviera un nivel 90 en ambas. En el caso de que el personaje conociese ya dichos conjuros, en lugar de ello los sortilegios son lanzados a un grado de poder por encima del potencial alcanzado.

Estallido Mental (Noción de Uso 3): El portador de Gy-goronak puede generar una onda psíquica que destruye las mentes de todos los que se encuentren a su alrededor. Usar esta habilidad tiene dos turnos de preparación, tiempo durante el cual el arma no proporciona bono alguno al ACT. Al finalizar este periodo, todo aquel que esté a menos de 25 metros del personaje ha de superar automáticamente una RP contra 140 o perder un punto de Inteligencia y Voluntad por cada diez por los que haya fallado el control. Si cualquier atributo llega a cero, el individuo queda lobotomizado. Estos valores se recuperan a un ritmo de 1 punto por característica al mes, siempre y cuando ninguno de ellos haya llegado a cero.

Terremoto (Ritual): Si una Gy-goronak se clava en el suelo de un modo ritual durante más de diez asaltos, genera un temblor equivalente a los efectos del conjuro de Tierra Terremoto lanzado en grado base.

Invocación Primigenia (Noción de Uso 1): Tener Gy-goronak otorga un bono de +30 a cualquier habilidad de convocatoria con seres relacionados con los dioses primigenios.

Uso: Los Gy-goronak son similares a lanzas, pero tienen notables diferencias con respecto a dichas armas en cuanto a su uso en combate. Un personaje que supiera luchar con lanza aplicaría un penalizador de -10 a su habilidad con un Gy-goronak. Naturalmente, es perfectamente posible invertir PD en adquirir pericia en su uso.

Locura: Los Gy-goronak están directamente vinculados con el poder de un primigenio, por lo que su posesión implica estar en cierta manera ligado a una de dichas entidades. Las personas con una voluntad débil pueden incluso volverse locas simplemente con tenerlos en su poder. Cualquier persona con un Gy-goronak en su posesión cuya Voluntad sea inferior a 8 debe de realizar un control diario de RP contra 100 para no verse influido por la entidad. La primera vez que se falle la tirada el personaje empezará a tener pesadillas, y la segunda vez éstas comenzarán a estar acompañadas de visiones extrañas. Finalmente, si falla una tercera vez el personaje entrará en un estado de locura menor transitoria, que remitirá si se deshace del artefacto. Si por el contrario lo sigue manteniendo en su posesión y falla una cuarta tirada, su demencia pasará a ser completa, siéndole imposible recuperar ya la cordura.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
100	-20	8 / 10	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	A una o dos manos	22	11	125
Reglas Especiales				
Taladro, Potenciador, Magia Primigenia, Estallido Mental, Terremoto, Invocación Primigenia, Uso, Locura,				

LAS MARAVILLAS DE LA CORTE FEÉRICA

Las llamadas maravillas de la Corte Feérica son una serie de artefactos creados como regalo para los máximos dirigentes de los Sylvain. Habitualmente se los relaciona con el poder sobre el trono de las naciones élficas, y la tradición dicta que sólo pueden ser portados por los monarcas supremos o sus elegidos. Son todas excepcionalmente antiguas, regaladas a los elfos durante la creación de la corte por los señores elementales de luz, la reina de las hadas o incluso por deidades.

SILFUR

Silfur es la lanza de plata, la legendaria arma empuñada por el caballero argenta Aerial. Forjada a partir del Filo de luz de la primera Elhym, la lanza es una verdadera obra maestra, perfectamente calibrada y encantada con magia tan poderosa que la convierten en un artefacto mortal y aterradoramente efectivo. Tiene también la capacidad de cambiar de forma, convirtiéndose en una extraña guadaña más apta para el combate cuerpo a cuerpo.

Durante su larga historia el arma ha sido habitualmente usada por los mayores campeones de la corte feérica, aunque en estos momentos se encuentra en posesión de Tol Rauko, que la ha sellado apropiadamente.

Fábula: 180 / 240 / 280

Calidad: Silfur se considera una Lanza de Caballería de calidad +20 y sus ataques son de naturaleza elemental de luz.

Forma de Guadaña (Noción de Uso 2): Silfur puede cambiar de forma convirtiéndola en una extraña guadaña circular. Mientras se encuentre en esta forma los ataques en área abarcan a todos los adversarios que se encuentren a 5 metros de él. En esta forma la lanza mantiene sus estadísticas originales, pero su portador no sufre el -30 al parar con una Lanza de Caballería.

Carga de Luz (Noción de Uso 2): Si se usa para realizar una carga con una montura, en vez de duplicar el bono de fuerza de la montura en el daño, Silfur lo cuadruplica.

Nivel de Poder: 3

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
120	-10	8	PEN	-
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	-	32	15	215
Reglas Especiales				
Elemental de luz, Forma de Guadaña, Carga de luz				

ZELBER

Zelber, conocida como la espada del fin de los tiempos, es la más poderosa de todas las armas élficas. Se trata de una hermosa espada larga de tonalidades plateadas cuyo filo es tan brillante como un espejo. Fue fraguada por las hadas usando metal estelar y la punta de guadaña de una de las tres parcas, lo que le otorgó la capacidad de matar a cualquier clase de ser. Una característica realmente curiosa del arma es que cuando es empuñada con la voluntad de acabar con sus enemigos, estos pueden verse reflejados en el filo como si fueran esqueletos sin vida; un presagio del futuro que le espera a todo aquél que se enfrente a ella.

Siendo parte de los tesoros fééricos, Zelber ha pertenecido habitualmente a la familia Sylvanus, pasando de emperador en emperador desde los tiempos del Caballero de Argenta Aerial hasta su poseedor más reciente, Taumiél. Nada se sabe de su paradero actual tras la caída de Sylvania; es posible que siga en las ruinas de la ciudad condenada o que alguien se la llevase consigo a otro lugar.

Fábula: 180 / 240 / 320

Calidad: Zelber se considera una espada larga de calidad +20, elemental de luz y capaz de dañar cualquier tipo de entidad o ser, ignorando cualquier protección que éste pueda poseer.

Espada Definitiva: Ningún tipo de armadura sirve contra Zelber, por lo que ignora completamente cualquier protección.

Mortal: Todos los ataques producidos por Zelber son crítico automático (en criaturas de acumulación punto vulnerable).

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
90	+20	6	FIL	-
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada	-	33	11	225
Reglas Especiales				
Elemental de luz, Espada Definitiva, Mortal				

ZABIEL

Maravilla entre maravillas, la armadura de metal encantado Zabel es la mayor protección contra los ataques físicos de cuantas se conocen. Esta obra única de artesanía sobrenatural es un objeto prodigioso creado por la reina de las hadas con metal estelar mezclado con el diamante en el que nació el dios elemental Faun. El resultado fue una armadura impenetrable, una defensa absoluta capaz de proteger a su portador de cualquier daño terrenal.

Zabel es una coraza completa de metal plateado cuya belleza y detalle no tienen igual. Cada centímetro de su superficie está decorado con algún hermoso grabado o un espectacular relieve pero, lejos de parecer recargada, en su conjunto tiene una apariencia estilizada, casi sencilla. Cuando alguien la tiene puesta, líneas de luz en continuo movimiento empiezan a recorrer la armadura, dándole un aspecto extrañamente sobrenatural.

Prácticamente durante toda su historia la legendaria armadura ha estado en posesión de la familia Sylvanus, aunque tras la caída de Sylvania Zabel fue transportada por Los Perdidos junto al cuerpo de Taumiél y ahora reside en un mausoleo secreto que Nerelas construyó para su padre.

Fábula: 180 / 240 / 320

Calidad: Zabel se considera una armadura completa de calidad +20. Dada su naturaleza sobrenatural, los bonos de calidad también se suman a los valores de Energía.

Tamaño: Zabel sólo puede ser usada por un personaje cuyo tamaño esté comprendido entre 12 y 14.

Armadura Definitiva: El poseedor de Zabel sólo puede ser dañado por ataques capaces de afectar energía, e incluso estos disminuyen 20 puntos su daño base.

Ligada al Cuerpo: Los penalizadores de Zabel a Sigilo y Nadar desaparecen como los de cualquier otra habilidad secundaria usando la habilidad Llevar Armadura.

Inmortal: El portador de Zabel es inmune a los críticos, salvo los dirigidos a la cabeza que puedan causar decapitación. Esta habilidad no tiene efecto sobre ataques provocados por entidades de Gnosis 40 o superior.

Nivel de Poder: 4

Requ. de Armadura	Pen. Natural	Restr al Mov.	Enter.	Pres.	Loca.	Clase
80	-30	0	38	245	Completa	Dura
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
9	9	9	8	4	8	6
Reglas Especiales						
Armadura definitiva, Ligada al cuerpo, Inmortal						

LA CORONA DE UL

La Corona de Ul es el artefacto más legendario de todas las maravillas de las razas feéricas. Como su nombre indica, se trata de una corona de platino y metal estelar adornada con una gema en la que se encierra la propia esencia de lo sobrenatural; para crearla la primera hada puso en ella su corazón, que fue posteriormente sellado con el poder de la Beryl Mikael. Según el mito, el objetivo de Ul era crear un faro de esperanza para todos los pueblos feéricos. Tiene un diseño muy simple, pero es excepcionalmente hermosa y la gente que la mira directamente siente una sensación mixta de respeto y sobrecogimiento.

Ul fue un regalo entregado al primer señor de las razas feéricas, y estuvo ligada al trono Sylvain desde sus orígenes. Como símbolo de poder a la par que de salvación, su fama se extendió por todos los rincones de Gaia. Lamentablemente, el objeto fue destruido durante la Guerra de la Oscuridad por Ghestalt Orbatos y parte de su poder se perdió. Tras innumerables infructuosos intentos por repararla, sólo recientemente pudo ser reconstruida gracias al talento del creador de maravillas, Gaudemus.

El último poseedor de la Corona fue Taumiel Ul Del Sylvanus, y por lo que se sabe de ella, en estos momentos se encuentra en posesión de Tol Rauko, sellada en el corazón de la Isla.

Fábula: 180 / 240 / 320

Aura de Poder: Mientras la tenga puesta, el portador de la corona obtiene automáticamente las ventajas Encanto, Inquietante y Sentido del Peligro.

Claridad: Mientras la tenga puesta, el portador de Ul obtiene un +50 a cualquier Resistencia que pueda modificar su personalidad o que permita a alguien leer sus pensamientos.

Promesa Irrompible: Cualquiera que efectúe un juramento al portador de la corona queda vinculado por su palabra, viéndose obligado a cumplirla incluso en contra de su voluntad. Quienquiera que lo haga, debe superar una RM contra 160; de no lograrlo, siempre que actúe en contra de su promesa sentirá desde simple desasosiego hasta verdadero dolor físico. Este malestar puede ir en aumento, impidiendo al personaje vinculado incluso descansar o dormir. Alguien que ha fallado el control no tiene la capacidad de repetir la RM, aunque los efectos de este poder desaparecen de inmediato en el caso de que el portador de la corona rompa una promesa hecha al personaje.

Nivel de Poder: 3+

Ilustrado por © Wen Ya Li



LOS LEGISLADORES

Los Legisladores son una serie de poderosas armas de naturaleza mística que se hallan especialmente preparadas para combatir lo sobrenatural. Son portadas principalmente por Inquisidores, quienes las utilizan para luchar efectivamente con criaturas y entidades mágicas.

Por regla habitual, los Legisladores son espadas bastardas de color negro adornadas por cruces y grabados eclesiásticos. No obstante, aunque son mucho menos habituales, también existen Legisladores de diferente naturaleza, como hachas, dagas o estoques. Con ellas, se puede segar cuerpos etéreos, fibras sobrenaturales e incluso el tejido de las matrices psíquicas. Por esta causa, se dice que los inquisidores son capaces de deflectar conjuros o destruir espectros.

Los Legisladores han sido creados siguiendo como modelo el proceso que empleó Abel para fraguar tanto su propia espada como las que llevaron los Apóstoles al convertirse en reyes santos. Originalmente el Mesías combinó su sangre con el metal fundido de las armas para dotarlas de una parte de su esencia, pero sin éste, todas las que se forjaron con posterioridad han empleado otros potenciadores. En la actualidad, para forjar un Legislador se emplea sangre de seres sobrenaturales mezclada con diversas aleaciones de metal y acero negro que las dota de poderes místicos. Puesto que cada clase de sangre funciona de un modo dispar, las habilidades de las armas también difieren las unas de las otras.

Actualmente, sólo tres personas en el mundo conocen los secretos necesarios para forjar estas armas, e incluso semejantes maestros armeros requieren años enteros para crear una de ellas. Estos individuos están confinados en las cámaras internas de la ciudad santa de Albidion, donde han vivido desde su infancia. Cuando alcanzan una avanzada edad, se les otorga un aprendizaje; un niño que, igual que ellos en el pasado, deberá dedicar su vida al arte de forjar estos artefactos.

A veces, con el paso del tiempo algunos Legisladores especialmente antiguos empiezan a perder algunas de sus cualidades sobrenaturales. Para recuperar sus energías, es necesario bañarlas de nuevo en sangre de naturaleza sobrenatural.

Como armas prioritariamente eclesiásticas, la gran mayoría de los Legisladores está actualmente en manos de Inquisidores. No obstante se sabe que, con la muerte de algunos de éstos durante el transcurso de sus misiones, muchos de estos objetos se han extraviado, por lo que no es del todo imposible encontrar un Legislador en manos extrañas.

Fábula: 80 / 180 / 280

Calidad Excepcional: Independientemente de la clase de arma que sean los Legisladores son siempre de calidad +10, por lo que aplican todos los bonificadores pertinentes a la habilidad, turno y daño, así como su Presencia, Entereza y Rotura.

Arma Sobrenatural: Por su naturaleza mística los Legisladores son capaces de dañar energía y detener ataques inmatriciales. Son capaces de dañar con el equivalente de una presencia 125.

Naturaleza Sagrada: Bendecidos a través de largos y costosos rituales, todos los Legisladores se consideran armas sagradas.

El Dote de la Sangre: Además de las capacidades descritas, los Legisladores están dotados de ciertos dones especiales gracias a la mezcla de sangre que se usó durante su confección. Por tanto, cada una de estas armas tiene habilidades místicas ligeramente diferentes. Un Legislador tiene uno (o dos en el caso de los Legisladores más poderosos) de los siguientes poderes;

• **Resistencia Sobrenatural:** Mientras sujete el Legislador, su portador obtiene un bono de +15 a todas sus tiradas de RM y RP.

• **Legislador Mayor:** La calidad del Legislador es +15, en lugar de +10.

• **Arma Disruptora:** Si produce daños a una criatura de naturaleza sobrenatural o a un individuo dotado de habilidades sobrenaturales, el arma produce un potente shock que puede llegar a privarle de ellas temporalmente. Por ello, tras sufrir el primer impacto, el blanco del ataque debe superar un control de RM contra 100 o perderá sus poderes un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso.

• **Segadora:** Cuando ataca a entidades místicas, el Legislador obtiene un +10 a su Daño y un +20 a cualquier tirada para calcular los efectos de un crítico.

• **Sangre Ígnea (Ritual):** Si se baña en la sangre de una criatura sobrenatural, el Legislador comienza a arder ligeramente con una tenue tonalidad azulada. Desde ese momento, el arma produce un ataque elemental basado en calor, incrementa 20 puntos su Daño y obtiene Fuego como crítico secundario. El efecto dura sólo unos minutos, hasta que la sangre con la que se ha bañado queda completamente consumida.

• **Percepción Sobrenatural:** Siempre que se encuentre cerca de una criatura de naturaleza mística (habitualmente, entre 25 y 50 metros), el Legislador tiembla levemente, como si estuviera ansiosa por probar su sangre. Esta habilidad es equivalente a un conjuro de detección y los afectados pueden resistirse a sus efectos superando un control de RM contra 140.

• **Velocidad Imposible:** El arma es sobrenaturalmente veloz, por lo que aplica un bono de +20 a su Turno.

• **Calibrada:** En contra de la naturaleza propia del tipo de arma que sea, el Legislador tiene la regla Lanzable, por lo que su portador puede arrojarla a distancia sin aplicar penalizador alguno a su habilidad. Naturalmente, eso no significa en absoluto que el arma regrese a su portador por sí sola, por lo que éste tendrá que recogerla posteriormente.

• **Exterminadora:** El arma es especialmente efectiva contra un determinado tipo de criatura sobrenatural (siempre seres Entre Mundos o Espíritus), por lo que incrementa un 50% su daño base al atacar esa clase de ser. Por ejemplo, podría destruir a elementales de fuego o espectros, pero nunca una raza, como Sylvains o Ebudans.

• **Estigma:** El daño que el Legislador provoca a criaturas sobrenaturales es excepcionalmente complicado de sanar. Por ello, todas las heridas que cause el arma se curan a ritmo de sacrificio, salvo aquellas criaturas que posean un Gnosis 35 o superior.

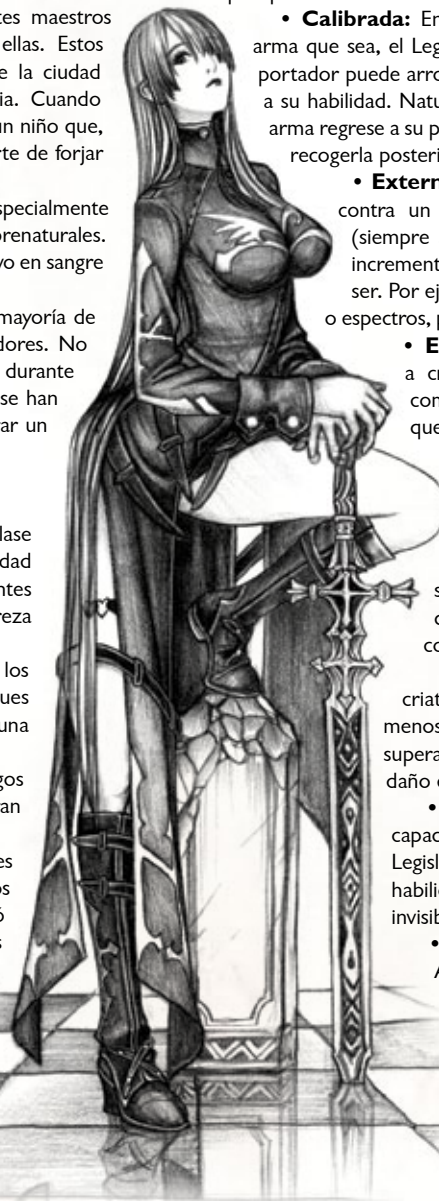
• **Quebradora de Magia:** El arma es especialmente efectiva destrozando protecciones y sistemas de defensa sobrenaturales, por lo que cuadruplica el daño que produce a los escudos (tanto mágicos como psíquicos).

• **Aura de Supresión:** Cualquier persona o criatura que use un conjuro o un poder psíquico a menos de 10 metros de distancia del Legislador debe superar un control de RM contra 100 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso.

• **Defensora Mística:** Incluso si no posee la capacidad de Ver lo Sobrenatural, el portador del Legislador no aplica el penalizador de Cegado a su habilidad para defenderse de un ataque sobrenatural invisible para él.

• **Canalizador:** Incrementa un punto la Acumulación de Ki de una característica determinada por el portador del arma.

Nivel de Poder: 3



Los Originales

De los once legisladores originales, aquellos que fueron forjados en la era de los apóstoles de Cristo, sólo se conoce la ubicación de siete de ellos. En la actualidad son portados por seis de los Altos Inquisidores de mayor rango y por la Niña Emperatriz Elisabetta Barbados.

SEOMAN KEPHAS, LA ESPADA IMPERIAL

Seoman Kephass, conocida generalmente como la Sacro Santa Espada o la Espada Imperial, es el Legislador que Abel creó para Pietro Giovanni, el primero de sus discípulos.

Para muchos no sólo es la más famosa de las once espadas sagradas, sino también el arma más conocida de Gaia.

Hasta hace poco, la historia de Seoman estaba intrínsecamente ligada a la familia Giovanni, pues fue la espada que portó la dinastía a lo largo de los últimos nueve siglos y también aquella con la que el primer Emperador Zhorne Giovanni fundó el Sacro Santo Imperio de Abel. Por ello, la posesión de Seoman es considerada como un símbolo equivalente a la corona imperial, un artefacto en posesión de los sacro santos emperadores para demostrar su control sobre el trono. No obstante, la historia de la espada también tiene un lado oscuro, ya que es la única arma que ha derramado la sangre imperial y ha arrebatado la vida de un Giovanni, pues el príncipe Lucanor la usó para matar a su padre.

Seoman es la gemela de Angelus, el Legislador del propio Abel, por lo que ambas armas tienen una apariencia similar y comparten muchos de sus poderes. Visualmente, se trata de una hermosa espada bastarda dorada cuya empuñadura simula tener la forma de un ala angelical, aunque nada en ella desvela su naturaleza sobrenatural.

Desde la muerte de Lascar Giovanni, la espada imperial pertenece a la dinastía Barbados, y en estos momentos la espada está en manos de la Niña Emperatriz Elisabetta Barbados.

Fábula: 40 / 240 / 280

Calidad: La Espada Imperial se considera una espada bastarda de calidad +20 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Seoman es considerada un arma sagrada.

Despertar de Poder: El portador de Seoman incrementa un punto todas sus acumulaciones de Ki.

Energía: El portador de la espada recupera un punto de Ki cada 5 asaltos que permanezca en combate.

Sin Protección: Además de dañar a cualquier clase de ser, Seoman ignora cualquier barrera o reducción de daño que sus adversarios pudieran tener, incluyendo toda clase de inmunidad especial.

Habilidad Natural: Cualquier luchador, incluso si no tiene habilidad para usar espadas bastardas, puede enarbolar Seoman con su habilidad de combate plena.

Omega Depranos (Noción de Uso 4): Todas las técnicas de Ki que emplee el portador de Seoman se consideran automáticamente forzadas, igual que si su portador poseyera la habilidad del Ki Forzar Técnicas, pero sin la necesidad de gastar Ki adicional. Teóricamente, este poder sólo funciona plenamente si el arma es empuñada por un miembro de la familia Giovanni. En caso contrario, el personaje que quiera usarlo debe de superar un control de Poder contra dificultad 16 cada vez que quiera usar esta capacidad; de fallarlo, sufre un penalizador acumulativo de -20 a toda acción que se recupera a un ritmo de 5 puntos por minuto.

Nivel de Poder: 4+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
110	-10	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Manboble	A una o dos manos	35	13	225
Reglas Especiales				
Naturaleza sagrada, Despertar del Poder, Energía, Sin Protección, Habilidad Natural, Omega Depranos				

KALAH

Kalah, el ojo del destino, es el arma que Abel creó para suplir la ceguera del apóstol Joshua de Zed. Se trata de un artefacto mitológico muy conocido, mencionado en multitud de textos sagrados, y también a la vez un famoso símbolo en contra de los poderes sobrenaturales, algo irónico dado que el objeto es en sí uno de los Legisladores más poderosos que se conocen.

Visualmente Kalah es una espada plateada bellamente ornamentada capaz de canalizar el poder espiritual de su portador para alterar momentáneamente el curso del destino.

A veces incluso de manera inconsciente, quien la llevase podía lograr proezas imposibles, muy por encima de sus posibilidades.

Si bien es un arma, Kalah ha sido empleada muy pocas veces en combate. Joshua de Zed jamás la esgrimió en contra de otro ser vivo y tras su muerte permaneció sin ser usada hasta la Guerra de Dios. Perdida durante siglos, el Legislador fue hallado por la Alta Santa Elienai Grimoire, que lo portó personalmente junto al emperador Elijah Giovanni en la guerra secreta contra Baal, La Puerta del Infierno. Lo último que se sabe del artefacto es que cayó a través del portal creado por el Mensajero definitivo y su paradero actual es un completo misterio, aunque lo más probable es que esté en algún lugar de la Vigilia.

Fábula: 120 / 240 / 280

Calidad: Kalah se considera una espada bastarda de calidad +15 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Kalah es considerada un arma sagrada.

Sino Positivo: El portador de Kalah sólo pifia en combate con un resultado de 1.

Dote de la Sangre: Kalah posee los poderes de Legislador Arma Disruptora y Quebradora de Magia.

Vencedor Destinado (Noción de Uso 3): El portador de Kalah puede repetir una tirada de dados de una acción propia de combate. Después de activar esta habilidad, debe de esperar 10 asaltos antes de poder volver a utilizarla.

Ojos sin Vista (Noción de Uso 3): El portador de Kalah puede percibir lo que hay a su alrededor hasta una distancia de 15 metros como si tuviera vista radial. Esta habilidad funciona incluso en personas con los ojos cerrados o que sean incapaces de ver.

Forzar el Destino (Noción de Uso 4): Esta habilidad emplea la energía sobrenatural de Kalah para forzar un acontecimiento a favor del portador del arma. A efectos de juego, el personaje puede hacer que su siguiente tirada, sin importar la naturaleza de la misma o el resultado que vaya a obtener, sea abierta. Es decir, incluso si al lanzar los dados sacara un 50, podría volver a realizar una segunda tirada y sumar lo obtenido a 50. Por supuesto, esta segunda tirada sigue las reglas generales, por lo que si es 91 o más volvería a considerarse abierta y así sucesivamente.

Lamentablemente, activar esta habilidad conlleva un gran peso para el destino de su usuario, por lo que tras su activación no puede sacar ninguna tirada abierta los siguientes diez asaltos.

Forzar el Destino no tiene efecto alguno sobre una tirada cuyo resultado sea una pifia.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
100	-15	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Manboble	A una o dos manos	30	11	175
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Sino Positivo, Arma Disruptora, Quebradora de Magia, Vencedor Destinado, Ojos sin Vista, Forzar el Destino				

HYMNOS SACRA

Teikoku o Hymnos Sacra, la voz divina, es el Legislador que perteneció al Rey Santo Joachim Thurston. Si bien no es considerado el más poderoso de todos los filos sagrados, sin duda es el que posee los poderes más extravagantes. Se trata de una espada larga de metal azul oscuro forjada con una sola pieza. El arma entera fue creada siguiendo como referencia la acústica de un inmenso diapasón, por lo que posee un filo muy extraño, separado cerca de su punta en dos partes por una pieza esférica que actúa como caja de resonancia. Gracias a ello, moviéndola a gran velocidad o golpeando con la fuerza adecuada a elementos sólidos producen ultrasonidos que la propia Hymnos Sacra controla. A menudo al esgrimirla en combate la espada parece emitir una melodiosa voz, casi como un susurro, que le ha valido el sobrenombre de La Voz Divina.

La historia de Hymnos Sacra y de sus poseedores es compleja. Pese a que originalmente permaneció en la familia Thurston durante generaciones, el arma acabó en posesión de la Cofradía de Rah durante la Guerra de Dios y se perdió al finalizar el conflicto. Siglos más tarde sería encontrada en Varja, donde recibió el nombre de Teikoku, y fue llevada por los mejores samuráis de la familia Kurokami en la incesante guerra de la sombra. Al descubrir que el aumento de las actividades de Yagarema tenía relación con la llegada de Baal, Yoshitaka Kurokami viajó hasta occidente y colaboró con el emperador Giovanni para detener al Mensajero. Tras aquella guerra en la sombra, el artefacto fue reclamado por la Inquisición y se convirtió en una de las armas empleadas por los mejores Altos Inquisidores de los años recientes. Desgraciadamente, su anterior portador murió hace poco más de una década durante una misión, y el arma desapareció para no volver a ser vista hasta el momento.

Fábula: 140 / 240 / 280

Calidad: Hymnos Sacra se considera una espada larga de calidad +20 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Hymnos Sacra es considerada un arma sagrada.

Daño Reducido: Pese a su calidad, Hymnos Sacra no es un arma creada para potenciar especialmente su daño, por lo que en contra de las reglas generales el daño base del arma es únicamente 70.

Control del Sonido (Noción de Uso 3): El portador de Hymnos Sacra es capaz de controlar el sonido gracias a las vibraciones ultrasónicas que provoca el Legislador al moverse a gran velocidad. Esta habilidad requiere una gran práctica, pues resulta muy difícil diferenciar entre las posibles maniobras. Siempre que el portador quiera activar una de estas capacidades debe realizar un control usando su Habilidad de Ataque o Música y superar la dificultad requerida en cada caso. De no lograrlo, la espada produce un sonido desagradable y vibra descontroladamente durante 5 asaltos; durante este tiempo no es posible realizar ninguna maniobra de Control del Sonido y su portador aplica un -40 a su ataque y defensa con la espada.

El uso de cualquier maniobra de Control del Sonido es una acción completa y su portador no puede realizar ninguna otra acción activa ese asalto. El área de efecto de todas estas habilidades es de 25 metros de radio.

• Silenciar: Habilidad 140+

Disminuye la fuerza de todos los sonidos ambientales en radio, aumentando dos grados la dificultad de cualquier control perceptivo basado en el oído y disminuyendo 40 puntos el Daño Base de cualquier ataque sónico o cualquier Resistencia basada en el sonido. El efecto se mantiene un asalto por cada 10 puntos por los que el personaje haya superado la dificultad del efecto.

• Silencio Absoluto: Habilidad 240+

Anula por completo toda fuente sonora, incluso aquellas de carácter sobrenatural. El efecto se mantiene un asalto por cada 10 puntos por los que el personaje haya superado la dificultad del efecto.

• Disonancia: Habilidad 240+

El arma provoca un ultrasonido que produce un daño masivo a cualquiera capaz de escucharlo. Al activar esta habilidad, todos los que se encuentren dentro del área de efecto menos el portador de Hymnos han de superar automáticamente un control de RF contra 120 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso y el estado de Dolor un asalto por cada 10 puntos por los que hayan fallado el control. Dado el carácter sobrenatural del sonido afecta a cualquier clase de criatura, incluso aquellas que son inmateriales, pero los seres sin capacidad auditiva no son afectados por este poder.

• Eco: Habilidad 280+

Causa un eco inaudible que perturba el sistema motriz de cualquiera que lo escuche, haciéndole perder el control de su cuerpo sin que ni siquiera se dé cuenta. Todo aquel que esté dentro del área de efecto el portador de Hymnos debe superar automáticamente una RF contra 140 o sufrir un negativo a toda acción equivalente al nivel de fracaso, el cual se recupera a un ritmo de 5 puntos por turno. Las personas afectadas por esta habilidad no son nunca conscientes de que sus capacidades están siendo afectadas.

Tajo de Sonido (Noción de Uso 3): Permite al personaje que esgrime Hymnos realizar un ataque ultrasónico a distancia. A efectos de juego, esta habilidad es considerada equivalente a una descarga sobrenatural basada en sonido que emplea la Habilidad Ofensiva de su portador. Ataca en Contundente con un daño base 60 más el bono de Destreza aunque, dada su naturaleza, es invisible al ojo humano y se requiere superar un control de Advertir contra Absurdo (180) o de Buscar contra Difícil (120) para no aplicar el penalizador de Ceguera a la defensa.

El uso de este ataque es una acción completa por lo que el portador de Hymnos no puede realizar ninguna otra acción activa ese asalto.

Pantalla de Sonido (Noción de Uso 3): Con un rápido movimiento, Hymnos crea una pantalla sónica que permite a su portador defenderse de cualquier clase de ataque usando las reglas de escudos sobrenaturales pero con su propia Habilidad de Parada. La pantalla resiste sólo 200 puntos de daño antes de ser rota, pero únicamente los ataques basados en energía pueden causarle daño. Pasado tres asaltos, la pantalla se desvanece por sí sola. Activar esta defensa es una acción completa por lo que el portador de Hymnos no puede realizar ninguna acción activa ese asalto.

Compatibilidad con Virgo (Noción de Uso 2): Un personaje que domine el Ars Magnus Virgo puede sumar 40 puntos al resultado obtenido para calcular el uso de cualquier habilidad de Control del Sonido y un +20 a su habilidad al atacar o defender con Tajo de Sonido y Pantalla de Sonido.

Voz Divina (Noción de Uso 3): Si el portador de Hymnos Sacra mantiene un combate prolongado con el Legislador, éste comienza a emitir un sonido similar a una canción cada vez más fuerte e incrementa paulatinamente su velocidad y daño. A efectos de juego, el personaje incrementa 10 puntos su Iniciativa, Daño y Habilidad ofensiva cada 3 asaltos que siga luchando con el arma, hasta un máximo de +30. Pasados doce asaltos, en el treceavo turno el bono vuelve a ser +0 y da nuevamente comienzo el cómputo de turnos para calcular el bono aplicable.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	+20	6	FIL	-
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada		33	11	225
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Daño Reducido, Control del Sonido, Tajo de Sonido, Pantalla de Sonido, Compatibilidad con Virgo, Voz Divina				



ALDEBARAN

Aldebaran, el arma creada para Julián de Zed, es el más descomunal de todos los Legisladores. Se trata de un inmenso mandoble de dos metros de altura y casi trescientos kilos de peso. El arma se parece mucho a una versión desproporcionada de Kalah, pues tanto su color plateado como la manufactura de sus detalles son muy similares.

De todos los Legisladores, Aldebaran es el arma que más veces ha sido usada en combate, y tanto Julián como todos sus descendientes la enarbolaron al frente de sus ejércitos contra fuerzas enemigas. Lamentablemente, el arma acabó en posesión de Demeter Stratos, un miembro de la Cofradía de Rah que derrotó en combate al Rey Santo que la portaba. El artefacto, igual que muchos otros Legisladores, se perdió tras la guerra y no volvió a tener una especial preeminencia hasta el conflicto secreto contra el Mensajero del Apocalipsis Baal, en el que aparentemente se usó para dar el golpe de gracia a la forma terrenal de la Puerta del Infierno.

En estos momentos se desconoce su paradero, aunque es seguro que se encuentra en la superficie de Gaïa.

Fábula: 120 / 240 / 280

Calidad: Aldebaran se considera un mandoble enorme de calidad +20 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Aldebaran es considerada un arma sagrada.

Dote de la Sangre: Aldebaran posee los poderes de Legislador Quebradora de Magia y Calibrada.

Mango: El poseedor de Aldebaran obtiene un +3 a cualquier control para evitar ser desarmado.

Peso Absurdo: Aldebaran tiene un requisito de Fuerza 13.

Embate (Noción de Uso 2): El poseedor de Aldebaran puede aplicar un -20 a su habilidad ofensiva con el arma para hacer que sus impactos provoquen Embate con una Fuerza equivalente a su propio atributo.

Carga de Poder (Noción de Uso 2): Aldebaran permite a su poseedor acumular durante unos instantes poder en la espada para incrementar su potencia y velocidad. Si declara antes de tirar los dados para calcular la iniciativa que va a concentrar energía, obtiene un +20 a su Ataque y Daño hasta el final del turno. Tras usar esta habilidad, Aldebaran debe de esperar al menos 5 asaltos antes de volver a utilizarla.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
175	-40	13/15	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Mandoble	A una o dos manos, Lanzable	44	17	230
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Quebradora de Magia, Calibrada, Mango, Peso Absurdo, Embate, Carga de Poder				

PLATINUM

Platinum es el Legislador de Thanos Setep, el guerrero de Dios. Según la leyenda, es el único de los filos sagrados que Abel reforjó a partir de un arma preexistente, ya que para crearlo tomó como base el mandoble que el propio Apóstol le entregó al ponerse a su servicio. Por lo general, el Legislador parece un mandoble de grandes proporciones y un extraño mango doble. No obstante, lo verdaderamente característico del arma es que posee un sistema de engranajes que le permite dividirse en dos espadas largas diferentes. Cuando el arma está separada, las dos mitades de Platinum comienzan a arder con una tonalidad diferente, una de ellas en llamas plateadas y la otra en llamas doradas. En este estado, cada espada es llamada con un nombre propio; Platina y Algol.



Con la desaparición de Thanos, el Legislador ha permanecido en paradero desconocido durante prácticamente mil años, y sólo ha sido encontrado hace unas décadas por la suma Arzobispo El Jared. En estos momentos, se encuentra en posesión del Alto Inquisidor Marchosias.

Fábula: 140 / 240 / 280

Calidad: Platinum se considera una espada bastarda de calidad +20 capaz de dañar energía. En caso de estar separada, pasa a ser considerada como dos espadas largas, manteniendo el mismo bono de calidad.

Naturaleza Sagrada: Platinum es considerada un arma sagrada.

Dote de la Sangre: Platinum posee los poderes de Legislador Defensora Mística y Canalizador.

Dual (Noción de Uso 1): Con una maniobra muy sencilla el portador de Platinum puede separar la espada en dos partes, convirtiéndola en dos espadas largas excepcionalmente efectivas. Es posible unir o separar el Legislador en el mismo asalto en el que se ataca con él, aunque su portador aplica el penalizador de desenfundar a su habilidad de combate.

Fuego Helado (Noción de Uso 2): Mientras Platinum está separada en Platina y Algol, si su portador produce daño con una de ellas el cuerpo del oponente se prende momentáneamente de llamas del color de la espada (fuego dorado en el caso de algol y plateado en el de su gemela). El fuego en sí es meramente una marca y no causa daño adicional, desapareciendo por sí sólo después de tres asaltos. Durante este tiempo, todos los ataques que el personaje realice con el arma del color de las llamas que están prendiendo a su enemigo producen únicamente la mitad de daño. Por el contrario, un ataque con éxito realizado con la espada gemela produce doble daño, y prende a su vez al enemigo con fuego de su propio color. De esa manera, para emplear correctamente las armas es necesario alternar continuamente entre una y otra, convirtiendo a Platina y Algol en artefactos de un poder destructivo terrorífico.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
90	+20	6	FIL	-
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada		33	11	225
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Defensora Mística, Canalizador, Fuego Helado				

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
110	-10	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Manoble	A una o dos manos	35	13	225
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Defensora Mística, Canalizador, Dual				

EQUILIBRIUM

Equilibrium, el Legislador del monarca Adrian Magdalus, es un arma realmente inusual. A medio camino entre una espada bastarda y un venablo, posee una empuñadura realmente larga (aproximadamente un metro y ochenta centímetros) que acaba en un ancho filo lleno de engranajes y cadenas conectadas entre sí.

Fiel a su nombre y encarnando el principio de la balanza, el Legislador es un arma soberbiamente calibrada, un engranaje perfecto que puede modificar su tamaño y peso según las conveniencias de su portador. Al luchar con ella, el arma se retuerce y altera su forma como sea necesario para interceptar los ataques de sus adversarios, permitiendo al portador defenderse en las más extremas situaciones.

Tras la caída de la familia Magdalu, Equilibrium fue usada por el Mariscal Nazahel, uno de los grandes generales de Rah que sobrevivió a la Guerra de Dios. Tras la muerte de éste, el arma fue entregada a los Señores de la Guerra, lo que algún tiempo más tarde provocó cierta enemistad entre éstos y la Iglesia de Abel. Finalmente, el arma fue entregada a la Inquisición, pero en estos momentos su poseedor, un extraño Alto Inquisidor llamado Radamantis que trabaja en secreto para Imperium, ha desaparecido junto a ésta.

Fábula: 140 / 240 / 280

Calidad: Equilibrium se considera una alabarda de calidad +20 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Equilibrium es considerada un arma sagrada.

Protección Mística: El portador de Equilibrium obtiene un Tipo de Armadura 3 contra toda clase de ataque o incrementa en +1 la Armadura que ya tuviera.

Dote de la Sangre: Equilibrium posee el poder de Legislador Resistencia Sobrenatural.

Equilibrio Absoluto: El portador de Equilibrium nunca aplica penalizador alguno a su habilidad defensiva por recibir ataques adicionales, por situaciones de combate, o por defenderse contra proyectiles. De igual forma, ignora al defenderse todos los penalizadores a la acción que no sean provocados por carencias físicas. A efectos de juego, siempre aplica su habilidad máxima al defenderse, ignorando cualquier penalizador que no haya sido producido por efectos mágicos o críticos. Por ejemplo, su portador podría incluso defenderse de decenas de ataques por la espalda completamente cegado con su habilidad inmodificada.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
100	+5	6/11	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta / Mandoble	A dos manos	35	12	220
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Protección Mística, Resistencia Sobrenatural, Equilibrio Absoluto				

RUKBAT AL-RAMI

Rukbat Al-rami, el Legislador creado para Felix de Magda, es considerado como el más hermoso de todos los filos santos. Es un elaborado estoque de empuñadura plateada que simula un par de alas decoradas en el centro con una gema roja. El arma también es conocida como La Flecha de Sagitario o las Alas del Rey, dado que sus poderes le permiten traspasar cualquier clase de protección y hacen que su portador se mueva a gran velocidad.

La familia Magda poseyó el Legislador durante generaciones, pero el arma fue robada y acabó pasando de mano en mano durante varios siglos. Tiempo más tarde acabó en poder de Sol Negro, convirtiéndose en la joya de su colección durante varias décadas. Con cierta reticencia por parte de la familia Steiner, el arma fue vendida hace dos siglos por la mayor cantidad de oro jamás pagada por un objeto sobrenatural; 20 millones de Escudos de Oro. El comprador no fue otro que un Canciller de Gabriel, que regaló el arma a la Iglesia para obtener el favor político del Sumo Arzobispo. Desde entonces y hasta el día de hoy, el arma ha permanecido en posesión de la Inquisición.

Fábula: 120 / 240 / 280

Calidad: Rukbat Al-rami se considera un estoque de calidad +20 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Rukbat Al-rami es considerada un arma sagrada.

Flecha de Sagitario: Rukbat Al-rami ignora por completo cualquier Armadura o medio de protección. Del mismo modo, elimina cualquier clase de protección especial o barrera existencial de daño.

Dote de la Sangre: Rukbat Al-rami posee los poderes de Legislador Velocidad Imposible y Calibrada.

Alas de Sagitario: El portador de Rukbat Al-rami incrementa dos puntos su Tipo de Movimiento y obtiene la habilidad del Ki Movimiento Libre. En caso de que ya tuviera esta última, en su lugar incrementa tres puntos su Movimiento.

Reacción Mayor: Si su primera acción es ofensiva, el portador de Rukbat Al-rami sólo requiere un resultado de 100 puntos a su favor para obtener sorpresa contra un enemigo. Si esta habilidad se aplica conjuntamente a Sangre de Uroboros, la diferencia requerida es únicamente 80.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
80	+55	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada	Precisa, Lanzable	31	10	220
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Flecha de Sagitario, Velocidad Imposible, Calibrada, Alas de Sagitario, Reacción Mayor				

SPICA

El Cisne o la Daga de las Rosas son los nombres por los que el Legislador de Judiel de Dafne es más conocido. Se trata de una daga plateada con hermosos ornamentos de plumas similares a las de una bella ave. El arma es mayoritariamente un artefacto defensivo con el poder de evitar que se haga daño a su portador.

Spica es uno de los filos santos menos conocidos, pues compartió el destino de Judiel y fue con ésta hasta la lejana isla de Dafne. Tras la muerte de la Apóstol, ésta fue enterrada junto a la daga, donde ha permanecido hasta la actualidad.

Fábula: 120 / 240 / 280

Calidad: Spica se considera una daga de calidad +20 capaz de dañar energía.

Naturaleza Sagrada: Spica es considerada un arma sagrada.

Dote de la Sangre: Spica posee los poderes de Legislador Arma Disruptora y Estigma.

La Protección del Cisne: El poseedor de Spica obtiene un bono de +20 a todas sus resistencias. En caso de que el control sea para producir algún tipo de muerte automática o alguna clase de metamorfismo, aplica un +40.

Las Alas del Cisne: El portador de Spica puede sumar el bono de calidad del arma a su Habilidad de Esquiva.

Sello: Cada vez que Spica produce un crítico el objetivo del ataque pierde D10 puntos de Poder (hasta un mínimo de 1). Esta pérdida se recupera a un ritmo de 1 punto por hora. Sello no tiene efecto sobre criaturas de Acumulación de Daño.

Revitalizar: Si el poseedor de Spica realiza una defensa con éxito contra un ataque de naturaleza sobrenatural recupera instantáneamente un punto de Cansancio. Esta habilidad está limitada a un punto por asalto.

Dama de las Rosas: Cualquier persona que trate de atacar al poseedor de Spica mientras tenga en su posesión la daga en las manos debe superar un control automático de RP contra 160 o será incapaz de iniciar ninguna acción ofensiva. Una persona que falle el control puede repetirlo una vez por hora o cada vez que el portador de Spica realice alguna acción en su contra. Esta habilidad únicamente funciona si el portador es una mujer y el atacante tiene contacto visual con ella.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	+40	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Lanzable, Precisa	30	6	215
Reglas Especiales				
Naturaleza Sagrada, Arma Disruptora, Estigma, La Protección del Cisne, Las Alas del Cisne, Sello, Revitalizar, Dama de las Rosas				

JARED APOCRYTUS

Jared Apocrytus es la asesina sagrada, el arma forjada para el ejecutor Jared con la finalidad de acabar con los enemigos de Dios. Desde la fundación del Sacro Santo Imperio es el Legislador que porta el Inquisidor Supremo de la Iglesia, un símbolo de dicha posición tanto como lo es Seoman Kephass para el trono.

Es una opinión generalizada que Jared Apocrytus es el más poderoso de los Legisladores. Se trata de un mandoble de grandes dimensiones cuya empuñadura dorada tiene la forma de una inmensa cruz sagrada. El Legislador viene complementado por su vaina metálica, la cual posee también cualidades excepcionales. Ello se debe a que el arma fue creada con una potencia destructiva tal que jamás debía ser desvainada salvo en los momentos de mayor necesidad. Este precepto se ha mantenido de un modo bastante fiel, pues hasta la fecha actual sólo ha sido desvainada en dos ocasiones.

Jared Apocrytus es también famoso por ser el arma que se usó como base para crear la actual gama de Legisladores que portan los Inquisidores de la Iglesia. En estos momentos la espada permanece en posesión de Romeo Exxet, el actual Inquisidor Supremo de Gaia.

Fábula: 120 / 240 / 280

Calidad: Apocrytus se considera una espada bastarda de calidad +20 capaz de dañar energía. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la proyección mágica y psíquica del personaje que la use.

Naturaleza Sagrada: Apocrytus es considerada un arma sagrada a la vez que un arma elemental de Luz.

Dote de la Sangre: Apocrytus posee los poderes de Legislador Estigma y Calibrada.

Control del Entorno (Noción de Uso 3): El poder de Jared Apocrytus es muy diferente cuando está envainada. En este estado, mientras su poseedor esté en contacto con ella tiene un control limitado sobre todo cuanto lo rodea a menos de 50 metros. Todos los turnos se puede elegir usar o mantener una de las siguientes habilidades;

- **Telekinesis:** Puede mover un objeto a distancia cuyo peso no exceda los 25 kilos. Emplea una habilidad equivalente a 200 más el bono de Destreza del portador de Apocrytus.

- **Desviar:** Puede desviar proyectiles como si tuviera un escudo medio, aunque sin aplicar el bono de +20/+10 que estos proporcionan a la parada o esquiva. Esta habilidad emplea la habilidad de defensa del portador de la espada, pero sin su bono de calidad.

- **Luminosidad:** Permite incrementar o disminuir ligeramente la luz ambiental de una determinada zona alrededor del personaje. Esta habilidad no puede iluminar un lugar que carezca de luz o extinguir por completo la luz de un lugar que esté iluminado.

- **Inmunidad Ambiental:** Si lo desea, el portador de Jared Apocrytus no se moja con la lluvia ni es afectado por los efectos climáticos naturales que le rodeen.

- **Impacto:** Apocrytus puede provocar un impacto Contundente de Fuerza 8 y Daño 20 sobre un objetivo usando su Habilidad ofensiva o su Proyección. El ataque es invisible para todo aquel que no pueda ver magia o supere un control de Advertir contra 180 o de Buscar contra 120.

Uso con Mundus (Noción de Uso 2): Apocrytus puede ser usada en combinación a Mundus de un modo extremadamente efectivo. Con sus poderes, incrementa el control del entorno mucho más efectivamente, aumentando 20 puntos el daño base de Mundus y permitiendo activar dos Usos Especializados diferentes por asalto, en lugar de uno.

Incremento de Poder (Noción de Uso 2): Apocrytus es un multiplicador de poder sobrenatural que otorga un +10 al ACT de su portador, así como un +2 a su acumulación de Ki de Poder y Voluntad.

Exterminadora de Dioses: Además de dañar a cualquier clase de ser, Jared Apocrytus obtiene un bono de +100 a su Daño final contra toda criatura sobrenatural cuyo Gnosis sea 25 o 30. En caso de que ataque a una entidad de Gnosis 35 o superior, el bono al daño se incrementa a +250.

Anulador Divino: El portador del arma no se ve afectado por las capacidades divinas de las entidades con un Gnosis comprendido entre 25 y 40.

Nivel de Poder: 4+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
110	-10	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Manoble	A una o dos manos, Lanzable	35	13	225
Reglas Especiales				
+20 a proyección mágica y psíquica, Naturaleza Sagrada, Legislador Estigma, Calibrada, Control del Entorno, Exterminadora de Dioses, Anulador Divino				

Las Armas Perdidas

Nada es lo que se sabe de las armas de Saulo y Nathaniel, que representaban los símbolos de Acuario y Piscis. Se cree que los artefactos fueron destruidos por Rah, o simplemente se perdieron hace tanto que nadie sabe nada de ellos.

LAS TRECE ARMAS DE LEYENDA

Las conocidas como las Trece Armas de Leyenda son una colección de artefactos ancestrales de intenso poder espiritual. Su nombre se origina por ser las armas de algunos de los héroes más importantes de la historia, los artefactos que, en sus manos, les ayudaron a cambiar el curso de los acontecimientos del mundo.

Casi la totalidad de ocultistas y teólogos consideran que están intrínsecamente relacionadas con la religión Liliium y los grandes espíritus, aunque existen dos teorías diferentes sobre su origen. La primera expone que las Armas de Leyenda eran los artefactos sobrenaturales que portaban los Lim Sidhe en vida y que, al ser apartados del flujo de almas y obtener un estatus similar a un semidios, la esencia de lo que llevaban trascendió junto a ellos convirtiéndose en objetos de naturaleza superior. La segunda asegura que cada una de las armas fue originariamente compuesta por la energía pura de uno de los grandes espíritus, una representación física de sus esencias; el hecho de que acabaran en manos de aquellos que se convertirían en Lim Sidhe fue una decisión de las propias armas.

De un modo u otro, lo cierto es que pese a ser objetos completamente diferentes, las Trece Armas comparten cierta similitud entre ellas y sus esencias resuenan las unas con las otras. Algunos piensan que puede deberse al mito de que todas fueron bañadas con las lágrimas de Lissandra, la reina de las Banshee, aunque sólo en tres de ellas puede confirmarse el uso de dichas lágrimas.





Ilustrado por © Wen Ya Li.

Las Trece están paralelamente en el mundo real tanto como en el flujo de almas, por lo que es posible tanto “encontrarlas” físicamente como invocarlas mediante una resonancia de almas. Actualmente cinco de ellas están en posesión de diversas organizaciones secretas, pero se desconoce el paradero de las demás.

El clan del norte

Aunque la creación de cada una de las Armas de Leyenda está separada por siglos de diferencia, las historias siempre afirman que todas ellas eran obra de una civilización conocida como el clan de los norteños. Al parecer, los trece artefactos fueron forjados usando el mismo proceso sobrenatural, un arte según el mito “robado a los propios dioses”. Esa es otra de las causas por las que a menudo se las llama “hermanas” las unas de las otras, pues todas tienen una base mística similar.

Sobre el clan de los norteños, si bien no es mucho lo que se sabe de semejante pueblo, algunos historiadores creen que se trata de los pobladores del difunto reino de Hvegerlmir, que estuvo situado a los pies del volcán Muspellheim siglos atrás. También hay místicos que aseguran que Gaudemus, el creador de maravillas, o bien estudió con ellos o bien les enseñó sus propios secretos (todo depende de la versión del mito que se tome).

Resonancia de las Armas: Existen descendientes de los antiguos Lim Sidhe que poseen el poder de invocar una de las Trece. Naturalmente la mayor parte vive sin relacionarse lo más mínimo con las armas (en la mayoría de los casos, ni siquiera son conscientes de su existencia) pero otros, en momentos de necesidad muy específicos, son capaces de resonar con ellas e invocarlas. Cada una de las Trece parece responder a un acontecimiento diferente, pero todas ellas, de la primera a la última, siempre están ligadas a sentimientos muy intensos, en especial la desesperación, la impotencia y el deseo. Cuando se da uno de estos casos, el arma se manifiesta ante la persona y se vincula a ella de por vida. Las armas no pueden resonar si ya están ligadas a alguien, incluso si alguien apropiado las llama.

Vinculación: Una vez que el arma ha encontrado a alguien para formar un vínculo y ambos se ponen en contacto, forman un lazo que permite a su portador hacer pleno uso de sus poderes. Además, el dueño del artefacto tiene también la capacidad de invocar el arma allá donde se encuentre simplemente extendiendo su mano y susurrando su nombre. El arma aparecerá en el siguiente asalto, aunque aplicando un penalizador equivalente a haber desenfundado el arma.

Armas Gemelas: El poseedor de un Arma de Leyenda puede sentir instintivamente que alguien que está cerca de él o ella está portando a su vez otra de las Trece.

Restricción de los Lim Sidhe: Sólo los descendientes de los Lim Sidhe pueden utilizar las armas a pleno potencial. Aunque cualquier persona, incluso los que no han sido elegidas por ellas pueden blandirlas, los que no tengan la sangre de los Lim Sidhe nunca pueden la plenitud de sus poderes y el requisito de Fuerza aumenta 4 puntos.

LAS CUATRO PERDIDAS

Si bien se las conoce como las Trece armas de Leyenda, únicamente nueve de ellas son realmente conocidas. El nombre o la naturaleza de las otras cuatro son un completo misterio, y lo único que se sabe de ellas es que completan el número de las Trece. Algunos teorizan que es posible que ni siquiera existan y sólo sean un mito, mientras que los que han indagado más en las leyendas aseguran que son reales, pero que fueron usadas por personas desconocidas que lucharon guerras secretas y salvaron el mundo en las sombras.

Asclepios	1	Gae Bolg	8
¿?	2	Aegis	9
Nothing	3	¿?	10
Gram	4	¿?	11
Mjolnir	5	¿?	12
Carnwennan	6	Claidheim Soluis	13
Caliburn	7		

ASCLEPIOS

Asclepios, el bastón de los milagros, la vara de las mil y una maravillas, es la primera de las Trece Armas de Leyenda. Se dice que es un artefacto de incontables poderes, una maravilla sin par creada para el mayor de todos los druidas Liliun. Hecha de una madera única más resistente que el propio metal, pues para su creación se empleó una rama del mismísimo Roble Sagrado, que se convirtió en plata al bañarla en las lágrimas de la reina de las Banshee Lissandra.

Se trata de una vara labrada de grandes dimensiones con dos serpientes decorativas en su parte superior. Al moverla a gran velocidad, las serpientes se retuercen constantemente, como si estuvieran vivas.

Actualmente el arma está en posesión de los agentes especiales del imperio, pero aparentemente el vínculo que posee con su portador no es completo, y aún persiste en el flujo de almas a la espera de ser reclamada por alguien apropiado.

Vinculación: Asclepios resuena con el deseo de tener poder, de proteger el conocimiento y de descubrir secretos.

Fábula: 80 / 280 / 320

Calidad: Asclepios se considera una vara de combate de calidad +15 capaz de dañar energía. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la proyección mágica y psíquica del personaje que la use.

Poder Sobrenatural: Asclepios ataca en Energía como Crítico Secundario.

Multiplicador de Poder (Noción de Uso 2): El portador de Asclepios incrementa un punto tres de sus acumulaciones de Ki, obtiene un +15 a su ACT y un +15 a su Potencial psíquico.

Regeneración: El portador de Asclepios incrementa tres puntos su nivel de regeneración natural, hasta un máximo de 16.

Contraataque Perfecto: En caso de obtener un resultado de contraataque con una parada de Asclepios, su portador puede sumar un bono especial de +20 a su contra.

Visión Sobrenatural: Mientras esté en contacto con la vara, el portador de Asclepios obtiene la capacidad de Ver lo Sobrenatural. En el caso que ya la tuviera, obtiene un bono de +20 a todos sus controles perceptivos y a su Valoración Mágica.

Vara de la Serpiente: Ningún reptil puede dañar al portador de Asclepios por voluntad propia si no supera previamente un control de RM contra 160.

Velocidad: Su portador incrementa 1 punto su Tipo de Movimiento.

Poder Sanador (Noción de Uso 2): Todos los conjuros de sanación lanzados por el personaje incrementan automáticamente un grado su nivel de poder.

Abridora de Caminos (Noción de Uso 3): Una vez por asalto, sin coste alguno, el portador de Asclepios puede lanzar el conjuro de Libre Acceso Apertura en nivel Intermedio. Para hacerlo, necesita que el bastón esté en contacto con la puerta que pretende abrir.

Contenedora de Magia (Noción de Uso 2): Asclepios Puede usarse como contenedor de un conjuro cuyo valor zeónico no sea superior a 200 puntos. El portador puede desencadenar el conjuro a voluntad (lo que, naturalmente, consume el conjuro contenido), usando o bien su propia habilidad ofensiva o defensiva, o bien la Proyección Mágica de la persona que introdujo el conjuro en Asclepios.

Las Dos Serpientes (Ritual): El portador de Asclepios puede clavar el bastón en el suelo y, repitiendo su nombre tres veces, hacer que mientras esté en tierra ningún ser con intenciones negativas pueda acercarse a menos de 10 metros del bastón sin superar previamente un control de RM contra 160.

Predicción (Noción de Uso 4): Concentrándose mientras cierra los ojos, el portador de Asclepios es capaz de percibir el futuro inminente más probable, una especie de predicción aproximada de acontecimientos inmediatos. Cada asalto que permanezca en este estado, sin realizar ninguna acción activa, le permite percibir los siguientes diez segundos, hasta un periodo máximo de un minuto (o lo que es lo mismo, seis asaltos de concentración). En caso de que use la predicción en combate, el portador obtiene un bono de +30 a su Iniciativa y a cualquier acción enfrentada contra sus enemigos, dado que sabe de antemano lo que van a hacer. Este bono sólo se aplica en el primer asalto de combate, ya que después, las acciones de sus enemigos habrán cambiado lo que predijo. Esta habilidad no tiene poder alguno contra las acciones de entidades con Gnosis 35 o superior.

La única limitación de este poder es su incapacidad de afrontar algo completamente desconocido; por ejemplo, el portador no podría saber lo que va a pasar al abrir una puerta si no tiene la menor idea de lo que hay detrás.

Resurrección (Ritual arcano): El mayor poder de Asclepios permite a su portador resucitar a alguien que haya fallecido pero cuya alma aún espere El Llamamiento. El portador debe de situar el bastón sobre el cuerpo del difunto y verter su sangre sobre las serpientes, las cuales se retorcerán como si estuviesen vivas envolviendo al muerto. El proceso dura aproximadamente un minuto entero y, al finalizar, el alma se vincula nuevamente al cuerpo y recupera todos sus Puntos de Vida negativos hasta quedarse en 1. Para activar correctamente esta habilidad el portador debe de superar un control de Medicina de Dificultad Absurdo (240).

Este poder solo puede ser activado una vez cada trece días, independientemente de si ha tenido éxito o no la última vez que se activó. Sólo funciona una vez por persona, y no permite devolver la vida de alguien cuya alma haya sido destruida mediante medios sobrenaturales o cuya cabeza se hubiera separado del cuerpo.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+25	4	CON	ENE
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	A dos manos	26	6	180
Reglas Especiales				
+15 a Proyección mágica y psíquica, Poder Sobrenatural, Multiplicador de Poder, Regeneración, Poder Sanador, Contraataque Perfecto, Visión Sobrenatural, Abridora de Caminos, Contenedora de Magia, Vara de Serpiente, Velocidad, Las Dos Serpientes, Predicción, Resurrección				

Ilustrado por © Wen Ya Li.



NOTHUNG

Nothing es la gemela de Gram, la tercera arma de leyenda, el filo del frío imperecedero y el invierno eterno. Fue usada por primera vez por el casi desconocido Lim Sidhe Gygiur Lobdrock, el asesino de dragones, el primer mortal que consiguió dar caza a las grandes bestias y acabar con ellas.

Si se hace caso a las leyendas, su filo fue concebido por el clan de los nortehijos usando el primer rocío de la mañana que cayó sobre las hojas de los Árboles sagrados, el cual se tornó en hielo al vertirse sobre el mundo. Para darle más solidez, se lo mezcló con las lágrimas de Lissandra, haciendo que se volviera plata cristalina. Su empuñadura fue hecha de una manera diferente, pues es de madera labrada del propio Gran Abedul Liliun.

Al igual que Gram está ligada al invierno y al frío, pero al contrario que su hermana Nothing es un arma de naturaleza sagrada, una fuerza purificadora de gran poder. Tiene una forma extraña, a medio camino entre una inmensa hacha de guerra y una alabarda. Su filo mezcla elementos metálicos y cristalinos, y siempre está rodeada de escarcha que brilla, refulgente, con la luz de la mañana.

Nothing ha sido usada al menos por diez personas a lo largo de la historia, aunque ahora es una de las armas que no tienen señor.

Vinculación: Nothing resuena con el deseo de proteger a otros, el de derrotar a enemigos descomunales y un fuerte sentido de la justicia.

Fábula: 80 / 240 / 320

Calidad: Nothing se considera un hacha a dos manos de calidad +15 capaz de dañar energía.

Frío Eterno: Nothing ataca en Frío como Crítico Secundario.

Inmunidad Elemental: Mientras empuñe Nothing su portador se vuelve inmune al frío natural. Si es atacado por una fuente de frío místico, obtiene el equivalente a inmunidad contra 10 intensidades de Frío (es decir, un -50 al daño base de los ataques y un +50 a cualquier control de Resistencia).

Matagigantes: Nothing posee un daño base 200 contra criaturas de tamaño Enorme o superior.

Hielo Sagrado: Nothing es considerada un arma sagrada y aplica un bono de +50 a su daño base contra criaturas sobrenaturales de naturaleza impía.

Filo de la Aurora: Cuando el portador de Nothing se encuentre gravemente dañado y sus Puntos de Vida estén reducidos al menos a una tercera parte de su total, el arma otorga a su dueño la posibilidad de realizar un ataque especial aplicando un bono de +50 a su habilidad ofensiva a cambio de invertir un único punto de cansancio. Esta habilidad está limitada a un sólo uso por asalto.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
130	-55	9/11	FIL	FRI
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Hacha / Mandoble	A una o dos manos	32	13	180
Reglas Especiales				
Frío Eterno, Inmunidad Elemental, Matagigantes, Hielo Sagrado, Filo de la Aurora				

GRAM

Gram, la espada negra del infierno y cuarta arma de leyenda, es el arma gemela del hacha sagrada Nothing. Fue empuñada por el que para algunos druidas e historiadores fue el más oscuro, sanguinario y depravado de todos los Lim Sidhe, el rey oscuro Dullahan.

Igual que su gemela, su filo fue hecho cristalizando el primer rocío de la mañana que cayó sobre las hojas de los Árboles Sagrados con las lágrimas de Lissandra, pero el líquido fue impregnado de la savia oscura del Espino Blanco, cuya madera también se usó para hacer su empuñadura.

Gram es un arma de gran poder capaz de incontables maravillas, pero es a la vez intrínsecamente tenebrosa. Su apariencia es la de una gran espada de cristal negro llena de enredaderas espinosas. Cuando se blande siempre salpica gotas de sangre, que se evaporan a los pocos minutos.

La espada negra ha entrado en comunión con multitud de héroes y guerreros sanguinarios a lo largo de los siglos, aunque todos ellos han tenido siempre destinos desdichados. En estos momentos, el arma está en posesión de uno de los miembros de mayor rango de Samael, aunque no tiene relación alguna con los Lim Sidhe.

Vinculación: Gram resuena con el deseo de venganza, el de acabar con incontables vidas dejándose llevar por un ansia homicida.

Fábula: 80 / 280 / 320

Calidad: Gram se considera un mandoble de calidad +10 capaz de dañar energía, aunque a efectos de Resistencia y presencia su calidad es +20.

Frío Eterno: Gram ataca en Frío como Crítico Secundario.

Vorpal: Todos los ataques que el poseedor de Gram realice apuntado a la cabeza de sus enemigos sufren sólo un penalizador de -20 a la habilidad y aplican un +40 al resultado del crítico obtenido.

Bebedora de Sangre: Cada vez que Gram acaba con la vida de un adversario capaz de sangrar, la espada incrementa temporalmente sus habilidades adquiriendo un Punto de Poder, hasta un máximo de 13. Cada día la espada consume un Punto de Poder de los que tiene acumulados. En caso de que no le quedase ninguno, el poseedor de la espada sufre un daño cada día de 50 Puntos de Vida que se recuperan a un ritmo de Sacrificio.

El Poder de la Sangre: Si Gram tiene al menos 1 Punto de Poder su calidad aumenta hasta +15. Si tiene 7 o más, se incrementa hasta +20.

Arma de Leyenda: Únicamente un descendiente de los Lim Sidhe puede utilizar Gram con libertad. En caso contrario, el arma conserva todos sus poderes y cualidades, pero la regla bebedora de sangre baja su periodo de espera de un día a una hora.

Decapitadora (Noción de Uso 2): El portador de Gram puede invertir un Punto de Poder antes de lanzar los dados para anular el penalizador de realizar un ataque apuntado a la cabeza y obtener un +80 al resultado del crítico obtenido.

Robar Vida (Noción de Uso 2): El portador de Gram puede invertir un Punto de Poder para recuperar 40 Puntos de Vida.

Infierno de Sangre (Noción de Uso 2): El portador de Gram puede invertir un Punto de Poder para incrementar 50 puntos el daño base del arma hasta el final del asalto.

Armadura Sangrienta (Noción de Uso 2): El portador de Gram puede invertir un Punto de Poder para obtener una TA 6 contra toda clase de ataque o incrementar en +3 la TA que de por sí tuviera hasta el final del asalto.

Incremento de Ki (Noción de Uso 2): El portador de Gram puede invertir un Punto de Poder para incrementar en uno tres de sus Acumulaciones de Ki. Puede gastar hasta tres Puntos de Poder por asalto en esta capacidad.

Ragnarok (Noción de Uso 3): El portador de Gram puede gastar siete Puntos de Poder para incrementar en +100 su habilidad ofensiva hasta el final del asalto.

Espíritu Condenado (Noción de Uso 4): El alma de una persona asesinada por Gram no puede descansar en paz y reaparece en el mundo pocas horas después de su muerte como un espíritu lleno de tristeza y oscuridad. El portador del arma puede sacrificar 50 Puntos de Vida y gastar trece Puntos de Poder para darle una orden a una de dichas almas en pena que será incapaz de rechazar.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
110/120/130	-50/-45/-40	8/10	FIL	FRI
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Mandoble	A una o dos manos	38	10/12/14	230
Reglas Especiales				
Frío Eterno, Vorpal, Bebedora de Sangre, El Poder de la Sangre, Arma de Leyenda, Decapitadora, Robar Vida, Infierno de Sangre, Armadura Sangrienta, Incremento de Ki, Ragnarok, Espíritu Condenado				

MJOLNIR

Mjolnir es la quinta arma de leyenda Sidhe, el llamado Martillo del Trueno y las Tormentas. Fue portado por primera vez por el Lim Sidhe Ruatha Synn en la guerra contra los espíritus de las bestias, el héroe que destruyó al dragón ancestral Hatherell y a Bloodbane, hijo del Devorador. Fue forjada en un nexo de poder por el Clan de los Norteños empleando para su confección un fragmento del corazón de cristal de Rudraskha, una pequeña pieza que el propio Aeon entregó como núcleo. Aparentemente, el martillo es una encarnación pura de la fuerza de la tormenta, un arma divina con la que desencadenar el imparable poder del rayo.

Mjolnir es un martillo de guerra dorado de considerable tamaño repleto de runas que cambian según la personalidad de su portador. Cuando se combate con él su superficie siempre se llena de descargas eléctricas y parece que un viento húmedo mueve ligeramente las ropas de su portador.

Actualmente el arma está en posesión de los agentes especiales del imperio, pero aparentemente el vínculo que posee con su portador no es completo, y aún persiste en el flujo de almas a la espera de ser reclamada por alguien apropiado.

Vinculación: Mjolnir resuena con la fuerza de carácter, el deseo de superación, el ansia de victoria y un carácter directo, casi obsesivo.

Fábula: 80 / 280 / 320

Calidad Excepcional: Mjolnir es considerado un martillo de guerra de calidad +20.

Arma Sobrenatural: Por su naturaleza mística, Mjolnir es un arma capaz de dañar energía y detener ataques inmateriales, con el equivalente de un arma con una presencia 220.

Arma de Leyenda: Únicamente un descendiente de los Lim Sidhe puede utilizar Mjolnir con libertad. En caso contrario, el arma conserva todos sus poderes y cualidades, pero se considera que tiene un requisito de Fuerza 18 para poder esgrimirlo.

Martillo Arrojadizo: Pese a ser un Martillo a dos manos, Mjolnir tiene la regla especial Lanzable.

Vendaval (Noción de Uso 2): Al realizar un ataque en área con Mjolnir su poseedor puede gastar un punto de Cansancio para que el arma alcance a todos los objetivos que se encuentren a cinco metros de él.

Terremoto (Ritual): Una vez por minuto, en lugar de realizar un ataque el poseedor de Mjolnir puede golpear el suelo para provocar un tremendo terremoto. Cualquiera que se encuentre en la superficie del suelo a menos de 50 metros de él deberá superar un control de Agilidad contra dificultad 14 o caerá incapaz de mantener el equilibrio tres asaltos enteros. Cualquier construcción con una barrera de daño inferior a 80 es destruida de inmediato, mientras que las que no pasen el 100 sufren daños menores. Activar esta habilidad tiene un coste de 5 puntos de Ki o 100 puntos de Zeon, los cuales se descuentan automáticamente de la reserva del portador sin la necesidad de que los acumule.

El Poder de la Tormenta: Cualquier enemigo que sufra un golpe de Mjolnir recibe automáticamente un impacto de Fuerza 12 (o de la Fuerza de su portador, en caso de que la de éste sea superior).

Señor de las Tormentas (Ritual): Golpeando tres veces el suelo con el mango de Mjolnir, el portador del arma puede desencadenar una descomunal oleada de rayos sobre todo cuanto lo rodea. Para hacer uso de esta habilidad el personaje que esgrime el martillo debe realizar un control de Poder contra Dificultad 12; por cada punto que supere el control el arma genera un rayo adicional (cada descarga puede ser dirigida contra un sólo objetivo o repartirse entre cualquiera que se encuentre a menos de 50 metros de distancia). Si por el contrario falla el control de Poder, el arma genera un único rayo que cae sobre el lanzador. Los rayos tienen un Daño Base 100 y atacan en Electricidad utilizando la habilidad ofensiva de su poseedor. Activar Señor de las Tormentas tiene un coste de 10 puntos de Ki o 150 puntos de Zeon, los cuales se descuentan automáticamente de la reserva del portador sin la necesidad de que los acumule.

Resurrección (Ritual arcano): De un modo muy limitado, Mjolnir tiene la capacidad de devolver la vida a un difunto reciente o alguien que se encuentre en la fina línea entre la vida y la muerte. Lamentablemente, para que esto ocurra deben concurrir multitud de elementos. En primer lugar, no puede haber transcurrido más de diez minutos desde que el difunto perdió la vida y su corazón y su cabeza deben seguir intactos. Además, el cuerpo ha de encontrarse al aire libre en mitad de una tormenta, un sitio en el que sea posible que caigan rayos. Finalmente, el poseedor de Mjolnir debe colocar el martillo en contacto con el difunto e invocar el poder de los rayos para que crucen a través de su cuerpo hasta el del muerto. Al hacerlo, el portador de Mjolnir pierde automáticamente la mitad de sus puntos de vida, Ki, Zeon y CVs actuales (que se recuperan a un ritmo de sacrificio), y ha de superar un control de RF contra 120 para sobrevivir al proceso. Lo logre o no, el difunto se levanta al instante con una cantidad de puntos de vida equivalente a los que sacrificó el poseedor de Mjolnir.

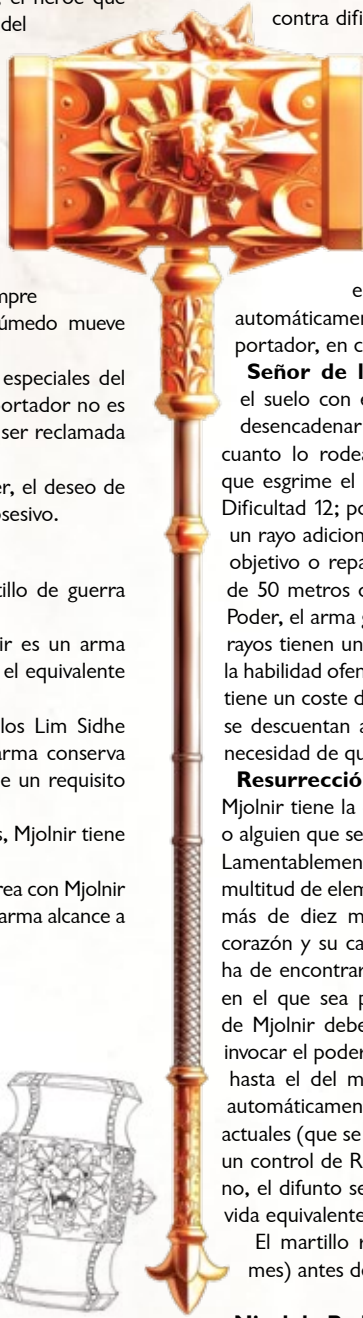
El martillo requiere esperar algún tiempo (entre 5 días y un mes) antes de poder volver a hacer uso de esta habilidad.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
110	-15	7/10	CON	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Maza	A una o dos manos, Lanzable	36	12	220

Reglas Especiales

Arma Sobrenatural, Arma de Leyenda, Martillo Arrojadizo, Vendaval, Terremoto, El Poder de la Tormenta, Señor de las Tormentas, Resurrección



CARNWENNAN

Carnwennan, la Daga de Plata, en la sexta arma de leyenda. Es normalmente asociada con Caliburn, ya que su primera portadora fue Nie, la compañera del rey Nuada.

Se trata de una daga hecha con aleaciones de jade y ornamentada de un modo tan inusual como hermoso. Su núcleo es un fragmento purificado del Aeon Pandemonium, razón por la que es conocida entre los ocultistas como "la oscuridad sagrada". Gracias a su esencia tenebrosa, Carnwennan posee poderes sobre las tinieblas y puede trincar el sino de sus enemigos, lo que la convierte en un arma terriblemente peligrosa.

Hasta hace pocos meses se encontraba en posesión de la Orden de Magus, pero su poseedor desapareció recientemente, por lo que su actual paradero es un misterio.

Vinculación: Carnwennan resuena con la justicia, los sentimientos positivos, y el deseo de destruir un fuerte mal.

Fábula: 80 / 240 / 280

Calidad: Carnwennan se considera una daga de calidad +15 con la capacidad de dañar energía.

Ataques Relámpagos: El portador de Carnwennan sufre únicamente un penalizador de -10 a su habilidad ofensiva por cada ataque adicional que realice.

Asesina sin Par: Si realiza un ataque por sorpresa contra un adversario que no espera el ataque Carnwennan incrementa su daño base 50 puntos y otorga un +40 al resultado del crítico obtenido.

Uno con la Sombra: Mientras se encuentre en interiores donde no le dé directamente la luz del sol, el portador de Carnwennan aplica un bono de +40 a sus habilidades secundarias Sigilo y Esconderse.

Movimiento Inhumano: Carnwennan otorga la capacidad de realizar acciones físicas inhumanas a su portador. En el caso de que este de por sí ya fuera capaz de realizarlas (ya sea innatamente o mediante habilidades del Ki), obtiene en su lugar un bono de +1 a Destreza y +1 a Agilidad mientras porte la daga en sus manos.

Anulación: Si causa daño Carnwennan anula hasta el final del turno todos los bonos especiales, ya sean naturales o místicos, que tenga el objetivo a sus Resistencias. Esta habilidad no tiene efecto contra criaturas con acumulación de daño.

Condena: Si el portador de Carnwennan utiliza la daga como arma arrojada y obtiene un resultado que causa daño a su objetivo, el arma se queda clavada en el cuerpo de su adversario. Hasta la próxima luna nueva, nadie salvo el poseedor de Carnwennan es capaz de retirar el arma del cuerpo, y cualquier intento únicamente conllevará dolor y daños para el afectado. Durante este tiempo, la pérdida de Puntos de Vida causada por Carnwennan no puede recuperarse y, mientras la herida no se sane, el objetivo sufre las desventajas Mala Suerte y Desafortunado.

Nivel de Poder: 3+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	+35	3	PEN	FIL
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Arma corta	Lanzable, Precisa	25	4	165
Reglas Especiales				
Ataques Relámpagos, Asesina sin Par, Uno con la Sombra, Movimiento Inhumano, Anulación, Condena				



CALIBURN

Caliburn, la espada de los reyes, el filo definitivo, es la séptima y más poderosa de todas las Armas de Leyenda. Hay quien dice que es una encarnación directa del Roble Sagrado y que, sobre aquel que la posea, recae el peso de salvar el mundo en su momento de mayor necesidad.

Caliburn es una hermosa espada bastarda de grandes dimensiones. Tanto su filo como su mango están repletos de grabados dorados, lo que le da a la espada la falsa apariencia de estar hecha de oro. En realidad, la lista entera de materiales que usó el clan de los norteños para fabricarla es todo un misterio, pero la base de Caliburn es un extraño metal estelar que encontraron en un meteoro que cayó de los cielos.

Este arma ancestral ha tenido multitud de dueños a lo largo de los siglos, incluyendo al mismísimo Sacro Santo Emperador Lazaro Giovanni. No obstante, para los seguidores de las creencias Liliun el más importante de todos sus poseedores es Nuada, el mayor de los Lim Sidhe y al que generalmente se le considera su rey.

Es de conocimiento popular que en estos momentos Caliburn se encuentra en posesión del monarca de Alberia, quien la usa personalmente al entrar en combate. No obstante, lo cierto es que dicha arma no es más que una imitación, y que la verdadera está perdida en algún lugar de la Vigilia.

Vinculación: No se conoce con exactitud a qué emociones responde Caliburn. Como si tuviese personalidad propia, el arma elige tan sólo aquellas personas destinadas a hacer grandes cosas en el mundo.

Fábula: 80 / 240 / 280

Calidad: Caliburn se considera una espada bastarda de calidad +20 capaz de dañar energía. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la Proyección Mágica y Psíquica del personaje que la use.

Irrompible: Caliburn no puede ser rota de ninguna manera conocida.

Poder del Alma: El arma otorga un bono de +2 al atributo de Poder de quien la porte.

Soberano: El poseedor de Caliburn obtiene un bono innato de +80 a cualquier control de Liderazgo que realice con ella.

Inmunidad: El poseedor de Caliburn es incapaz de sufrir desangramiento, prenderse en fuego, o ser congelado.

Aferrada: El poseedor de Caliburn obtiene un +3 a cualquier control enfrenado para tratar de desarmarle.

General: Todos los aliados que luchen junto al portador de Caliburn obtienen un bono de +10 a toda acción de combate así como a sus Resistencias.

Cambiar el Sino (Noción de Uso 2): Una vez por combate el poseedor de Caliburn puede repetir una tirada de ataque o defensa que realice con la espada. Hasta que no haya derrotado o sido vencido por sus actuales enemigos, no puede volver a activar esta habilidad.

Resistencias Incrementadas: El portador de Caliburn obtiene un bono de +10 a todas sus Resistencias. En contra de las reglas generales, este modificador se apila con cualquier otro bono que tuviera el personaje gracias a algún otro objeto especial.

Avalon (Noción de Uso 4): Como elegido del mundo, el mayor de sus héroes, el portador de Caliburn no puede ser derrotado. Al activar esta habilidad, durante un número de asaltos equivalentes a su atributo de Poder el personaje no puede ser dañado o afectado negativamente por ninguna habilidad, natural o sobrenatural. Una vez que ha transcurrido este tiempo, el portador de Caliburn pierde un Punto de Poder y sufre un negativo de -50 a toda acción, que se recupera a un ritmo de 10 al día. Avalon sólo puede ser activada una vez al día. Los seres con Gnosis 40 o superior pueden ignorar la inmunidad que confiere esta habilidad.

Nivel de Poder: 4+

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
110	-10	7/9	FIL	CON
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada / Manobole	A una o dos manos	-	13	225
Reglas Especiales				
+20 a la Proyección mágica y psíquica, Irrompible, Poder del Alma, Soberano, Inmunidad, Aferrada, Cambiar el Sino, General, Resistencias Incrementadas, Avalon				

GAE BOLG

Con la excepción de Caliburn, Gae Bolg, la lanza que precede la muerte, es la más conocida de todas las armas de leyenda. Fue la octava en ser creada por el clan de los norteños, para la que se usó el hueso de la columna vertebral de una Gran Bestia imbuida con el poder del mundo espiritual. Se la considera un nexo de unión con el mundo del más allá y hay algunos sacerdotes Liliun que también la asocian con el Tejo sagrado, pues es un arma tan perfecta e inefable que sólo puede traer consigo la muerte. Su primera aparición está datada hace algo más de dos milenios, y desde entonces ha sido usada por algunos de los más importantes guerreros de la historia.

Gae Bolg es una hermosa lanza decorada con laboriosos detalles en su punta, si bien no es tan espectacular como otras armas de leyenda. Su característica más llamativa es el que al luchar con ella su punta parece tener vida propia, pues es capaz de retorcerse y girar sin cesar hasta alcanzar a su objetivo.

Tras haber pasado de mano en mano a lo largo de los siglos, en estos momentos una descendiente de los Lim Sidhe al servicio de la niña emperatriz es su actual dueña.

Vinculación: Gae Bolg resuena con la necesidad, el deseo de vencer y el de obtener un poder superior.

Fábula: 80 / 180 / 240

Calidad: La lanza Gae Bolg se considera un arma de calidad +15 capaz de dañar energía.

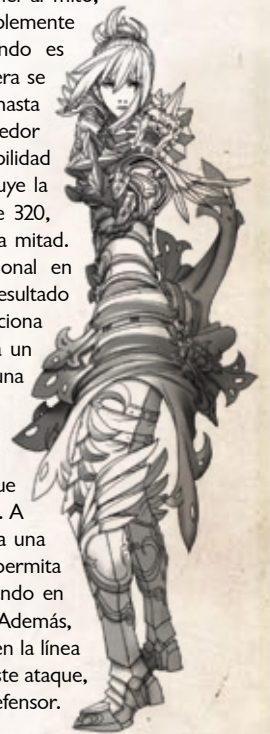
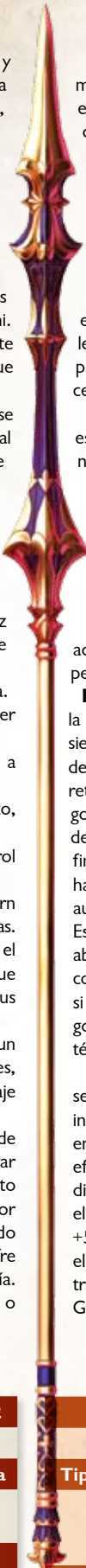
Atravesacorazones: Gae Bolg busca por sí sola el corazón de su adversario. Los ataques apuntados al corazón aplican únicamente un penalizador de -10 a la habilidad ofensiva del lanzador.

Incapaz de Errar (Noción de Uso 2): Fiel al mito, la punta de Gae Bolg no puede fallar e irremisiblemente siempre alcanza su blanco, pues incluso cuando es desviada o apartada de su objetivo, la lanza entera se retuerce cambiando de dirección continuamente hasta golpearle. En consecuencia, cada vez que el poseedor de Gae Bolg realiza un ataque con ella y la habilidad final del defensor supera la suya, el arma sustituye la habilidad de su dueño por un resultado final de 320, aunque al hacerlo reduce el Daño del arma a la mitad. Este efecto no se considera un ataque adicional en absoluto; simplemente, vuelve a calcularse el resultado con la segunda habilidad. Incapaz de Errar no funciona si el personaje declara múltiples ataques, realiza un golpe apuntado o maniobra de combate, o bien una técnica, Magnus o habilidad similar de Ki.

Celthar Lúin (Noción de Uso 3): Al ser lanzada, la punta de la lanza se vuelve incandescente y atraviesa cualquier cosa que encuentre en su camino hasta llegar a su objetivo. A efectos de juego, Gae Bolg puede lanzarse hasta una distancia máxima de 250 metros más lo que permita el bono de Fuerza de su poseedor, incrementando en +50 tanto su daño como habilidad de ataque. Además, el ataque afecta a todo aquel que se encuentre en la línea trazada entre el lanzador y su objetivo. Al usar este ataque, Gae Bolg ignora por completo la armadura del defensor.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70	+20	4/6	PEN	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Asta	A una o dos manos, Lanzable	28	8	175
Reglas Especiales				
Atravesacorazones, Incapaz de Errar, Celthar Lúin				



AEGIS

Aegis es el último escudo, la defensa absoluta que permite a su poseedor defenderse de cualquier ataque. Fue la novena arma de leyenda en ser creada por el clan de los norteños, una protección perfecta capaz de detener incluso el poder destructivo de las otras doce.

Pese a que, igual que las otras, el arma fue creada por el arte del clan de los norteños, lo cierto es que el origen de Aegis fue compuesta por un grupo disidente; hecho por encargo por la primera bruja Etheldrea. Tiene la forma de un escudo tradicional bellamente labrado, que se ajusta al antebrazo como si estuviera vivo o, en el caso de que se controle mágicamente, flota sobre el hombro izquierdo de su usuario.

Vinculación: Aegis resuena con la desesperación, el deseo de proteger a otros, y el miedo a la muerte.

Fábula: 80 / 240 / 280

Calidad: Aegis se considera un escudo medio de calidad +20 de naturaleza sobrenatural. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la proyección mágica defensiva del personaje que lo use.

Irrompible: Aegis no puede ser roto de ninguna manera conocida.

Resistencia Sobrenatural: El portador de Aegis obtiene un +25 a todas sus Resistencias.

Barrera de proyectiles: Aegis obtiene un bono especial de +20 (que se suma al bono que otorga su calidad) a cualquier defensa contra ataques a distancia, ya sean de carácter natural, como proyectiles, o descargas de algún tipo.

Pantalla Absoluta: Si el portador de Aegis declara que entra en la modalidad de combate Defensa Total no sufre penalizadores por realizar defensas adicionales.

Defensa Natural: Incluso si el portador de Aegis no puede defenderse o no sabe como hacerlo, el escudo crea una pantalla de energía a su alrededor que protege a su dueño con una habilidad final inmodificable de 180.

Reflejo (Noción de Uso 3): Si el portador de Aegis obtiene una defensa con éxito contra un ataque a distancia, puede elegir reflejarlo contra su enemigo con la misma habilidad final con la que este le ha atacado. Esta habilidad es automática y no consume acción alguna por parte del portador, pero no puede usarse en caso de que haya sido obligado a ir a la defensiva ese asalto. Esta habilidad también se aplica en el caso de que se proyecte un escudo mágico a través de Aegis.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
60	-25 esp.	7	CON	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Escudo	+40 a la parada, +30 a la esquiva	-	8	225
Reglas Especiales				
+20 a la Proyección mágica defensiva, Irrompible, Resistencia Sobrenatural, Barrera de Proyectiles, Pantalla Absoluta, Defensa Natural, Reflejo				

CLAIDHEIM SOLUIS

La treceava arma de leyenda es Claidheim Soluis, la espada de la luz, la portadora de justicia. Incluso dentro de las trece, se trata de un artefacto especial, pues es la única capaz de evolucionar y mejorar. Aunque Claidheim es el primero de los nombres que se le atribuyen, a lo largo de los siglos sus cinco portadores le han otorgado un nombre diferente y, con cada uno, la espada ha obtenido un nuevo poder; Dyrnwyn, Calad Bolg, Carn, Fragarach y Nua son los cinco que ha tenido hasta el momento.



El aspecto de Claidheim es también bastante dispar al estilo de las otras Trece, pues para crearla el clan de los norteños usó fragmentos de otras armas ancestrales, refundiéndolos para componer una obra aún más magnífica. Con mucha seguridad parte de los componentes originales pertenecían a un arma usada por una encarnación de la Beryl Azrael, razón por la que el arma tiene una naturaleza sagrada y cierta apariencia élfica.

En estos momentos, hace más de trescientos años que nadie ha sido un portador de la espada, cuyo actual paradero es desconocido.

Vinculación: Soluis resuena con la justicia, los sentimientos positivos, y el deseo de destruir un fuerte mal.

Fábula: 80 / 240 / 280

Calidad: Claidheim Soluis se considera una espada larga de calidad +10, aunque a efectos de Resistencia y presencia su calidad es +20.

Herencia Existencial: Posiblemente, Claidheim Soluis es en potencia la más grande de las armas de leyenda, ya que hereda un poder especial de cada uno de los portadores que ha considerado digno de usarla. Por ello, sus poderes evolucionan con el tiempo, siendo cada vez más impredecibles y mayores.

Dyrnwyn (Ritual): Este poder se manifiesta si su portador desenvaina Claidheim Soluis para fines positivos de importancia, momento en el que el filo de la espada se llena de un fuego plateado y purificador. Cuando se activa, la espada se considera un arma +20 capaz de dañar energía. El fuego no produce calor ni daños por sí mismo, y el arma sigue atacando como Filo.

Carn: Cualquiera criatura de naturaleza negativa que observe el fuego de Dyrnwyn por primera vez lo verá como una potente luz abrasadora y deberá realizar una RF contra 140 o quedará cegado un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso.

Calad Bolg: Claidheim Soluis produce daños masivos contra criaturas negativas, por lo que dobla el daño producido contra ellas.

Lazo Roto: Al contrario de lo que suele ocurrir con la mayoría de las Trece Armas de Leyenda, el lazo Claidheim Soluis con su portador puede ser roto si éste derrama sangre inocente o comete un acto de maldad, incluso si no es consciente de ello. Una vez que ocurre esto, el arma no vuelve jamás a asociarse con ese señor.

Fragarach (Noción de Uso 2): Mientras esté en contacto con la empuñadura del arma, el portador de Soluis puede detectar en un kilómetro de radio la posición exacta de cualquier fuente de oscuridad o criatura negativa que no supere una RM contra 180. Esta habilidad cuenta como una detección sobrenatural.

Nua: Acorde a la leyenda, aquel que enarbole Claidheim Soluis por una causa justa es incapaz de morir. En consecuencia, mientras luche con ella el portador del arma es completamente inmune a todos los críticos que sufra y no aplica negativo alguno por combatir incluso si se encuentra en puntos de vida negativos.

Nivel de Poder: 3 (Potencialmente Nivel 5)

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
70 / 90	+10 / +20	6	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Espada		33	7 / 11	225
Reglas Especiales				
Dyrnwyn, Calad Bolg, Herencia Existencial, Lazo Roto, Carn, Fragarach, Nua				

La verdad sobre Soluis

Pese a que realmente es una de las Trece Armas de Leyenda, Claidheim Soluis fue creada usando los restos de un Pilar de Almas de Imperium. Esa es la razón por la que el arma puede evolucionar y el origen de sus aparentes poderes inusuales.

LOS BASTONES DE MAGUS

El nombre del Bastón de Magus es ampliamente conocido en los círculos ocultistas por muy diversas causas. Para la mayoría se trata de diez varas gemelas de poder, objetos legendarios portados por los mayores hechiceros del mundo. Sin embargo, son muy pocos los que conocen la verdadera historia que se oculta detrás del mito, que las diez no son más que simples imitaciones de algo que supera la imaginación de cualquier mago.

El verdadero Bastón de Magus es el artefacto de hechicería más poderoso de cuantos se han creado jamás. Si el mito es cierto, su nombre original es la Vara de Pertho y perteneció al dios de las fuerzas ocultas Aityr, habiendo sido creada a partir de un diente del gigante primigenio. Naturalmente no hay manera alguna de aseverar nada de eso, pero considerando su poder, no es difícil de creer que tenga una conexión con algún ente divino. El mito cuenta que la vara fue entregada a quien se convertiría en el primer hechicero, concediendo así a los mortales el don de la magia. Curiosamente, otras culturas no humanas también tienen mitos semejantes con un artefacto que podría ser equivalente a la Vara de Pertho, aunque la entidad es diferente en cada caso.

En aquellos tiempos remotos el objeto se convirtió en un símbolo equivalente al título de "hechicero supremo" e, independientemente de razas o creencias, debía pertenecer al brujo más poderoso del mundo. Sin embargo, un grupo de archimagos decidió estudiar la vara y tratar de imitarla; sus experimentos darían nacimiento a los diez bastones de Magus que hoy en día se conocen.

BASTÓN DE MAGUS

Generalmente, los Bastones de Magus o varas de la magia son objetos portados por los mejores archimagos del mundo. Visualmente, son mucho más simples de lo que se podría esperar de ellos, siendo meramente largas varas de marfil con hermosos grabados en su zona superior. No están ligados a ninguna raza, y han pertenecido a seres de las etnias más dispares a cambio de un simple requisito: haber sido capaces de demostrar ser un maestro de las artes mágicas. Se cree que existen diez porque sólo el mejor brujo de cada vía mágica era merecedor de tener uno, aunque lo cierto es que los bastones no están vinculados a vía alguna.

Fábula: 140 / 280 / 320

Potenciador Sobrenatural (Noción de Uso 2): Suma un bono de +10 al ACT y a la Proyección Mágica al canalizar conjuros a través del bastón.

Resistencia: El báculo es un artefacto de calidad +10 a la hora de contabilizar su Presencia y Resistencia.

Contenedor de Conjuros (Noción de Uso 2): El báculo puede usarse para almacenar un conjuro que puede ser liberado con posterioridad en cualquier momento. Dicho conjuro no puede poseer un valor zeónico superior a 80 y debe de haber sido lanzado previamente por el brujo mientras sostenía el bastón en las manos. Naturalmente, el conjuro desaparece del bastón una vez que es activado.

Magia Innata (Noción de Uso 2): Los conjuros innatos del personaje tienen un potencial de +10 a lo que indique su ACT.

Mantenimiento (Noción de Uso 2): El mago puede mantener un único conjuro cuyo valor por asalto no sea superior a 5 puntos de Zeon sin coste alguno.

Contenedor de Zeon (Noción de Uso 1): El báculo de Magus puede contener hasta 800 puntos de Zeon como recipiente mágico.

Nivel de Poder: 3

VARA DE PERTHO

La Vara de Pertho es el Bastón de Magus original, un artefacto de abismal poder mágico que incremental las capacidades de cualquier hechicero hasta grados increíbles. Los mejores ocultistas aseguran que sólo puede ser comparado al Erebuskaikel, y que ningún otro artefacto mágico podría ni tan siquiera hacerle sombra.

El destino de la Vara, antaño portada por el mayor archimago del mundo de cada generación, es un misterio desde el final de la Guerra de Dios, pues aunque el artefacto acabó en poder de Rah, se desconoce que hizo con él o donde acabaría tras el conflicto.

Fábula: 240 / 320 / 440

Potenciador Sobrenatural (Noción de Uso 2): Suma un bono de +15 al ACT y a la Proyección Mágica al canalizar conjuros a través suyo.

Resistencia: La vara es un artefacto de calidad +15 a la hora de contabilizar su Presencia y Resistencia.

Contenedor de Conjuros (Noción de Uso 3): La vara puede usarse para almacenar hasta tres conjuros que pueden ser liberados con posterioridad en cualquier momento. Ninguno de ellos puede tener un valor zeónico superior a 200 y deben de haber sido lanzados previamente por el brujo mientras sostenía el bastón en las manos. Naturalmente, cualquier conjuro desaparece del bastón una vez que es activado.

Magia Innata (Noción de Uso 3): Los conjuros innatos del personaje tienen un potencial de +20 a lo que indique su ACT.

Mantenimiento (Noción de Uso 3): El mago puede mantener un único conjuro cuyo valor por asalto no sea superior a 10 puntos de Zeon sin coste alguno.

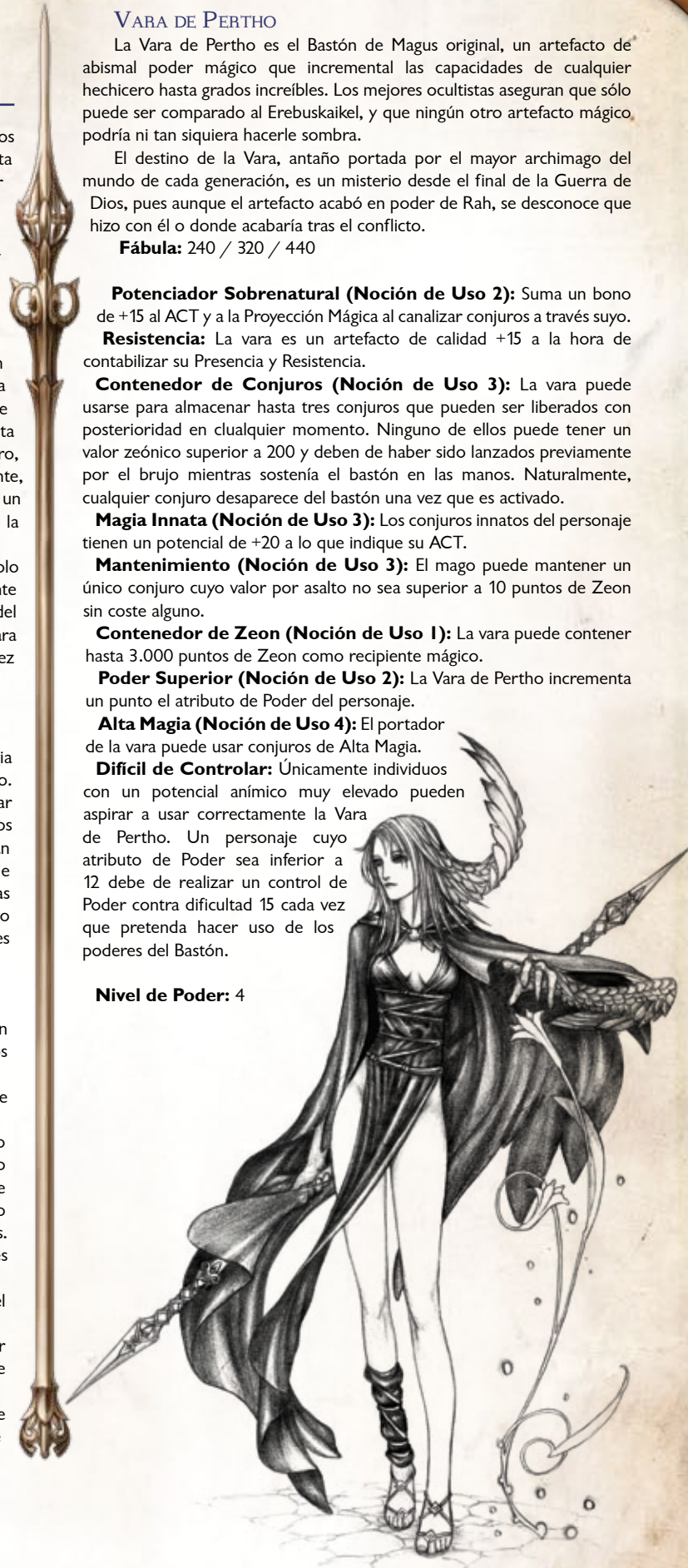
Contenedor de Zeon (Noción de Uso 1): La vara puede contener hasta 3.000 puntos de Zeon como recipiente mágico.

Poder Superior (Noción de Uso 2): La Vara de Pertho incrementa un punto el atributo de Poder del personaje.

Alta Magia (Noción de Uso 4): El portador de la vara puede usar conjuros de Alta Magia.

Difícil de Controlar: Únicamente individuos con un potencial anímico muy elevado pueden aspirar a usar correctamente la Vara de Pertho. Un personaje cuyo atributo de Poder sea inferior a 12 debe de realizar un control de Poder contra dificultad 15 cada vez que pretenda hacer uso de los poderes del Bastón.

Nivel de Poder: 4





Ilustrado por © Wen Yu Li

LOS TRES TESOROS SAGRADOS

Salvo las cinco Magatamas, ningún objeto de poder o leyenda oriental hace sombra a la de los Tres Tesoros Sagrados, los artefactos milenarios que han pertenecido a las familias imperiales de Lannet y Shivat desde la aparición de Kuon Teikoku.

El origen de tales objetos se remonta al nacimiento del Emperador Eterno Amaterasu no Mikoto, pues cuando Varja decidió volverse una entidad terrenal los Shizukana Sozoshia (los creadores silenciosos) que habían dado vida al gran Kami le regalaron tres artefactos para que los portara consigo; Kusanagi no Tsurugi, la espada del viento, Yata no Kagami, el espejo de la verdad, y Yasakani no Magatama, el collar del alma.

Durante los milenios que rigió el Imperio Eterno, Amaterasu usó los Tres Tesoros únicamente en contadas ocasiones, pues consideraba que los artefactos eran vínculos con su antiguo ser que prefería olvidar. Así pues los dejó sellados en las profundidades de la corte, tomándolos sólo cuando era algo indispensable.

Lamentablemente, el destino de los Tres Tesoros es incierto, pues los objetos se perdieron con el paso de las eras. El primero en desaparecer fue Kusragi no Tsurugi, que no volvió a ser visto tras el combate de Amaterasu con el Aeon Oscuro Orochi. Los dos restantes fueron heredados por los hijos del emperador; Lannet se quedaría con el collar del alma, y Shivat obtendría el espejo de la verdad. Desgraciadamente, ambos fueron perdidos siglos después; Yata no Kagami robado por unos ladrones que lograron entrar en el Palacio Dorado, y Yasakani no Magatama acabaría siendo regalado a un Kami sin nombre a cambio de su ayuda en la Eterna Guerra de la Sombra. Actualmente, se desconoce el paradero exacto de los tres, pero se cree que Kusragi no Tsurugi está en manos de una princesa fugitiva del clan Asakura que ha viajado hasta el Viejo Continente.

Los entendidos aseguran que los Tres Tesoros son objetos de poder descomunal, y no le falta razón. Cada uno de ellos es un artefacto de capacidad divina difícilmente controlable por manos mortales. Una leyenda asegura que los Tesoros están condenados a permanecer separados y en la sombra hasta que el propio Amaterasu no regrese al mundo. Por ello, si alguien lograra reunirlos sería una prueba irrefutable de que se trata de la mismísima reencarnación del Emperador Eterno y, consecuentemente, le correspondería reinar sobre todo Varja. Por supuesto, ninguno de los gobernantes de Lannet o Shivat se siente muy cómodo con la idea.

KUSANAGI NO TSURUGI

Kusanagi no Tsurugi, la espada del viento, representa el valor y la habilidad de Varja. Se trata de una nodachi labrada de considerables proporciones. Las personas normales la ven simplemente como una simple espada de hermosa manufactura, pero los seres de naturaleza superior la perciben como una crepitante hoja de poder a la que no se pueden acercar.

El objeto fue utilizado por Amaterasu no Mikoto para decapitar al Aeon Oscuro Orochi, y posteriormente, para encerrar parte de su impía esencia. Al darse cuenta que el arma se había impregnado con la corrupción de la bestia, Amaterasu se deshizo de la espada, sellándola para la eternidad. Lamentablemente, su sello fue roto recientemente, y el tesoro está ahora en algún lugar del Viejo Continente.

Fábula: 80 / 180 / 320

Calidad Excepcional: La espada Kusanagi es equivalente a una Nodachi sobrenatural de Calidad +20 capaz de dañar cualquier clase de criatura cuyo Gnosis no sea superior a 40.

Sangre de Orochi: La hoja de la espada fue bañada en la sangre del Aeon Oscuro Orochi y la impregnó con parte de su veneno divino. Aquellos que son heridos por ella se vuelven terriblemente violentos y sus cuerpos sangran profusamente por todos los orificios. Si el arma produce daños sobre alguien, éste debe superar una RV contra 140 o se verá sometido al estado de Ira y perderá 1 Punto de Vida por asalto un número de turnos equivalente al nivel de fracaso. El veneno actúa de manera inmediata y afecta a su víctima hasta que pueda calmar su ira o sus Puntos de Vida desciendan hasta 0.

Segadora: Capaz de penetrar cualquier defensa, la espada Kusanagi anula hasta 8 puntos (incluido ya el bono de calidad del arma) de la Armadura del defensor.

Irrompible: No se conoce poder alguno capaz de quebrar el filo de Kusanagi por lo que, salvo ante entidades divinas de naturaleza superior, el arma no puede ser rota de ningún modo.

Kaze no Nagi (Noción de Uso 3): A voluntad de su portador, la nodachi puede crear grandes cuchillas de viento que cortan todo lo que encuentran a su paso. Como una acción completa, el portador de Kusanagi puede realizar un ataque de Filo hasta una distancia de 100 metros. Este ataque posee un Daño Base de 100 al que se suma el bono de Poder de su portador. Si lo desea, la cuchilla de viento puede extenderse para intentar abarcar a todos los objetivos que se encuentren en un área de 5 metros, pero aplicando un penalizador de -50 a la Habilidad de Ataque de su portador. Kaze no Nagi reduce 4 puntos la Armadura de sus blancos.

Agilidad de los Vientos: Cualquier persona que porte Kusanagi incrementa tres puntos su Movimiento (hasta un máximo de 15) y obtiene la capacidad de realizar acciones Inhumanas basadas en Agilidad.

Canalizador: Cualquier guerrero que porte Kusanagi obtiene un +1 a todas sus acumulaciones de Ki.

Nivel de Poder: 4

Daño	Turno	FUE R.	Crítico 1	Crítico 2
120	-15	8/10	FIL	
Tipo de arma	Especial	Entereza	Rotura	Presencia
Mandoble	A una o dos manos	-	12	240
Reglas Especiales				
Sangre de Orochi, Segadora, Irrompible, Kaze no Nagi, Agilidad de los Vientos, Canalizador				

YATA NO KAGAMI

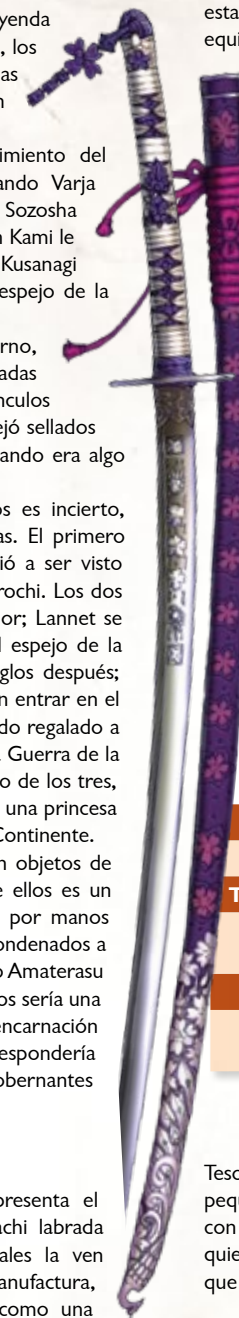
Yata no Kagami, el espejo de la verdad, es el segundo de los Tres Tesoros Sagrados, y también el más famoso de los tres. Se trata de un pequeño espejo de plata labrada adornado con una media luna que refleja con absoluta claridad. Su actual paradero sigue siendo un misterio, pero hay quien piensa fundadamente que nunca salió de Shivat e incluso aventuran que podría encontrarse en algún sitio de la ciudad de Yokai.

Fábula: 80 / 180 / 320

Reflejo de la verdad (Ritual): Tal y como dice la leyenda, Yata no Kagami sólo refleja la verdad. Por ello, cualquier alteración de la apariencia, ilusiones, invisibilidad, metamorfismo o poderes similares que modifiquen la realidad pierden su poder frente a él.

Todo lo que se refleja en el espejo recupera su verdadera forma, terminando de inmediato cualquier conjuro o habilidad especial que le permitiera adoptarla. Esta habilidad puede evitarse superando un control de RM 180, aunque en caso de ser una noche de luna llena, la dificultad se incrementa hasta 220.

Más allá de las mentiras (Ritual): El espejo no puede reflejar las mentiras. Si mientras se está frente a él alguien pronunciara una mentira, su reflejo en el espejo dirá la verdad si el afectado no supera una RM contra 180, aunque en caso de ser una noche de luna llena, la dificultad se incrementa hasta 220.



Escritos (Ritual): El poder del espejo funciona incluso con mentiras escritas. Si un texto posee una mentira, la imagen del espejo reflejará la verdad escrita. Para evitar este efecto el escritor de la mentira debe superar una RM contra 160. El escritor no utiliza la RM que posea en el momento en el que el espejo refleja la mentira, si no la que posea en el momento en el que la escribió, incluso si éste no se encuentra ya con vida.

Conocimiento Limitado (Ritual): El Yata no Kagami únicamente muestra las mentiras de aquellos que son conscientes de que mienten, así que si no saben que lo están haciendo, el espejo no tiene poder alguno sobre ellos. En caso de que sí sepan que están mintiendo pero no conozcan la verdad, el espejo tampoco posee el poder de revelar datos desconocidos por aquellos que hablan. En tal caso, sus reflejos sólo dicen palabras sin sentido y los textos escritos muestran letras imposibles.

Sabiduría: Mientras esté en contacto con el espejo, el personaje incrementa dos puntos su atributo de Inteligencia (hasta un máximo de 15).

Escudo de Verdad (Noción de Uso 3): Yata no Kagami es capaz de crear una pantalla reflectante que funciona como un escudo sobrenatural. El poseedor del artefacto puede usar o bien una habilidad base de 240 puntos o bien su propia proyección mágica aplicando un bono de +20 a su defensa. En caso de que se trate de una descarga sobrenatural, si el escudo logra una parada con éxito la devuelve contra su lanzador con su misma habilidad ofensiva más 50. El escudo aguanta un daño equivalente al Atributo de Poder de su poseedor multiplicado por 100, y se recupera a un ritmo de 50 puntos por asalto. Activar esta habilidad tiene un coste de 10 puntos de Zeon por asalto, que se toman directamente de la reserva del personaje.

Reflejo del Alma (Noción de Uso 4): El poseedor de Yata no Kagami puede crear una copia de cualquier cosa o persona que se refleje en su superficie. La criatura u objeto está bajo el control del señor del espejo, y tendrá todos y cada uno de los poderes del original al igual que sus habilidades, más sólo una parte de sus conocimientos. Yata no Kagami puede reflejar como máximo una cantidad de elementos cuya presencia combinada no superen el doble de la propia presencia del poseedor del objeto, aunque en el caso de que se trate de copiar una criatura, ésta no podrá tener más de cinco niveles más que el poseedor del espejo. Si quiere crear copias nuevas, deberá primero eliminar las anteriores. El espejo tarda un asalto entero en crear una copia, tras lo cual debe esperar hasta la siguiente luna para volver a usar este poder. Esta habilidad no permite copiar cosas con Gnosis 35 o superior.

Sello (Noción de Uso): El espejo puede usarse para desconvocar cualquier clase de criatura espiritual o entre mundos que se refleje en él. A voluntad, su poseedor puede usarlo como si poseyera una habilidad de Desconvocar de 320 y Gnosis 30. El coste de Zeon de la expulsión debe de ser pagado por el personaje.

Nivel de Poder: 4

YASAKANI NO MAGATAMA

Yasakani no Magatama es el mayor de los Tres Tesoros Sagrados, pues representa la benevolencia y el poder imperial. Se trata de un collar de jade adornado en su centro con una enorme Magatama de color verde.

Fábula: 80 / 180 / 440

Ojos de Alma: El portador de Yasakani no Magatama puede ver espíritus y detectar automáticamente cualquier apertura en la realidad o portal que se encuentren a menos de un kilómetro de su posición.

Protección Elemental: El portador del colgante está protegido contra los elementos naturales, que son incapaces de provocarle cualquier daño. En reglas de juego, es inmune a 10 intensidades de Fuego, Frío y Electricidad. Consecuentemente el personaje obtiene un +50 contra cualquier resistencia basada en ellos y los ataques elementales ven reducidos en -50 su daño base.

Aura de Benevolencia: Cualquier sujeto que intente provocar daño al portador de Yasakani no Magatama debe superar automáticamente una RM contra 140 o se vera incapaz de realizar ninguna acción en su contra. El afectado tiene derecho a volver a repetir la Resistencia pasada una hora o cada vez que el portador de la Magatama haga algo para incurrir su ira.

Esencia: Las Magatamas del colgante crean una barrera anímica frente a cualquier efecto que intente afectar a su portador. Cualquier conjuro o poder sobrenatural que le obligue a superar una RM igual o inferior a 120 es superado automáticamente.

Inmunidad Física: Su poseedor obtiene una Barrera de Daño de 80 contra ataques físicos y Barrera de Daño 40 contra ataques de naturaleza sobrenatural o basados en energía.

Estabilidad Sobrenatural: Los conjuros de un hechicero que porte el colgante no crean portales al Samsara sin importar su valor zeónico.

Potenciador Mágico (Noción de Uso 2): El Colgante otorga un bono de +20 al ACT así como un +20 a la Proyección Mágica de su portador.

Poder Divino (Noción de Uso 4): Una persona que logre sintonizar completamente con los poderes de la Magatama puede elegir trascender su mortalidad, convirtiéndose en algo cercano a una deidad. En ese momento, adquiere Gnosis 30 y obtiene cuatro niveles adicionales (hasta un máximo de 15) para adquirir habilidades y poderes ya sea como un Ser entre Mundos o bien como Espíritu. En caso de que alguien que hubiera sincronizado con la Magatama rompiera su vínculo con ella por alguna razón, perdería todas las capacidades que le ha concedido y reduciría irreversiblemente su Atributo de Poder a la mitad.

Nivel de Poder: 4+



Ilustrado por © Wen Yu Li

CLASE OMEGA

Por encima de todos los artefactos que se han expuesto hasta el momento, existen “cosas”, a falta de un nombre mejor, cuyo poder es tan absurdamente desgarrador que pueden conllevar el fin de todo cuanto se conoce.

EL LIBRO DE LOS MUERTOS

No existe ningún objeto en Gaia tan temido y codiciado como el Libro de los Muertos. Para algunos, se trata del códice original en el que se compiló todos los conocimientos nigrománticos de la humanidad. Para otros, es la misma base de la nigromancia, el grimorio que dio nacimiento a la magia impía.

Originariamente el volumen en sí no tiene nombre alguno ni se conoce su autor, por lo que la denominación de “Libro de los Muertos” no es más que una manera de referirse a él por parte de aquellos que lo han estudiado. Se trata de un enorme compendio hecho de piel humana, papel y metal, que posee más de tres mil páginas escritas en sangre. En su interior se esconden secretos jamás vistos, procesos y experimentos que permiten superar las reglas de la muerte y crear las pesadillas más inenarrables.

Resulta muy extraño el hecho de que, pese a que el libro es posiblemente la fuente de conocimiento nigromántico más poderosa de la creación, su naturaleza y sus principios parecen estar opuestos a ésta como arte mágica. Es como si lo que se relata en él fuera una ciencia fría y mecánica, apartada del arte nigromántico más tradicional.

Pero el Libro de los Muertos es mucho más que un simple grimorio de conjuros y rituales; es un artefacto de descomunal fuerza existencial por derecho propio. Es posible que no fuese creado con tal fin, pero los secretos que esconden sus páginas le dan poder por encima de lo imaginable; los más oscuros conceptos del más allá reunidos y encarnados en un objeto terrenal. Por ello, quizás lo más aterrador de él es que posee una vaga voluntad y el objetivo de seguir existiendo a cualquier precio; todo por el fin de desvelar más de sus monstruosos misterios hasta que, a su alrededor, sólo se extienda un universo de muerte infinita.

Naturalmente el libro sólo se obedece a sí mismo y no reconoce dueño alguno. En realidad, aquellos que piensan que les pertenece no son más que instrumentos para el artefacto; el libro es un ente manipulador, capaz de conceder poder y quitarlo con la misma facilidad.

El libro ha aparecido en momentos muy concretos de toda la historia conocida y ha estado en posesión de los que han sido considerados los nigromantes más poderosos de la historia. Tras desaparecer un siglo antes de la llegada de Abel, hace pocas décadas el Libro de los Muertos fue encontrado por un grupo de buscadores de Sol Negro y, desde entonces, la megacorporación ha hecho uso de los conocimientos contenidos en él para crear las más peligrosas armas nigrománticas. Si bien no han logrado desentrañar aún todos sus secretos, sin duda han sido capaces de llegar más lejos de lo que lo ha logrado ninguna otra organización en el pasado. Actualmente, el libro se encuentra ahora en posesión del patriarca de la familia Delacroix, sellado en una cámara de seguridad en la base secreta que Sol Negro tiene en Beckent. Para poder seguir adelante con sus proyectos por todas partes, han creado copias incompletas del libro, que contienen información fragmentada que han logrado descodificar. Mientras, el propio Adrian Delacroix está usando los conocimientos del artefacto para fabricar un dios artificial de la nigromancia, un “ángel fantasma” que, de ser completado, supondría la creación de la criatura artificial más poderosa que jamás ha visto Gaia.

Fábula: 180 / 320 / 440

Oscura Consciencia: El libro no es propiamente un artefacto vivo ni es capaz de comunicarse con los demás, pero sin duda existe en él cierta “voluntad” que le hace influir a cuanto le rodea. De esa manera, manipula los acontecimientos dando o negando información según le conviene, así como incrementando la velocidad con la que la habilidad Transformación Nigromántica influye en los demás.



Anatema No Muerta: El libro no puede ser tocado por entidades no muertas. Si se diera el caso, éstas deben superar cada asalto un control de RM contra 240 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso.

Transformación Nigromántica: Cualquiera que esté en contacto directo con el libro se ve influenciado por las energías nigrománticas que desprende, pues el artefacto suele alterar la presencia de la gente, pervirtiendo sus almas y sus cuerpos hasta convertirlos en poderosas entidades no muertas con poderes sin par. Esta transformación nunca es igual y se basa en el potencial innato de cada individuo; cuanto más fuerte es su presencia, mayores son también las capacidades que obtiene. El cambio no es inmediato ni voluntario, pero sus inicios nunca son apreciables. Es necesario un periodo entre tres y siete días para que el proceso se complete, un tiempo durante el cual la persona se siente extraña, pero no puede precisar el por qué. Un ser natural obtiene 100 PD para adquirir poderes de monstruo por cada 5 puntos de Gnosis que tenga por encima de su Natura. Es decir, un ser humano con Gnosis 15 obtendría 300 PD. En el caso de los seres entre mundos, estos obtienen 50 PD por cada 5 puntos de Gnosis que tengan por encima de 15. En ambos casos, los PD son gastados como si el personaje tuviera Gnosis 30. Estos seres son siempre no muertos superiores; pueden elegir a voluntad si ser afectados o no por las habilidades que tienen únicamente como objetivo a las criaturas nigrománticas.

Para evitar ser afectado por esta habilidad, es necesario sellar el libro en un lugar estanco con poderosas protecciones sobrenaturales. Los seres con Gnosis 35 o superior ignoran los efectos de esta habilidad.

Eterno: El libro siente si está en peligro y manipula cuanto le rodea para protegerse en todo momento. Si siente que su propia existencia está en peligro, siempre logra manipular algo para desaparecer o librarse de la amenaza que se cierne sobre él. Ha habido casos en los que simplemente ha llegado a desvanecerse sin explicación.

Potencial No Muerto: La presencia del libro influye en cualquier ente no muerto que se encuentre en las proximidades, incrementando sus capacidades y otorgando un bono de +20 a toda acción y un +2 a la Inteligencia (hasta un máximo de 10) toda criatura nigromántica a menos de diez kilómetros.

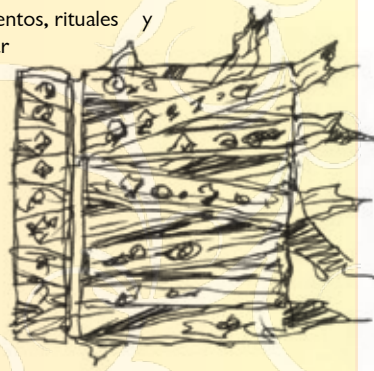
Avatar: La habilidad menos conocida del libro es también la más poderosa, si bien es extremadamente inusual que la emplee, pues sólo ocurriría de darse el caso de que el libro considerase que ha encontrado a una persona útil para sus fines y que necesita urgentemente “poder” o será destruida. En tal circunstancia, el artefacto podría optar por conferirle a su portador una parte de él mismo, convirtiendo a dicho individuo en su “avatar”. Esta transformación otorga al personaje o bien nivel 10, o bien incrementa 5 niveles el que éste tuviera (hasta un máximo de 15). Adicionalmente, le permite controlar automáticamente a cualquier criatura no muerta que haya sido creada usando los experimentos del libro.

El avatar sufre siempre un cambio drástico de apariencia, y su cuerpo entero se rodea de decenas de páginas de libro que revolotean sin parar a su alrededor. Naturalmente, del mismo modo que otorga este poder, el libro también es capaz de “retirarlo” cuando desee, si considera que su propietario ya no requiere sus poderes o le ha decepcionado.

Nivel de Poder: 5

Conocimientos

Es muy importante puntualizar que las habilidades que se reflejan aquí son las del Libro de los Muertos como artefacto sobrenatural, y no como tomo de conocimiento. En el interior de sus páginas hay innumerables experimentos, rituales y procesos nigrománticos para crear las más aterradoras criaturas; algunas tan poderosas que podrían hacer estremecerse incluso a los dioses. Por ello, por poderoso que sea el libro en sí, palidece comparado a la información que hay en sus páginas. Ése es, sin duda, el mayor “poder” del artefacto.



LA LLAVE DE YGGDRASYLL

Resulta complicado hablar del artefacto que, a falta de un nombre más apropiado, se denomina La Llave de Yggdrasyll. Todo lo que conoce de él son mitos narrados de manera fragmentada en leyendas o escritos ancestrales, historias más propias de cuentos de hadas que de algo real. Los mejores expertos de Tol Rauko sólo pueden hacer vagas conjeturas sobre ella, e incluso entelequias superiores y entes quasidivinos dudan seriamente de su posible existencia.

Y sin embargo, es real.

El nombre de La Llave de Yggdrasyll proviene del hecho de que el artefacto fue encontrado en el interior del reloj de las almas, la inmensa mega estructura que se aposenta en el centro de la realidad. Si bien se ha hecho alusión a él en varios momentos de la historia, hay tres claras menciones al artefacto. La primera vez que se hace referencia a él es en los escritos de Ghestal, aunque se ignora por completo como tuvo acceso a dicha información. Se piensa que el emperador Duk'zarist trató de encontrar La Llave durante los últimos días de la Guerra de la Oscuridad para dar la vuelta al conflicto, aunque fue incapaz de alcanzarla. La segunda vez que se lo menciona claramente es en las investigaciones del Imperio de Slomon previas a las siete horas de fuego, donde se especuló sobre la posibilidad de usarlo como una fuente de energía ilimitada. Eras más tarde, tanto Zhorne Giovanni como Karla Sith hablaron de haberlo visto durante el tiempo que pasaron en el interior de Yggdrasyll, pero ninguno de ellos lo llevó consigo.

No es exagerado decir que La Llave de Yggdrasyll es el artefacto más poderoso no sólo de Gaïa, sino de toda la existencia, pues su naturaleza es incluso superior a la de algunas entidades denominadas por ciertas culturas como “dioses”. Es prácticamente imposible delimitar por completo las capacidades que posee, pero aparentemente responde a la voluntad y el pensamiento, canalizando una cantidad de energía casi ilimitada para hacer realidad cualquier “deseo” de su propietario. Podría decirse que permite a su dueño crear y destruir a su antojo como si fuera un dios. No obstante, dicho poder no está exento de peligros, pues La Llave no responde al pensamiento de un modo consciente, e incluso el subconsciente de su poseedor puede destruirle por el mero hecho de tener una idea equivocada.

Generalmente, es descrita como una esfera cristalina rodeada de varios aros de metal dorado. Cuando se utiliza, comienzan a girar alrededor de la esfera.

La historia de La Llave se quedaría en un simple relato de no ser porque en algún momento de los últimos setecientos años alguien la extrajo del interior del reloj y la usó durante un tiempo limitado. Aunque no se sabe el alcance de lo que se hizo con ella o si el objeto acabó destruyéndose a su poseedor, aparentemente su última acción con ella fue devolverla a su lugar de origen, posiblemente para que nunca volviera a caer en manos de ninguna persona o entidad.

Fábula: 320 / 440 / 560

El Poder de la Creación: El portador de La Llave de Yggdrasyll puede crear cualquier cosa que imagine simplemente con visualizarlo en su mente. Ya sea un objeto o un ser vivo, con un mero pensamiento se materializa ante él física y anímicamente. Al contrario que las cosas creadas mediante conjuros, los elementos creados por La Llave son completamente reales en forma y esencia, sin vínculo alguno con fuerzas sobrenaturales. De ese modo, no habría diferencia alguna, por así decirlo, entre un castillo construido de manera tradicional y uno creado con La Llave, de igual forma que no la habría entre una persona normal y un ser humano formado de Yggdrasyll. Los límites de esta habilidad son prácticamente inexistentes. Si trata de crear elementos sin vida, la presencia de aquello que puede crear es de 240, independientemente de la del propio portador del artefacto. Si por el contrario se trata de un ser vivo o animado, éste podrá tener como máximo nivel 15. Ninguno de los elementos creados por La Llave puede tener un Gnosis superior a 30.

El Poder de la Destrucción: De igual forma que crea, el portador de La Llave de Yggdrasyll puede destruir cualquier cosa con su mera voluntad. Físico o espiritual, vivo o inanimado, le basta con desearlo para que aquello que quiera deje de existir. Esta habilidad le permite destruir cosas inanimadas cuya presencia no supere el 180. En el caso de que sean seres vivos, el límite es de Nivel 10, aunque los seres naturales pueden sumar el equivalente a un nivel por cada 5 puntos de Natura que tengan por encima de su valor base. Por ejemplo, un ser natural de nivel 8 con una Natura 15 puntos por encima de su base, tendría el equivalente a un nivel 11 y no podría ser blanco de este poder. Un ser con Gnosis 35 o 40 también es parcialmente afectado por esta habilidad, aunque no puede ser destruido por completo. Si el portador de La Llave desea su final, su existencia queda notablemente debilitada, pero sin ser borrada. No hay resistencia posible contra esta habilidad, pero los seres con Gnosis 45 o superior no son afectados por los efectos de Yggdrasyll.

Uso: Sólo puede crearse o destruirse una única cosa por asalto.

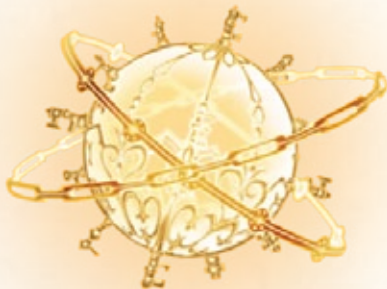
Protección Gnóstica: El portador de La Llave es inmune al poder Auspice de seres con Gnosis 40 o inferior.

Sobrecarga: Al crear o destruir cosas absurdamente poderosas, incluso La Llave siente cierta sobrecarga. En caso de que se forme algo con una presencia entre 160 y 180, un ser de nivel entre 10 y 12, o se trate de destruir algo cuya presencia sea 140, La Llave permanecerá inactiva durante un minuto. Si lo que trata de formar está entre 180 y 200, o es un ser de nivel entre 13 y 14, o intenta destruir algo cuya presencia sea 160, La Llave permanecerá inactiva durante una hora. Finalmente, para valores superiores, como crear un ser de Nivel 15. La Llave deja de funcionar durante un día entero.

Control de la Llave: Controlar un poder como el de La Llave de Yggdrasyll es una tarea indescriptiblemente más compleja de lo que pueda parecer. Tener una voluntad fuerte y una cabeza serena son factores realmente vitales para alguien que pretenda usar sus poderes, pues un pensamiento equivocado o una simple duda fácilmente conllevan la propia destrucción. Por ejemplo, si el personaje teme que pueda perder el control de La Llave, significa que una parte de él está pensando eso y, en consecuencia, en ese mismo instante ya lo está perdiendo. Más terrible todavía podría ser el caso de que el portador se preguntara fugazmente si La Llave sería capaz de destruirle, porque eso suele conllevar su fin inmediato. Por ello, cualquier sentimiento de inseguridad, miedo o terror son los enemigos más peligrosos, pues representan en la gran mayoría de los casos la destrucción del artefacto.

Por regla general, alguien que desconoce esos efectos o peligros no es capaz de controlarlos, y queda a discreción del director de juego determinar las consecuencias de sus deseos y pensamientos. Si por el contrario el personaje es consciente del peligro y trata de usar los poderes de La Llave, debería superar dos controles consecutivos de Inteligencia y Voluntad contra dificultad 14 para hacer lo que desea y no perder el control respectivamente. En caso de que esté nervioso, asustado o aterrizado, la dificultad del control se incrementa a 16, 18 y 20 respectivamente. Fallar esta tirada no representa necesariamente la muerte del personaje, pero sin duda sí que conlleva terribles repercusiones negativas.

Nivel de Poder: 5+



MEGAS THERION

Megas Therion es sin lugar a dudas el artefacto más grande y poderoso de cuantos han sido jamás contruidos. Es incluso difícil considerarlo un "objeto", pues se trata de una inmensa ciudad de muchos kilómetros de longitud. Cada uno de sus edificios, de sus construcciones, forma parte de una descomunal estructura sobrenatural que se enlaza con el mayor nodo sobrenatural de la existencia. La ciudad entera es también el mayor de los grimerios de magia, pues en sus calles y paredes hay inscritos infinidad de versos en los se recogen todos los conjuros jamás creados.

Megas Therion recibe también el nombre de "la ciudad original", pues fue la primera metrópolis que surgió en los días en los que nació Gaia. Todas las metrópolis actuales, de cualquier cultura, tienen orígenes comunes con ella. Podría decirse que fue la cuna de las razas que hoy pueblan el mundo, ya que hubo un momento en el que cualquier ser imaginable cohabitó en ella. Naturalmente, todo este conocimiento y poder fue creado no sólo por manos mortales, sino también por incontables deidades, Shajads y Beryls, que caminaron junto a nosotros en aquellos momentos de tinieblas.

Originalmente, el sistema de Megas Therion permitía a sus habitantes emplear por igual su poder. No obstante, los dirigentes de la ciudad decidieron modificarla de manera de que sus energías se enfocaran únicamente en un número menor de personas, bajo el pretexto de que así podrían emprender obras aún más gloriosas. Poco a poco dicho proceso continuó, hasta que todo el poder fue canalizado hacia una sola persona, el "Meister" de la ciudad que poseería un potencial divino. Por supuesto, eso hizo que estallaran multitud de conflictos, hasta que los dioses, desencantados y enfrentados entre ellos mismos, acabaron por "cerrar" Megas Therion durante cinco mil años. El tiempo pasó y la ciudad fue olvidada, hasta que el sello que la apartaba de la existencia desapareció y volvió a atraer la atención de personas y entidades ávidas de convertirse en sus maestros.

Si bien es posible para cualquier número de habitantes residir en Megas Therion, sólo uno posee poder sobre ella. El llamado Meister es aquel que tiene el control, su auténtico "dueño". Para lograr convertirse en Meister hace falta mucho más que entrar en la ciudad o llegar a su núcleo; es necesario sincronizar con ella y hacer que te reconozca como maestro. Por supuesto, Megas Therion no está viva ni tiene voluntad o consciencia, pero su naturaleza resuena sólo con cierta clase de personas. Algunos podrían pensar que es "ella" quien elige a sus dueños, aunque en realidad el vínculo que establece con su poseedor no tiene nada que ver con preferencias; únicamente algunas almas son afines a su poder.

Ser el Meister de Megas Therion es algo que roza lo imposible, pues requiere complejos rituales y prácticas. No obstante, cuando la ciudad se vincula a una persona, dicho individuo tiene a su disposición el poder de un verdadero dios. Con ella, no hay límites conocidos. Lejos de lo que pueda parecer poseyendo un poder tal, el control del Meister sobre Megas Therion no dura eternamente. Cada ciento setenta y tres años, en un proceso que se ha dado a llamar Hálito de Renovación, el señor de la ciudad pierde completamente el control sobre ella y ya no puede renovarlo de ningún modo. En ese momento, se crea un vacío de poder y es necesario que aparezca un nuevo Meister para tomar el control.

En tiempos pasados, cuando la existencia de Megas Therion era aún conocida, cada Hálito de Renovación las mayores organizaciones y fuerzas de Gaia enviaban a sus agentes a la ciudad para determinar quién era merecedor de su poder. Para evitar conflictos a gran escala, acordaban que cada agrupación únicamente podía mandar a un sólo candidato, si bien a veces se le permitía llevar a un guardián. Esta costumbre desapareció cuando su antepenúltimo propietario consideró que el poder de un dios no debería estar en manos de un sólo hombre, y trasportó la ciudad entera hasta mitad del océano, sellándola y ocultándola al mundo mediante los conjuros más poderosos conocidos.

Allí permaneció durante más de mil años, hasta que su ubicación fue encontrada casualmente durante un naufragio hace siglo y medio. Tras aquello, su último Meister fue un agente vinculado a Imperium, pero ya ha pasado una década desde que perdió sus lazos con Megas Therion. En virtud del Pacto, ninguno de los poderes en la sombra puede intervenir en el destino de la ciudad, por lo que se han apartado de ella hasta que haya alguien capaz de reclamar su control. En ese instante, Imperium aparecerá para ofrecerle un puesto en la organización o detenerle, pues un poder como ése no puede ser ignorado.

Fábula: 180 / 440 / 560

Don: El Meister de Megas Therion obtiene la ventaja Don (en caso, claro está, de que no la tuviera previamente).

Un Millón de Conjuros: El Meister de Megas Therion conoce todos los conjuros de magia existentes. Esta habilidad no requiere que el personaje se encuentre en la ciudad.

Nodo Supremo (Noción de Uso 5): Megas Therion es un Nodo de poder estable y controlado. A efectos de juego, el Meister se considera que está en todo momento en contacto un Nodo de Poder y aplica un -3 a la dificultad de los controles de Poder para usar sus habilidades. Nodo Supremo no requiere que el personaje se encuentre en la ciudad.

Magna Sacra Sanctum Sactorum (Noción de Uso 3): Se considera que la ciudad entera es un Sanctum Sanctorum para su Meister que le otorga los siguientes poderes; Poder Incrementado, Resistencia Excepcional, Mantenimiento Enlazado, Presencia, Enlace Sobrenatural, Sellado, Incansable, Inmortal, Nexo de Recuperación, Área Mayor y Perfección Física.

Nivel de Poder: 5



En la sombra

El anterior Meister de Megas Therion fue un sacerdote llamado Grim que naufragó junto a otras siete personas en la isla. Grim pertenecía a Nathaniel, el cuerpo especializado de la Iglesia de Abel en investigaciones sobrenaturales. Comprendiendo la clase de lugar en la que estaban logró hacerse con el control de Megas Therion, aunque el resto de supervivientes pereció en el proceso a manos de las monstruosas protecciones que había dejado preparadas el anterior señor de la ciudad.

Poseedor de poderes casi divinos, Imperium contactó con él para que se uniese a sus filas, otorgándole el rango de Godkiller. Grim trabajó activamente en la organización, aunque una parte de él temía el momento en el que perdería el control de la ciudad. El mismo día en que se cumplían ciento setenta y tres años de su ascensión, decidió quitarse la vida en la Torre del Infinito, un acto de desesperación que generaría un poderoso espectro de la Vigilia ávido de volver a controlar la ciudad.

Comprendiendo que Imperium no enviaría a nadie a tomar su puesto, la entidad urdió un retorcido plan; envió mensajes en clave sobre la existencia de Megas Therion a distintos confines de Gaïa, esperando que varios individuos pudieran resolver la cadena de pistas y descubrir el emplazamiento de la ciudad en mitad del océano. El objetivo de Grim es simple; piensa que entre los viajeros que hayan desentrañado el misterio habrá alguien que pueda poseer e influenciar para volverse a convertir en Meister con un cuerpo renacido. Sin embargo, lo que ni el espectro de la Vigilia imagina es que su llamada también ha atraído a algunas entidades realmente poderosas.

MEISTER

Por regla general el Meister debe de realizar cuatro rituales que facilitan la vinculación con Megas Therion, tras lo cual ha de dirigirse al Corazón del Alma a reclamar el dominio sobre la ciudad. En realidad nada de esto es estrictamente necesario, pero sí facilita la tarea. Merece la pena comentar que también es virtualmente posible “arrebatar” el control de la ciudad de su actual propietario si alguien, en un momento concreto, obtiene mayor sincronización con ella de la que tiene el Meister actual.

En términos de juego, la sincronización es un valor comprendido entre 0 y 10, que indica lo vinculado que alguien está con la ciudad. Cuantos más posee, mayor es su lazo con ésta. Si la ciudad no tiene dueño alguno en ese momento, la persona que primero llegue a 10 puntos de vínculo se convierte inmediatamente en Meister. Si ya hay uno, cualquier persona puede robarle el control si obtiene una mayor cantidad de puntos de vínculo que él. A continuación hay una lista de los elementos que otorgan puntos de vínculo.

Vínculo Innato	0 a 5
Corazón del Alma	4
Sacrificio Definitivo	2
Sello de Control	2
Ritual de Unión	2
Ritual de Poder	2

• **Vínculo Innato:** Representa la afinidad natural que tiene un personaje con la ciudad. No existe ningún motivo conocido o concreto para medir este valor; simplemente, existen personas con un vínculo más cercano a Megas Therion que otras. Alguien con un 0 no tendría afinidad alguna mientras que un individuo con 5 habría nacido por y para la ciudad. Habitualmente, personas muy dotadas para la hechicería o con un Gnosis muy por encima de su Natura suelen tener entre 2 y 3. Queda en manos del Director de Juego determinar que Vínculo Innato tiene cada personaje.

• **Corazón del Alma:** En el centro de la ciudad, en las profundidades del mayor de sus edificios, se encuentra una cámara estancia llamada el Corazón del Alma. Es la parte más importante de Megas Therion, el mismo “núcleo” de la metrópolis. En ella, hay una gran construcción cristalina que actúa como centro de control y vínculo con el Nodo de Poder. Cualquier persona que esté en el interior de la sala y que haya tocado el cristal obtiene 2 puntos de vínculo, pero únicamente mientras esté dentro de la Sala.

• **Sacrificio Definitivo:** Este ritual debe de realizarse en la zona más alta de Megas Therion, en la llamada Torre del Infinito, situada en la zona central cerca del Corazón del Alma. Allí, el personaje debe de sacrificar a la ciudad aquello que más quiera, ya sea una persona o cosa. Al hacerlo, la ciudad absorbe el alma o la esencia del sacrificio concediendo al personaje dos puntos de vínculo. Es apropiado añadir que este ritual es el más oscuro y tenebroso de todos los que existen en Megas Therion, y si la persona que lo ha realizado se convierte finalmente el Meister, la ciudad entera se oscurece y tiene un aspecto más lúgubre de lo habitual. Es necesario renovar el sacrificio cada treinta y tres años para no perder los puntos de vínculo que se le han concedido.

• **Sello de Control:** El Sello de Control es un pequeño artefacto con forma de moneda vinculado a la esencia de la ciudad. No tiene poder de por sí, pero cualquier persona que lo tenga directamente en contacto con su cuerpo obtiene 2 puntos de vínculo con la ciudad. La mayor parte de las veces, los Meister suelen incrustárselo en la mano o en el pecho, para asegurarse de que el contacto nunca se pierde o se separa de ellos.

• **Ritual de Unión:** Es un complejo proceso por el cual alguien viaja a pie a cuatro puntos neurálgicos de Megas Therion y realiza en cada uno de ellos un ritual para vincularse aún más con la ciudad. El proceso requiere verter sangre y dibujar con ella círculos y runas (una especie de firma sobrenatural) en los cuatro sitios, para lo que hay que superar un control de Ocultismo de 280 en cada uno de los emplazamientos. Los cuatro lugares son los Jardines del Norte, El Museo de Magia, La Biblioteca y el Observatorio Sur. Si se logra, el personaje obtiene 2 puntos de vínculo. Este ritual debe realizarse cada año para mantener los puntos de vínculo obtenidos.

• **Ritual de Poder:** Este peligroso ritual debe realizarse en el anfiteatro de la ciudad y se compone de una prueba de fuerza en la que el personaje debe de enfrentarse al guardián Eriald’ar, un Seraphim Potestas sellado en Megas Therion por el poder del Nodo. El enfrentamiento es completamente opcional, y la entidad siempre dará la oportunidad de retirarse antes de empezar la lucha, pero no tendrá piedad algunas tras haberla iniciado. Vencer a Eriald’ar concede al personaje 2 puntos de vínculo. Este combate debe de ser repetido cada treinta y tres años para mantener los puntos de vínculo.

PODERES DE VÍNCULOS INTERMEDIOS

Una persona que tiene al menos 5 puntos de vínculo con la ciudad obtiene las habilidades de Sanctum Sanctorum Poder Incrementado, Resistencia Excepcional, Mantenimiento Enlazado y Nexo de Recuperación. Aquellos que tengan 8, ganan además la habilidad Perfección Física.

Tras las Pistas de Grim

Una aventura muy interesante sería que los personajes compitieran con diferentes individuos y organizaciones interesadas como ellos en las pistas dadas por Grim, una búsqueda que culminaría con el hallazgo de la isla. Una vez allí, descubrirían que no están solos, y que al menos otros tres grupos como ellos están intentando hacerse con el poder de Megas Therion. El primero está capitaneado por un adinerado noble que espera convertirse en dios, el cual será el blanco ideal de la posesión de Grim. El segundo es un grupo de agentes de Nathaniel encabezados por una santa llamada Evangeline, cuyo objetivo es destruir la isla para que nadie pueda controlar sus fuerzas. El tercero y más terrible de todos es el Triunvirato, tres de los Mensajeros que, según la profecía de Grimoire, traerán consigo el fin del mundo.

Ilustrado por © Wen Ya Li

COMBATE SOBRENATURAL

*No temas la espada,
sino la mano que la porta.*

-Kisidan-

Aunque la mayoría de personajes en Anima emplean sus propios poderes para combatir, ya sea a través de magia, matrices psíquicas o habilidades del Ki, lo cierto es que también existen aquellos cuyo principal medio de ataque y defensa se basa en el uso experto de artefactos místicos de algún tipo.

Es decir, si bien un mago, un psíquico o un dómine generan fácilmente fuego con su magia, mentalismo o Ki, el poseedor de un guantelete que produce llamas sería capaz de dominar las capacidades del artefacto con tal maestría que, fácilmente, pudiera sacarle tanto provecho como estos últimos.

En este capítulo vamos a adentrarnos en cómo se emplean los artefactos místicos en combate, así como diversas ventajas especializadas que pueden llegar a existir para sus usuarios.

Combate Básico

Los artefactos místicos más básicos, especialmente las armas, no requieren ningún conocimiento específico para ser usados más allá de los obvios. Es decir, un luchador que quiera emplear correctamente una espada larga con poderes sobrenaturales que incrementan su habilidad combativa simplemente tendría que saber luchar con dicha espada para sacarle todo su provecho. Naturalmente es posible que un arma o artefacto similar posean algún poder o capacidad especial que no esté ligado al combate. Por ejemplo, si una maza posee la capacidad de crear un campo de energía que impide que ninguna criatura oscura se acerque a su portador, sería posible que quien la enarbolará empleara el arma correctamente pero sin saber cómo activar dicho poder. En tales casos, hay que remitirse a la noción de uso de los poderes del objeto.

TABLAS DE COMBATE SOBRENATURAL

A continuación hay un listado con diferentes tablas de técnicas sobrenaturales a la que los personajes pueden acceder. En cada una de ellas se encuentran los siguientes elementos:

Artefacto requerido: Explica la tipología general de objeto mágico que se puede necesitar para realizar las maniobras descritas en la tabla.

Habilidades requeridas: Hace referencia a las habilidades necesarias para poder dominar la tabla.

Coste: El valor en PD y/o puntos de CM que se necesitan invertir en la tabla de combate sobrenatural para dominarla.

Efectos: Las habilidades que proporcionan el dominio de la Tabla de Armas.

Consumo: En caso de que la activación de la habilidad tenga alguna clase de coste, aquí aparece indicado su valor.



Ilustrado por © Wen Yu Li

ATRAPAR

Artefacto requerido: Cualquiera que permita transmutar o alterar la forma de elementos físicos materiales. También es posible usarla con objetos con el poder de mover cosas a distancia.

Habilidades requeridas: 120+ Habilidad ofensiva.

Coste: 20 PD / CM 10

Efectos: Esta habilidad permite al personaje realizar maniobras de Presa contra sus adversarios. En el caso de que esté luchando sin un arma con la capacidad de presar, dicho artefacto gana inmediatamente la regla de Presa, mientras que si emplea uno, la maniobra puede hacerse aplicando únicamente un penalizador de -10 a la habilidad.

Consumo: Ninguno.

CONTROLAR A DISTANCIA

Artefacto requerido: Cualquiera que pueda moverse a distancia por sí mismo o controlar objetos a distancia.

Habilidades requeridas: 140+ Habilidad ofensiva / 140+ Habilidad defensiva.

Coste: 20 PD / 20 CM

Efectos: Confiere al personaje la capacidad de luchar a distancia o bien con el artefacto o bien con diferentes armas que mueve con él. A efectos de juego, permite usar armas a distancia sin tener contacto físico con ellas aplicando únicamente un -20 a la habilidad ofensiva y defensiva. Naturalmente, es necesario que vea a sus enemigos para poder hacer uso de esta habilidad.

Consumo: Ninguno.

ATAQUE A DISTANCIA

Artefacto requerido: Cualquiera que sea capaz de generar o controlar intensidades de energía, ya sea frío, calor o electricidad. También puede hacerse con un artefacto que controle el aire, la tierra o el agua (en casos bastante determinados, incluso luz u oscuridad).

Habilidades requeridas: 120+ Proyección Mágica, Proyección Psíquica o Habilidad ofensiva.

Coste: 20 PD / 20 CM

Efectos: El personaje controla de un modo ofensivo la energía que crea el artefacto, siendo capaz de proyectarla a voluntad como medio de ataque. A efectos de juego, permite lanzar descargas a distancia, usando las mismas reglas que cualquier conjuro ofensivo, aunque empleando indistintamente su Proyección Mágica, Psíquica, o su habilidad de combate. El personaje requiere declarar con un asalto de anticipación que quiere realizar este ataque, pues es el tiempo que necesita para acumular y controlar la energía necesaria. Para conocer el daño del ataque, hay que tener en consideración la cantidad de intensidades que produce el objeto, tal y como se explica en la **Tabla 16**. Si el objeto controla elementos sin intensidades, el Director de Juego es quien debe determinar según su propio criterio la potencia que produce.

Realizar esta maniobra se considera una acción de ataque completa, por lo que el portador del objeto no puede realizar ninguna otra acción activa el asalto en el que declara su activación.

Consumo: Activar este ataque consume innatamente un punto de Ki o 10 de Zeon de su usuario. Tras usarlo es necesario esperar al menos 5 asaltos antes de volver a activarlo, o en caso contrario el personaje debe de gastar además un punto de cansancio.

Tabla 16: Ataque a Distancia

Intensidades	Daño Base
1 a 4	20
5 a 8	40
9 a 12	60
13 a 20	100
20+	140

MOVIMIENTO ACELERADO

Artefacto requerido: Cualquiera que proporcione la habilidad de mover elementos orgánicos a distancia.

Habilidades requeridas: Eliminación de peso.

Coste: 20 PD

Efectos: Esta habilidad aprovecha el control telequinético que el artefacto proporciona para incrementar sobrenaturalmente la velocidad del personaje que lo posea, creando plataformas invisibles e impulsándole por los aires cuando es requerido.

A efectos de juego, incrementa su Tipo de Movimiento en una cantidad determinada por la cantidad de peso que el objeto puede mover, concediendo en algunos casos también la capacidad de realizar acciones inhumanas en campos relacionados con la Agilidad. Para conocer dichos valores, así como el grado máximo que puede alcanzar el atributo, debe consultarse la **Tabla 17**.

Consumo: Ninguno.

Tabla 17: Movimiento Acelerado

Peso	Incremento	Valor Máximo	Especial
Hasta 25 Kg	+1	10	
Hasta 50 Kg	+2	10	
Hasta 100 Kg	+3	11	Inhumanidad
Hasta 250 Kg	+4	12	Inhumanidad
Hasta 500 Kg	+5	12	Inhumanidad
Hasta 1 Ton.	+6	13	Inhumanidad

INCREMENTO DE DAÑO

Artefacto requerido: Cualquiera que sea capaz de generar intensidades de energía, ya sea frío, calor o electricidad.

Habilidades requeridas: Ninguna.

Coste: 20 PD / 20 CM

Efectos: El personaje puede usar el artefacto para reforzar la potencia de sus ataques, incrementando así el daño base que produce sin verse afectado ni él ni las armas que enarbole. Esta habilidad permite incluso reforzar el daño de ataques físicos. El valor del daño incrementado depende de la cantidad de intensidades que el artefacto domine, tal y como indica la **Tabla 18**.

Consumo: Ninguno.

Tabla 18: Incremento de Daño

Intensidades	Bono
1 a 4	+10
5 a 8	+20
9 a 12	+30
13 a 20	+40
20+	+50

ESCUDO PROTECTOR

Artefacto requerido: Cualquiera que sea capaz de generar o controlar intensidades de energía, fuerzas elementales, o modificar elementos inorgánicos.

Habilidades requeridas: Tabla de Armas: Escudo Corporal.

Coste: 10 PD / 10 CM

Efectos: Esta habilidad permite al personaje crear escudos con los que protegerse de ataques a distancia. A efectos de juego, aplica para defenderse las mismas reglas que si usara un escudo de tamaño corporal (+30 a la habilidad defensiva), pero sin penalizador alguno al turno. Naturalmente, al no ser una verdadera barrera sobrenatural, como un escudo mágico o psíquico, el personaje sufre penalizadores por recibir ataques adicionales y aplica los modificadores de combate habituales en un combate cuerpo a cuerpo. No obstante, puede emplear la habilidad defensiva que prefiera, ya sea Proyección Mágica, Psíquica o Habilidad de Defensa.

Esta protección sólo funciona con normalidad contra proyectiles; en caso de usarla contra ataques físicos, el personaje no suma el bonificador defensivo del escudo corporal sino que se defiende aplicando un penalizador de -50 a su habilidad.

Dependiendo del efecto del artefacto, su apariencia visual puede ser diferente, aunque a nivel de reglas no hay diferencias aplicables; un personaje que controlara el viento desviaría flechas, uno de fuego las consumiría, o uno que dominase la tierra sería susceptible de levantar barreras protectoras contra los ataques.

Si esta habilidad permite o no detener ataques de energía o intangibles depende completamente del artefacto y de si la fuerza elemental que crea o controla tiene o no carácter sobrenatural.

Consumo: Ninguno.

REFUERZO FÍSICO

Artefacto requerido: Cualquiera que proporcione la habilidad de mover elementos orgánicos a distancia.

Habilidades requeridas: Ninguna.

Coste: 20 PD / 10 CM

Efectos: Esta habilidad aprovecha el control telequinético que el artefacto proporciona para incrementar sobrenaturalmente la potencia física del personaje que lo posea. A efectos de juego, incrementa su atributo de Fuerza en una cantidad determinada por la cantidad de peso que el objeto puede mover, así como otorga la capacidad de realizar en ciertas circunstancias acciones inhumanas basadas en Fuerza. Para conocer dichos valores, así como el grado máximo que puede alcanzar el atributo, debe consultarse la **Tabla 19**.

Consumo: Ninguno.

Tabla 19: Refuerzo Físico

Peso	Incremento	Valor Máximo	Especial
Hasta 25 Kg	+1	10	
Hasta 50 Kg	+2	10	
Hasta 100 Kg	+3	11	Inhumanidad
Hasta 250 Kg	+4	12	Inhumanidad
Hasta 500 Kg	+5	12	Inhumanidad
Hasta 1 Ton.	+6	13	Inhumanidad

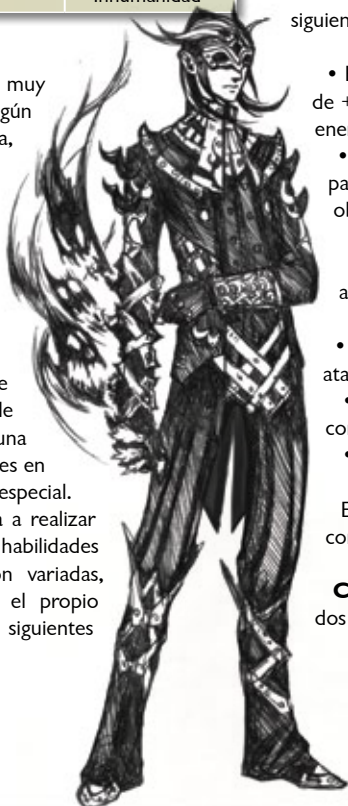
TÉCNICA CARACTERÍSTICA

Artefacto requerido: Este apartado es muy amplio, ya que cualquier objeto que controle algún tipo de elemento, genere alguna clase de energía, altere el cuerpo del luchador o la realidad de alguna manera puede ser usado de un modo imaginativo para realizar una técnica característica del objeto; basta con justificar cómo se realiza.

Habilidades requeridas: 120+ Habilidad ofensiva / 120+ Habilidad defensiva.

Coste: 40 PD / CM 30

Efectos: Esta habilidad representa que el personaje ha logrado desarrollar un tipo de ataque o defensa particular con el artefacto, una "técnica única" que implica el uso de sus poderes en combate en combinación con alguna maniobra especial. Para usarla, el personaje debe declarar que va a realizar la técnica con un asalto de anticipación. Las habilidades que proporciona la técnica característica son variadas, dependiendo de cómo la haya desarrollado el propio personaje. Por ello, debe de elegir una de las siguientes ventajas:



- Confiere un bono de +40 a su habilidad ofensiva a uno de los ataques que haga en el asalto siguiente. Un adversario que ya ha visto antes el ataque o haya sufrido sus efectos está ya prevenido contra él, por lo que contra aquellos que la conozcan el bono queda reducido a +10.
- Confiere un bono de +20 a la habilidad ofensiva y +20 a su Daño Base.
- Permite realizar un ataque adicional sin sufrir por ello ningún penalizador a la habilidad. Al hacer uso de este ataque no es posible declarar otros ataques adicionales, salvo aquellos que dependan de un arma de mano adicional.
- Incrementa en +50 su Turno.
- Permite realizar un ataque en área que afecta a todos los antagonistas que se encuentren en un radio de 1 metro.
- Elimina el penalizador por las dos primeras defensas adicionales ese asalto.
- Incrementa en +20 la habilidad defensiva del personaje contra un determinado ataque.
- Otorga un +50 a la habilidad ofensiva en caso de conseguir un contraataque.
- Por cada asalto que el personaje declara que va a concentrar el ataque (hasta un máximo de 5), obtiene un bono de +20 a su Daño Base. Es decir, si por ejemplo declara que activará el ataque en tres asaltos, obtiene un bono de +60 a su daño. Mientras está acumulando el ataque es libre de atacar con normalidad, pero no obtiene el bono hasta el asalto que ha declarado.

La Técnica Característica puede combinarse libremente con cualquier otra maniobra de combate, ya sea genérica o de esta sección. No obstante, no es posible usarlo en combinación con Técnicas de Ki, conjuros, o poderes psíquicos.

Un personaje puede elegir tantas veces como quiera esta tabla para crear varios ataques característicos, aunque nunca sumarlos entre sí.

Consumo: Usar esta habilidad consume automáticamente un punto de Ki o 10 de Zeon de su usuario. Tras activarla es necesario esperar al menos 5 asaltos antes de volver a activarlo.

TÉCNICA MAYOR

Artefacto requerido: El mismo que se utiliza para realizar la tabla de combate sobrenatural Técnica Característica.

Habilidades requeridas: 180+ Habilidad ofensiva / 180+ Habilidad defensiva, Técnica Característica.

Coste: 20 PD / CM 20

Efectos: Esta habilidad incrementa la efectividad de una de las Técnicas Características del personaje, permitiéndole añadir una de las siguientes ventajas a su habilidad.

- En caso de que la técnica proporcione un bono a habilidad ofensiva de +40, el personaje sólo reduce su habilidad a +20 al usarla contra enemigos que ya la hayan presenciado antes.
- En caso de que la técnica tenga la habilidad de acumular poder para incrementar su daño, por cada asalto que acumule el personaje obtiene además un bono de +5 a su habilidad ofensiva.
- Incrementa a 3 metros de radio la zona que afecta al ataque área.
- El personaje sólo requiere esperar dos asaltos antes de volver a activar la técnica.
- Reduce a la mitad los penalizadores por realizar ataques apuntados.
- Otorga un +10 adicional a la habilidad ofensiva en un determinado ataque.
- Otorga un +10 adicional a la habilidad defensiva del personaje contra un determinado ataque.
- Incrementa en +25 su Turno.

Esta tabla puede escogerse en varias ocasiones, aunque únicamente con Técnicas Características diferentes.

Consumo: Usar esta habilidad incrementa el gasto de la técnica a dos puntos de Ki o 20 de Zeon.

Ilustrado por © Wen Ya Li



APÉNDICE I

PRECIOS

Todo tiene un precio, incluso los sueños.

Sólo hace falta descubrir el tuyo.

-Victor Steiner-

En Gaia, Sol Negro y algunos individuos únicos llevan siglos vendiendo todo tipo de objeto sobrenatural. A continuación hay un listado con los precios aproximados por los que dichos artefactos podrían llegar a adquirirse. Es importante puntualizar que los valores indicados no son ni remotamente una referencia a sus precios de fabricación, sino uno intermedio que el mercado estaría dispuesto a pagar por ellos. Naturalmente, también puede servir como referencia para cualquier ambientación.

Los objetos que no están en esta lista se consideran de valor incalculable, y no pueden medirse en dinero.

Precio: Es el precio medio en escudos de oro que puede tener el artefacto. Dependiendo del momento y su disponibilidad, estos pueden variar alrededor de un 25%.

Disponibilidad: Indica lo complicado que resulta dicho objeto de conseguir para Sol Negro u otros individuos que comercian con artefactos. Los objetos que no tienen ninguna indicación representan los más fáciles de obtener y es posible que los establecimientos de la organización tengan almacenados algunos o puedan acceder a ellos en poco tiempo. Por el contrario, los marcados con la letra "B" son objetos mucho más extraños y específicos, y por regla general es necesario comprarlos bajo encargo previo; obtenerlos suele tener un plazo de entre una semana y tres meses. Los marcados con la letra "A" son artefactos que no están en disposición de Sol Negro, pero que la organización es capaz de tratar de conseguir enviando a sus agentes tras ellos. Finalmente, los que están marcados con NA son objetos que no se pueden llegar a conseguir por compra, aunque ese sería su valor aproximado.

Nivel I	Coste	Disp.
Desplazador	1.400	B
Piedra de Esmeril	900	
Ouija de Conexión	300	
Bolsa de Espinas	1.200	
Ceniza de Tinieblas	500	
Haadia	1.150	
Candil de Oneiros	1.200	B
Analizador Sobrenatural	980	
Cantimplora de Pureza	1.100	B
Ojos de Roc	1.350	B
Pan	1.200	
Gema de Fuego Pequeña	250	
Gema de Fuego Intermedia	800	
Gema de Fuego Grande	3.000	
Gema de Fuego Enorme	25.000	B
Cristales de Alma	500	
Eru Pelegrí	2.500	
Gorm-nah, Mandíbula de Escarabajo	2.200	

Nivel 2	Coste	Disp.
Ondinias	8.500	NA
Droksmog	25.500	NA
Argón	3.500	
Gnome Ares	18.000	NA
Anillo de la Serpiente	9.000	B
Devorador Sobrenatural	15.000	A
Anillo de Rudraska	8.000	B
Seiken	28.500	NA
Duman	24.000	NA
Envidia de Primavera	16.000	B
Jelous Fang	6.500	
Nihilims	8.000	B
Gema de la Mañana	32.000	NA
Campana de Hechicería	3.200	
Clavos de Artesano (unidad)	300	B
Clavos de Artesano (set completo)	4.500	B
Reloj Astronómico de Belasarius	15.000	A
Reloj de Chronos	4.200	
Olgol	9.000	A
Astilla Rastreadora	2.800	
Pluma del Juramento	17.500	B
Flauta de Naga	2.800	
Ego, El Libro del Yo Interior	12.000	NA
Disruptor Psíquico	7.500	
IO	2.200	
Nullum Lusec	9.500	B
Gemas de la Noche	500	
Estandarte de Syr	18.000	A
Brújula de Uriel	7.500	NA
Sisiphus	2.200	
Mapa Viviente	3.500	B
Estatuillas Elementales (Unidad)	20.000	A
Cuentas de Brahma	7.200	B
Botas de Luz	1.850	B
Trampa de Contención	1.250	
Piel de Manticora	12.500	A
Feast	4.500	
Runas de Adivinación	1.350	B
Veilar	28.000	NA
Hexxen	21.500	NA
Sacramentum	25.000	NA
Nosphos	1.800	
Sanguinius	150	
Canace	1.650	
Kaithel	2.100	
Anillo de Rafael	2.500	B
Capa de las Alas	1.750	B
Nudus	1.050	
Arachne	2.100	NA
Capa de Fase	1.350	B
Anillo de No Muerto	1.500	B

Veritas	2.000	B
Halum	2.200	B
Cadena Esclavo	5.000	B
Anillo de Erebus	1.400	
Las Manos de Brujo	3.500	NA
Prenda de Seguridad	1.200	
Armaduras de Dragón	16.000	B
Zebah	900	
Mournehäven	500.000	NA
Exuberwulf	35.000	NA
Brazal del Dragón	6.000	B
Virotes Disruptores	280	
Redes Manticore	650	
Macahuitl	2.500	NA
Ramudah	2.200	NA
Syl'granai, Flechas Exterminadoras	220	
Sylphide	13.500	B
Daga del Exilio	4.800	
Taiyonotsuki	1.800	B
Dagas del Sol y la Luna	125.000	NA
Lok-nar, Garras de Mantis	3.200	
Nya'stur, Ala de Plaga	12.500	B
Y'ha-nthlei	3.200	

Nivel 3	Coste	Disp.
---------	-------	-------

Kyu Sylvanus	110.000	NA
Glam, Hacha de Baal	650.000	NA
Phylias	78.500	B
Opanim	460.000	NA
Echidna	240.000	NA
Daedalus	580.000	NA
Ruina	180.000	NA
Kaseneru Tsumi	320.000	NA
Kitsune-Yuki	178.000	B
Zetsubou	97.000	NA
Polt	900.000	NA
Espejo del Otro Lado	12.000	B
Arenas del Tiempo	220.000	NA
La Llave del Portal	65.000	NA
Candil de Llamas Negras	80.000	NA
Ceridwen	280.000	A
Sistema de Contención Chronos	15.000	B
Alma Espejo	232.000	NA
Máscara de Gnose	87.000	NA
Amuleto de las Nueve Vidas	24.000	A
Onydas	234.000	A
Boiling Gory	210.000	NA
Báculo de Magia Destructora	35.000	B
Chinomi	42.000	A
Necrom	75.000	NA
Uldruen, Arco de Luz	285.000	A
Ryu Ying	135.000	NA
Hephastios	580.000	NA
Blutige Rose	285.000	A
Wonne Stieg	315.000	A
Cefiros, Abanico del Viento	150.000	B
Susano'ō	95.000	A

Srebro	185.000	A
Dunkelschwert	320.000	A
Jinki	38.000	B
Gy-goronak, Unicornio de la Muerte	435.000	A
Bastón de Magus	200.000	A
Silfur	1.200.000	NA

Pociones	Coste	Disp.
----------	-------	-------

Livanne	300	B
Livanne Intermedia	900	B
Livanne Mayor	2.500	B
Nill, Antidoto Absoluto	1.500	B
Esencia de Fascinación	1.200	
Frenesí	450	
Sombra de la Muerte	3.500	B
Incienso Espiritual	120	
Danu, Agua de la Vida	100.000	NA
Qiyamah	300	B



APÉNDICE II

LISTADO POR ORDEN ALFABÉTICO

A		E		L		R	
Aegis	104	Echidna	61	La Corona de Ul	90	Ramudah	95
Aldebaran	94	Ego, El Libro del Yo Interior	55	La Llave de Yggdrasyl	110	Redes Mantincore	11
Alma Espejo	66	El Libro de los Muertos	189	La Llave del Portal	67	Regalo de Uruz	82
Amuleto de las Nueve Vidas	74	Envidia de Primavera	40	La Rosa de Azrael	82	Reloj Astronómico de Belasarius	52
Analizador Sobrenatural	38	Equilibrium	94	Las Manos del Brujo	50	Reloj de Chronos	54
Anillo de Erebus	55	Erebuskaikel	79	Libro de Guinn	62	Ruina	71
Anillo de la Serpiente	39	Eru Pelegrí	35	Livanne, Poción de Vida	84	Rukbat Al-rami	95
Anillo de No Muerto	47	Esencia de Fascinación	85	Lok-nar, Garras de Mantis	86	Runas de Adivinación	56
Anillo de Rafael	46	Espejo al Otro Lado	72			Ryu Ying	66
Anillo de Rudraskha	40	Estandarte de Syr	59			Ryushushoku	36
Arachne	48	Estatuillas Elementales	60				
Arenas del Tiempo	66	Exuberwulf	45				
Argón	47			M			
Armaduras de Dragón	45			Macahuitl	43		
Asclepios	98	F		Mano de Lenas	70	S	
Astilla Rastreadora	54	Feast	52	Mapa Viviente	57	Sacramentum	58
		Flauta de Naga	59	Máscara de Gnose	67	Seiken	41
		Frenesí	84	Megas Therion	111	Seoman Kephaz	92
				Mjólnir	101	Silfur	89
				Mournehäven	44	Sisiphus	58
						Sistema de Contención Chronos	75
B		G				Sombra de la Muerte	84
Baculo de Magia Destruidora	75	Gae Bolg	103	N		Spica	95
Bastón de Magus	105	Gema de la Mañana	42	Necrom	66	Srebro	64
Blutige Rose	61	Gemas de Fuego	35	Nekonosekai	82	Susano'ō	61
Boiling Gory	73	Gemas de la Noche	53	Nihilims	42	Syl'granai	48
Bolsa de Espinas	37	Gilgamesh	80	Niil, Antidoto Absoluto	84	Sylphide	47
Botas de Luz	52	Glam, Hacha de Baal	66	Nosphos y Sanguinius	98		
Brazl del Dragón	42	Gnome Ares	40	Nothung	98	T	
Broche Contenedor	37	Gorm-nah	87	Nudus	46	Taiyonotsuki	43
Brújula de Uriel	47	Gram	100	Nullum Lusec	50	Tartarus Apolyon	81
		Gy-gonorak	88	Nya'stur, Ala de Plaga	86	Trampa de Contención	55
						Triterpazerton	87
				O			
C		H		Ojos de Roc	38		
Cadena Esclavo	49	Haadia	37	Olgol	60	U	
Caliburn	103	Halum	53	Ondinias	56	Uldruen, Arco de Luz	71
Campana de Hechicería	50	Hephastios	70	Onydas	77		
Canace	41	Hexxen	53	Opanim	76	V	
Candil de Llamas Negras	76	Hymnos Sacra	93	Ouija de Conexión	35	Vara de Pertho	105
Candil de Oneiros	36					Veilar	55
Cantimplora de Pureza	38			P		Veritas	51
Capa de Fase	48			Palacio Interior	68	Virotos Disruptores	49
Capas de las Alas	39	I		Pan	38		
Carnwennan	102	Incienso Espiritual	86	Phylas	77		
Cefiros, Abanico de Viento	78	IO	8	Piedra de Esmeril	37	W	
Ceniza de Tinieblas	37			Piel de Manticora	51	Wonne Stieg	61
Ceridwen	69	J		Platinum	94		
Chinomi	76	Jared Apocrytus	96	Pluma del Juramento	54	Y	
Claidheim Soluis	104	Jelous Fang	39	Polt	62	Y'ha-nhtlei	87
Clavos de Artesano	57	Jinki	64	Prenda de Seguridad	50	Yasakani no Magatama	108
Cristales de Alma	36			Prisión de Pandora	81	Yata no Kagami	107
Cuentas de Brahma	51	K					
		Kaithel	44	Q		Z	
D		Kalah	92	Qiyamah	85	Zabiel	89
Daedalus	73	Kasaneru Tsumi	78			Zebah	60
Daga del Exilio	43	Kitsune-Yuki	74			Zelber	89
Dagas del Sol y la Luna	44	Kusanagi no Tsurugi	107			Zetsubou	78
Danu, Agua de la Vida	85	Kyu Silvanus	42				
Desplazador	36						
Devorador Sobrenatural	39						
Disruptor Psíquico	56						
Droksmog	59						
Duman	42						
Dunkelschwert	68						

APÉNDICE III

COSTES DE PODERES DE LOS OBJETOS

En esta sección se enumera el coste de Puntos de Poder de los artefactos enumerados en el Capítulo 3 para usarlos como referencia a la hora de crear otros objetos o emplearlos como potenciadores. Si se da el caso de que el poder Calidad de uno de los objetos aquí listado no aparece, representa que los bonos que posee son íntegramente debidos a su forja, y no a cualidades mágicas. De igual forma, aquellos poderes a los que se no se hace referencia no son propiamente sobrenaturales, y pertenecen al objeto en sí.

Aegis

Calidad: 75 Nv4, 50 Nv2
Irrrompible: 40 Nv4
Resistencia Sobrenatural: 40 Nv3
Barrera de proyectiles: 100 Nv4
Pantalla Absoluta: 50 Nv4
Defensa Natural: 200 Nv3
Reflejo: 20 Nv4

Aldebaran

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Dote de la Sangre: 60 Nv2
Mango: 30 Nv1
Embate: 50 Nv3
Carga de Poder: 50 Nv3

Alma Espejo

Incremento de Resistencia: 20 Nv2
Reflejo / Mantenimiento: 250 Nv3

Anillo de la Serpiente

Siseo: 100 Nv1
Inmune a los Venenos: 20 Nv3
Ojos de Serpiente: 50 Nv2
Indetección: 40 Nv3

Amuleto de las Nueve Vidas

Nueve vidas / Retribución: 100 Nv4

Analizador Sobrenatural

Descifrar Magia: 40 PP Nv2

Anillo de Erebus

Potenciador: 150 Nv1
Incremento de Rango: 100 Nv1

Anillo de No Muerto

Esencia de No Muerto: 20 Nv2

Anillo de Rafael

Sin Magia: 100 Nv2
Regeneración: 100 Nv2
Poseedor Único: -20 Nv1

Anillo de Rudraskha

Inmunidad elemental: 80 Nv3
Relámpago: 100 Nv3

Arachne

Fascinante: 160 Nv3
Ropa Adecuada al Momento: 100 Nv1
Lengua de Tarántula: 40 Nv2
Impoluto: 40 Nv1
Protección: 50 Nv3
Femenino: -20 Nv1

Argón

Calidad: 100 Nv2
Cuchilla de Llamas: 30 Nv 2, 20 Nv1
Portadora de Llamas: 130 Nv1, 20 Nv2
Área Incrementada: 80 Nv1
Desarme: 20 Nv2

Armadura del Dragón

Calidad: 100 Nv2
Resistencia Elemental: 120 Nv2

Arenas del Tiempo

Tiempo Extra: 50 Nv4

Asclepios

Calidad: 100 Nv3, 50 Nv2
Poder Sobrenatural: 20 Nv3
Multiplicador de Poder: 100 Nv3 250 Nv2
Regeneración: 100 Nv2
Contraataque Perfecto: 25 Nv3
Visión Sobrenatural: 75 Nv3
Vara de la Serpiente: 40 Nv3
Velocidad: 50 Nv1
Poder Sanador: 30 Nv3
Abridora de Caminos: 70 Nv1
Contenedora de Magia: 40 Nv4, 250 Nv3
Las Dos Serpientes: 180 Nv3
Predicción: 40 Nv4
Resurrección: 120 Nv4

Astilla Rastreadora

Aguja / Rastreador / Tatuaje: 50 Nv2
Extracción: 20 Nv2

Báculo de Magia Destructora

Potenciador Sobrenatural: 90 Nv2
Comunión con la Destrucción: 50 Nv3
Contenedor de Zeon: 50 Nv3

Bastón de Magus

Potenciador Sobrenatural: 100 Nv2
Resistencia: 100 Nv1
Contenedor de Conjuros: 120 Nv3
Magia Innata: 50 N2
Mantenimiento: 70 Nv2
Contenedor de Zeon: 30 Nv3

Blutige Rose

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Precisión: 150 Nv3
Electricidad: 30 Nv2

Boiling Gory

Calidad: 50 Nv3, 80 Nv2
Carga Ígnea / Llamas Infernales: 50 Nv3
Carga Ígnea / Tajo de Llamas: 140 Nv2
Inmunidad Elemental: 80 Nv2
Invocación de Fuego: 40 Nv3
Rabia: -20 Nv Variable

Bolsa de Espinas

Espinas: 20 PP Nv2

Botas de Luz

Velocidad / Saltos Aéreos: 100 Nv2

Brazal del Dragón

Aliento de Dragón: 60 Nv3
Resistencia: 50 Nv2
Protección contra el Fuego: 80 Nv2

Broche Contenedor

Mensajes: 60 PP Nv1
Conjuro Grabado: 60 PP Nv3

Brújula de Uriel

Libertad: 80 Nv2
Espíritu Libre: 100 Nv2

Cadena Esclavo

Irrrompible: 20 Nv2
Cadena de Mando: 20 Nv2
Intento de Fuga / Castigo: 180 Nv2

Caliburn

Calidad: 100 Nv4, 50 Nv2
Irrrompible: 40 Nv4
Poder del Alma: 80 Nv3
Soberano: 30 Nv3
Inmunidad: 100 Nv2
Aferrada: 30 Nv1
General: 40 Nv4
Cambiar el Sino: 100 Nv4
Resistencias Incrementadas: 40 Nv3
Avalon: 50 Nv5

Campana de Hechicería

El Sonido de la Magia: 120 Nv2

Canace

Calidad: 50 Nv2
Taladro: 20 Nv2

Candil de las Llamas Negras

Zona de Oscuridad: 50 Nv2
Llamarada: 60 Nv2, 10 Nv3
Llamas Eternas: 40 Nv2

Candil de Oneiros

Candil de los Sueños: 50 PP Nv2
Observador: 20 PP Nv2

Cantimplora de Pureza

Destiladora: 120 Nv1
Agua Pura: 40 Nv2

Capa de Fase

Paso de Fase: 40 Nv3

Capa de las Alas

Salto del Ángel: 60 Nv3
Planear: 50 Nv1
Impulso Defensivo: 20 Nv2
Armadura: 20 Nv2

Carnwennan

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Ataques Relámpagos: 150 Nv3
Asesina sin Par: 50 Nv3
Uno con la Sombra: 60 Nv2
Movimiento Inhumano: 80 Nv2
Anulación: 40 Nv4
Condena: 20 Nv4

Cefiros, Abanico del Viento

Vendaval: 75 Nv3, 290 Nv2
Pantalla de proyectiles: 50
Remolino: 140 Nv3

Ceniza de Tinieblas

Zona de Oscuridad: 150 PP Nv1

Ceridwen

Forma Animal: 100 Nv2
Control de las Plantas / Presa: 120 Nv2
Protección Mística: 50 Nv3
Conocimiento de la Naturaleza: 40 Nv2
Forma Espiritual: 50 Nv3

Chinomi

Calidad: 100 Nv2.
Eléctrico: 30 Nv2.
Cadena de Rayos: 20 Nv3, 30 Nv2
Canalizadora de Electricidad: 20 Nv2.
Rey de las Tormentas: 160 Nv3

Claidheim Soluis

Calidad: 50 Nv3
Dyrnwyn: 25 Nv4, 50 Nv2
Carn: 100 Nv1
Calad Bolg: 100 Nv3
Fragarach: 75 Nv2
Nua: 50 Nv4

Clavos de Artesano

Clavos de Hielo: 20 Nv2
Clavos de Agua: 20 Nv2
Clavos de Arena: 20 Nv2
Clavos de Fundición: 40 Nv2
Clavos de Solidez: 20 Nv2

Cristales de Alma

Reflejos del Alma: 80 PP Nv1
Espíritus: 100 PP Nv1
Contenedor: 50 PP Nv2

Cuentas de Brahma

Katsu: 200 Nv2
Protección Sobrenatural: 100 Nv2
Atadura: 120 Nv2
Potenciador: 150 Nv2, 150 Nv1

Daedalus

Calidad: 50 Nv2.
Sentiente: 80 Nv3
Direccionamiento: 50 Nv3
Filo de Magia: 100 Nv2
Contenedor de Zeon: 100 Nv3

Daga del Exilio

Exilio: 80 Nv 2
Ritual: 20 Nv3

Dagas del Sol y la Luna

Daga de Sol: 50 Nv2.
Luz del Sol: 40 Nv 2.
Daga de Luna: 50 Nv2.
Medialuna: 50 Nv2.

Danu, Agua de la Vida

El Agua de la Vida: 50 Nv3
Devolver la Vida / Uso Único: 50 Nv4

Desplazador

Gravedad: 150 PP Nv1

Devorador Sobrenatural

Devorador de Magia: 50 Nv3

Disruptor Psíquico

Localizador: 20 Nv2
Destructor: 140 Nv2
Conexión psíquica: 20 Nv2

Droksmog

Calidad: 150
Odio Racial: 50 Nv3
Fuego Interior: 100 Nv3

Duman

Calidad: 150 Nv2
Bruma Roja: 50 Nv3
Desvanecerse: 100 Nv2
Desgarro Persecutor: 20 Nv2

Dunkelschwert

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Fusión: 150 Nv2
Impía: 60 Nv2
Arma Oculta: 60 Nv2.
Llamada / Simbiosis: 50 Nv3
Ladrona de Felicidad: -20 Nv2

Echidna

El Poder de la Magia: 150 Nv3
Monopolio Obsesivo: -20 Nv Variable

Ego, El Libro del Yo Interior

Diario / Narración: 30 Nv3

Envidia de Primavera

Calidad: 100 Nv2
Unión Elemental: 50 Nv2
Naturalizar: 50 Nv1
Furia de la Tierra: 60 Nv2
Senda: 50 Nv1

Equilibrium

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Protección Mística: 30 Nv3
Dote de la Sangre: 20 Nv2
Equilibrio Absoluto: 20 Nv5

Erebuskaikel

Anillos Potenciadores: 200 Nv2
Amuleto Potenciador: 150 Nv3
Conexión con Erebus: 100 Nv5

Eru Pelegri

Unión: 20 PP Nv2

Esencia de Fascinación

Aroma: 100 Nv2

Espejo al Otro Lado

El Otro Lado: 50 Nv2
Portal: 150 Nv2
Durmientes: 30 Nv2
Estandarte de Syr
Inspiración: 80 Nv3

Estatuillas Elementales

Vínculo Elemental: 100 Nv3
Contenedor Elemental: 50 Nv3
Potenciadores: 50 Nv2

Exuberwulf

Calidad: 150 Nv2
Potencia: 40 Nv4
Impenetrable: 100 Nv2
Pesada: -50 Nv2

Feast

Regeneración: 20 Nv2
Armadura Viva: 100 Nv2
No Muerto: 20 Nv2

Flauta de Naga

Encantadora de Reptiles: 100 Nv2
Protección: 20 Nv3

Frenesi

Frenesi: 40 Nv2

Gae Bolg

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv3
Atravesacorazones: 20 Nv2
Incapaz de Errar: 120 Nv4
Celtar Lúin: 220 Nv2

Gemas de Fuego

Devorador de Fuego: 100 PP Nv1, 20 PP Nv2, 50 PP Nv2, 20 PP Nv3 (Según tamaño y pureza)
Explosión: 50 PP Nv1, 10 PP Nv2, 40 PP Nv2, 20 PP Nv3 (Según tamaño y pureza)

Gema de la Mañana

Calidad: 20 Nv2
Impacto de Agua: 230 Nv2
Escudo de Agua: 100 Nv2
Esculpir Agua: 50 Nv1

Gemas de la Noche

Domo de Tinieblas: 50 Nv2

Gilgamesh, La Vara del Dominador

Calidad: 50 Nv4, 100 Nv3, 50 Nv2
Indestructible: 50 Nv4
Potenciador Mágico: 200 Nv4
Namenoth: 200 Nv4
Anulación Arcana: 150 Nv4
Comunión de Almas: 50 Nv3

Glam, Hacha de Baal

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Ala de la Muerte: 50 Nv2
Avatar del Infierno: 250 Nv3
Potenciador Mágico: 200 Nv2
Hijos de Baal: 20 Nv3
Puerta al Infierno: 250 Nv3
El Peso del Mal: -10 Nv2

Gnome Ares

Calidad: 150 Nv2
Habilidad Ofensiva: 100 Nv2
Grieta: 120 Nv2

Gram

Calidad: 25 Nv3, 50 Nv2
Frio Eterno: 30 Nv2
Vorpal: 50 Nv3
Bebedora de Sangre / El Poder de la Sangre: 50 Nv3
Bebedora de Sangre / Decapitadora: 75 Nv3
Bebedora de Sangre / Robar Vida: 180 Nv2
Bebedora de Sangre / Infierno de Sangre: 20 Nv3
Bebedora de Sangre / Armadura Sangrienta: 120 Nv2
Bebedora de Sangre / Incremento de Ki: 40 Nv3
Bebedora de Sangre / Ragnarok: 120 Nv3
Bebedora de Sangre / Espiritu Condenado: 100 Nv4

Gorm-nah, Mandíbula de Escarabajo

Hueso Irrompible: 50 Nv1.
Quiébrahuesos: 80 Nv2

Gy-goronak, Unicornio de Muerte

Calidad: 150 Nv2
Taladro: 40 Nv3
Potenciador: 50 Nv3
Magia Primigenia: 50 Nv4
Estallido Mental: 100 Nv3
Terremoto: 80 Nv3
Invocación Primigenia: 30 Nv3
Locura: -20 Nv Var

Haadia

Protección de los Espíritus: 200 PP Nv1
Sentir Espíritus: 50 PP Nv2

Halum

Vínculo con la Luz: 20 Nv2
Resistencia Celestial: 40 Nv2
Potenciador Luminoso: 50 Nv2

Hephastios

Calidad: 50 Nv3.
Potenciador de Ki: 100 Nv3, 80 Nv2
Dominio Marcial: -20 Nv Variable.
Llamas Eternas: 150 Nv2
Ifrid: 50 Nv3, 100 Nv2.
Hephastios Crest: 100 Nv3
Inmunidad a las Llamas: 80 Nv3

Hexxen

Calidad: 150 Nv2
Fibra Oscura: 120 Nv2
Sin Sombra: 20 Nv1

Hymnos Sacra

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Daño Reducido: -20 Nv Variable
Control del Sonido: 150 Nv3
Tajo de Sonido: 100 Nv3
Pantalla de Sonido: 180 Nv2
Compatibilidad con Virgo: 20 Nv2
Voz Divina: 100 Nv4

Incienso Espiritual

Forma astral: 100 Nv1

Lok-nar, Garras de Mantis

Calidad: 100 Nv2
Presa: 20 Nv2
Sacrificio: 40 Nv1
Bumerang: 50 Nv2

IO

Gema de Grabación: 80 Nv2
Cristal de Reproducción: 20 Nv2

Jared Apocrytus

Calidad: 100 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Dote de la Sangre: 50 Nv3, 20 Nv2
Control del Entorno: 40 Nv4
Uso con Mundus: 60 Nv3
Incremento de Poder: 50 Nv2, 100 Nv3
Exterminadora de Dioses: 150 Nv4
Anulador Divino: 25 Nv5

Jelous Fang

Calidad: 150 Nv2
Potenciar Veneno: 50 Nv2

Jinki

Dual: 150 Nv2 / 150 Nv2
Remolino: 50 Nv3, 150 Nv2
Llamada: 30 Nv2
Escudo: 50 Nv1
Cuchilla Voladora: 150 Nv1
Dominio Marcial: -20 Nv Variable

Kaithel

Calidad: 100 Nv2
Distancia Superior: 20 Nv2
Cuerdas Resonantes: 50 Nv2.

Kalah

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Sino Positivo: 25 Nv3
Dote de la Sangre: 160 Nv2
Vencedor Destinado: 100 Nv4
Ojos sin Vista: 100 Nv2
Forzar el Destino: 75 Nv4

Kasaneru Tsumi

Calidad: 120 Nv2
Daño Espiritual: 150 Nv2
Imparable: 70 Nv3
Extinción de Energía: 50 Nv3
Debilitación Física: 100 Nv2
Muerte Definitiva: 50 Nv3

Kitsune-Yuki

Calidad: 50 Nv3, 30 Nv2
Atraer el Invierno: 150 Nv2
Filo Helado: 40 Nv2
Dominio Marcial: -10 Nv Variable
Reflejo de Hielo: 80 Nv2
Infierno Helado: 100 Nv3, 20 Nv4
Inmunidad Elemental: 80 Nv2

Kusanagi no Tsurugi

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Sangre de Orochi: 240 Nv2
Segadora: 20 Nv4
Irrrompible: 40 Nv4
Kaze no Nagi: 20 Nv3, 80 Nv2
Agilidad de los Vientos: 50 Nv3, 50 Nv2
Canalizador: 300 Nv2

Kyu Sylvanus

Calidad: 20 Nv3.
Sentiente: 160 Nv3
Percibir Imperfecciones: 20 Nv 3
Portadora de Vida: 50 Nv4
Protectora: 40 Nv3
Naturaleza: 50 Nv2
Sellar: 50 Nv 3.
En Manos Inadecuadas: 50 Nv2

La Corona de UI

Aura de Poder: 60 Nv3
Claridad: 150 Nv3
Promesa Irrrompible: 100 Nv4

La Llave del Portal

Cualquier Cerradura: 50 Nv1.
Cerradura Mística: 100 Nv2.
Portal: 10 Nv4
Tawil At-U' mr: 80 Nv2

La Rosa de Azrael

Sin Forma / Calidad: 100 Nv 4, 50 Nv3, 150 Nv2
Ligada: 40 Nv2
Indestructible: 50 Nv4
Destructora del Mal: 150 Nv2
Potenciador: 150 Nv3
Forma de Luz: 50 Nv3, 350 Nv4,
Incapaz de Causar el Mal: -20 Var

Las Manos del Brujo

Extensión / Energía Espiritual: 120 Nv2
Monofilos: 50 Nv2

Legislador

Calidad Excepcional: 100 Nv2
Arma Sobrenatural: 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
El Dote (Resistencia Sobrenatural): 20 Nv2
El Dote (Legislador Mayor): 50 Nv3 (Anula Calidad Excepcional)
El Dote (Arma Disruptora): 120 Nv2
El Dote (Segadora): 50 Nv2, 10 Nv1
El Dote (Sangre Ignea): 30 Nv2
El Dote (Percepción Sobrenatural): 25 Nv2
El Dote (Velocidad Imposible): 20 Nv2
El Dote (Calibrada): 20 Nv2
El Dote (Exterminadora): 100 Nv2
El Dote (Estigma): 50 Nv3
El Dote (Quebradora de Magia): 40 Nv2
El Dote (Aura de Supresión): 60 Nv2
El Dote (Defensora Mística): 150 Nv2
El Dote (Canalizador): 150 Nv2

Libro de Guinn

Vida del Arte: 40 Nv4
Reuso: -10 Nv Variable
Vulnerables al Agua: -10 Nv Variable

Livanne, Poción de Vida

Regeneración: 50 Nv2

Macahuil

Calidad: 100 Nv2
Maza Ceremonial: 10 Nv2

Mano de Lenas

Absorción de Almas: 50 Nv4, 60 Nv3
Marchitar: 150 Nv3
Semivida: 20 Nv2
Potenciador: 300 Nv2,

Máscara de Gnose

Vínculo / Ladrona de Identidades / Imitadora: 50 Nv3
Indetección: 150 Nv2

Mapa Viviente

Cartografía Perfecta: 60 Nv2
Barreras Sobrenaturales: -20 Nv2

Mjolnir

Calidad Excepcional: 100 Nv3
Arma Sobrenatural: 50 Nv2
Martillo Arrojadizo: 20 Nv2
Vendaval: 20 Nv2
Terremoto: 75 Nv4
El Poder de la Tormenta: 70 Nv3
Señor de las Tormentas: 150 Nv3
Resurrección: 50 Nv4

Mournehäven

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2.
Filo Helado: 30 Nv2.

Necrom

Calidad: 150 Nv2
Mortal: 50 Nv3
Maldición: -60 Nv Variable
Portadora de Infortunio: 20 Nv3
Arma de la Muerte: 20 Nv2

Nekonosekai

Un Mundo de Gatos: 200 Nv4
Empatía con los Felinos: 20 Nv2

Nihilims

Calidad: 150 Nv2
Arma Oscura: 60 Nv2

Nill, Antídoto Absoluto

Antídoto / Prevención: 50 Nv2.

Nothung

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Frio Eterno: 30 Nv2
Inmunidad Elemental: 80 Nv2
Matagigantes: 100 Nv2
Hielo Sagrado: 120 Nv2
Filo de la Aurora: 60 Nv3

Nosphos y Sanguinius

Calidad: 100 Nv2
Ojos de Murciélago: 80 Nv2
Sanguinius: 20 Nv1

Nudus

Don Animal: 40 Nv2
Don Sobrenatural: 50 Nv2
Don Espiritual: 50 Nv2

Nullum Lusec

Potenciador: 50 Nv3

Nya'stur, Ala de Plaga

Calidad: 100 Nv2
Portadora de Enfermedad: 200 Nv3
Curación Lenta: 100 Nv2

Ojos de Roc

Lazo de Visión: 100 Nv2

Olgol

Rollos de Música (Paz): 120 Nv2
Rollos de Música (Sueño): 200 Nv2
Rollos de Música (Delirio): 160 Nv2
Rollos de Música (Valentía): 140 Nv2
Rollos de Música (Desespero): 100 Nv3

Onydas

Calidad: 50 Nv3, 50Nv2
Cola de Escorpión: 50 Nv3
Presas del Escorpión: 50 Nv2
Veneno del Escorpión: 20 Nv2
Potenciador de Ki: 150 Nv2

Opanim

Calidad: 50 Nv3, 50 Nv2
Causa Justa: 50 Nv3.
Exterminador de Maldad: 100 Nv3
Fulgur: 100 Nv1
Repulsor del Mal: 100 Nv4
Armadura Sacra: 50 Nv3

Ondinias

Calidad: 100 Nv2
Elemental: 20 Nv 2
Hacha de Agua: 50 Nv2
Ola: 80 Nv2

Ouija de Conexión

Mensaje del Otro Lado: 200 PP Nv1

Palacio Interior

Apertura / Palacio / Portales: 50 Nv4
Prisión Mística: 75 Nv3

Pan

Calidad: 100 PP Nv2
Perforadora: 20 Nv2
Trepar: 30 Nv2

Phylis

Calidad: 80 Nv2.
Combate Mágico: 50 Nv3
Foco de Conjuros: 100 Nv3.
Potenciador Mágico: 50 Nv2
Contenedor de Zeon: 50 Nv3

Piedra de Esmeril

Carga Mística: 80 PP Nv1
Energía Mayor: 40 PP Nv1

Piel de Manticora

Calidad: 150 Nv2
Imparable: 60 Nv2
Quemar Energía: 20 Nv2
Inagotable: 150 Nv3

Platinum

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Dote de la Sangre: 300 Nv2
Fuego Helado: 50 Nv4

Pluma del Juramento

Pacto de Sangre / Firma Falsa: 50 Nv3
Irrompible: 50 Nv4

Polt

Calidad: 50 Nv3
Inmunidad: 150 Nv3
Facilidad de Uso: 200 Nv2

Prisión de Pandora

Prisión Definitiva / Coste Ritual: 50 Nv5
Sacrificio Final: 50 Nv2

Prenda de Seguridad

Escudo Mental: 50 Nv3
Sentir Matrices: 10 Nv2

Qiyamah

Sangre de Monstruo / Veneno: 200 Nv2

Ramudah

Calidad: 100 Nv2
Distancia: 50 Nv1
Disparo: 80 Nv2

Regalo de Uruz

Calidad: 50 Nv4
Flechas Sobrenaturales: 50 Nv4
Cazadoras de Monstruos: 100 Nv3
Virotos: 20 Nv3
Distancia Superior: 40 Nv2

Redes Mantincore

Calidad: 160 Nv2
Presa Sobrenatural: 40 Nv2

Reloj Astronómico de Belasarius

Magia Oculta: 80 Nv2
Contenedor de Conjuros: 200 Nv3
Contenedor de Entidades: 50 Nv2

Reloj de Chronos

Compresión del Tiempo: 100 Nv2

Ruina

Calidad: 100 Nv2
Dolor: 20 Nv2
Lazo de Sufrimiento: 200 Nv2
Voz de la Banshee: 50 Nv3
Inmunidad: 40 Nv2
Toque de Banshee: -10 Nv Variable
Desdicha: -20 Nv Variable

Rukbat Al-rami

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Flecha de Sagitario: 200 Nv4
Dote de la Sangre: 40 Nv2
Alas de Sagitario: 50 Nv3
Reacción Mayor: 180 Nv3

Runas de Adivinación

Lanzamiento de Runas: 20 Nv3

Ryushushoku

Ambiente: 50 PP Nv1
Enseñanza: 50 PP Nv1

Ryu Ying

Calidad: 170 Nv2
Alterar Tamaño / Daño / Área Monstruosa: 200 Nv2
Pértiga: 100 Nv1

Sacramentum

Calidad: 150 Nv2
Peso del Pecado: 160 Nv2

Seiken

Calidad: 150 Nv2
Negar Protección: 40 Nv2
Disminuir Reacción: 20 Nv2
Dificultar Movimiento: 40 Nv2

Seoman Kephars, La Espada Imperial

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Despertar de Poder: 300 Nv2
Energía: 50 Nv3
Sin Protección: 20 Nv4
Habilidad Natural: 25 Nv3
Omega Depranos: 10 Nv5

Silfur

Calidad: 50 Nv4, 60 Nv2
Forma de Guadaña: 50 Nv2
Carga de Luz: 20 Nv2

Sisiphus

Activación / Invisible / Resistencia: 80 Nv2
Dañina: 140 Nv2
Recarga: -60 Nv2

Sistema de Contención Chronos

Anulación Sobrenatural / Sello Espiritual: 150 Nv3

Spica

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv2
Naturaleza Sagrada: 60 Nv2
Dote de la Sangre: 50 Nv3, 120 Nv2
La Protección del Cisne: 30 Nv3
Las Alas del Cisne: 40 Nv4
Sello: 300 Nv3
Revitalizar: 150 Nv3
Dama de las Rosas: 280 Nv3

Sombra de la Muerte

Falsa Muerte: 10 Nv3

Srebro

Calidad: 50 Nv3, 60 Nv2
Aura de Poder: 200 Nv2
Flechas Infatigables: 50 Nv2
Percepción Especial: 80 Nv3

Susano`o

Combate Físico: 200 Nv1, 50 Nv2
Vértice Eléctrico: 25 Nv3
Defensa en Área: 10 Nv2
Electrificación: 50 Nv2
Reconversión: 50 Nv3
Límite de Absorción: -10 Nv Variable

Syl`granai, Flechas Exterminadoras

Cazadoras: 50 Nv2

Sylphide

Calidad: 100 Nv2
Velocidad: 20 Nv2
Estocada Final: 20 Nv3

Taiyonotsuki

Desenvainado Celestial: 20 Nv2

Tartarus Apolygon

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv3
Sentiente: 200 Nv3
Portadora de Muerte: 100 Nv4
Innegable: 100 Nv4
Espectral: 50 Nv3
Aura de Muerte: 120 Nv3

Trampa de Contención

Activación / Resistencia: 40 Nv2
Drenador: 80 Nv2

Triterpazerton

Indestructible: 40 Nv4
Potenciador: 100 Nv3
Ligado al Horror: 60 Nv3
Visiones: 20 Nv3
Pesadillas Reales: 100 Nv4
Preludio del Fin: 50 Nv3
Engullido por la Pesadilla: -30 Nv Var
Vínculo de Pesadillas: 50 Nv2

Uldruen, Arco de Luz

Calidad: 50 Nv3
Flechas de Luz: 160 Nv2
Voluntad: 50 Nv2
Retrasar Disparo: 100 Nv2
Luz Destructor: 40 Nv3

Vara de Pertho

Potenciador Sobrenatural: 50 Nv3, 150 Nv2
Resistencia: 50 Nv2
Contenedor de Conjuros: 140 Nv4
Magia Innata: 50 Nv3
Mantenimiento: 70 Nv3
Contenedor de Zeon: 50 Nv4
Poder Superior: 60 Nv2
Alta Magia: 60 Nv4

Veilar

Calidad: 50 Nv3
Velocidad: 40 Nv2
Inifuga: 40 Nv2
Esencia de las Bestias: 20 Nv2

Veritas

Guardián de la Verdad: 80 Nv2

Virotos Disruptores

Penetrantes: 120 Nv2
Shock Eléctrico: 80 Nv2

Wonne Stieg

Calidad: 50 Nv3, 80 Nv2
Electrocutar: 80 Nv2

Y`ha-nthlei

Calidad: 50 Nv2
Descarga Impia: 250 Nv2

Yasakani no Magatama

Ojos de Alma: 50 Nv3, 100 Nv2
Protección Elemental: 120 Nv2
Aura de Benevolencia: 220 Nv3
Esencia: 180 Nv3
Inmunidad Física: 100 Nv3
Estabilidad Sobrenatural: 20 Nv3
Potenciador Mágico: 200 Nv3
Poder Divino: 100 Nv5

Yata no Kagami

Reflejo de la verdad: 120 Nv3
Más allá de las mentiras / Escritos: 80 Nv3
Sabiduría: 80 Nv3
Escudo de Verdad: 100 Nv4
Reflejo del Alma: 20 Nv5
Sello: 180 Nv4

Zabiel

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv3
Armadura Definitiva: 150 Nv3
Ligada al Cuerpo: 40 Nv2
Inmortal: 60 Nv4

Zebah

Calidad: Por forja
Llamas Eternas: 100 Nv1

Zelber

Calidad: 50 Nv4, 50 Nv3, 60 Nv2
Espada Definitiva: 150 Nv4
Mortal: 100 Nv4

Zetsubou

Calidad: 100 Nv2
Anillos de Poder: 25 Nv4
Carga: 25 Nv3
Éxtasis: 200 Nv2

GLOSARIO

A

Abel **91**, 92, 94, 95
ACT 12, **17**, 24, 28, 47, 51, 53, 55, 56, 60, 66, 70, 75, 77, 79, 80, 83, 86, 87, 88, 96, 98, 105, 108
Adrian Magdalu 94
Aegis 98, **104**
Aeon 40, 53, 67, 78, 81, 101, 102, 107
Aerial, Caballero Argenta 64, **89**
Aether 79
Agamemmon 42
Aityr 105
Akaryu 41
Al Abyan 59
Alberia 71, 103
Albidion 91
Aldebaran 94
Al-Enneth 38, 59
Alianza Azur 42, 70
Alius 76
Alkaiser 66
Alma espejo 66
Alquimia 15, **16**, 84, 85
Alteración del Destino 12, **31**
Alystaire Fardelys 48, 66
Amaterasu no Mikoto 107
Ambrose Magus 45
Amerense 81
Americh 85
Amuleto de las Nueve Vidas 74
Análisis sobrenatural **7**, 8
Analizador Sobrenatural 38
Anillo de Erebus 55
Anillo de la Serpiente 39
Anillo de No Muerto 47
Anillo de Rafael 46
Anillo de Rudraskha 40
Animismo 15, **16**
Apóstol 58, 91, 92, 94, 95
Arachne 48
Arenas del Tiempo 66
Argón 47
Arias Vayu 47
Arma con Defensa Incrementada 22
Arma Elemental 73, 96
Arma Encantada 19
Armadura Innata 22
Armaduras de Dragón 45
Artefactos Elaborados 6
Asakura 76, 107
Asclepios 98, 99
Astilla Rastreadora 54
Ataque a Distancia 115
Ataque Especial 12, **20**, 30, 74, 100
Ataque Especial 12, 20, **30**, 74, 100
Ataques Elementales 12, 19, 20, 108
Atrapar 115
Azathoth 75
Azrael 82, 83, 104

B

Baal 66, 92, 94
Báculo de Magia Destructora 75
Baho 68
Balefor 78
Balthassar 42

Balthazor 68
Balzak 86, 87, 88
Banshee 14, 71, 96, 98
Barrera de Daño 12, **24**, 45, 55, 57, 101, 108
Bastón de Magus 105
Beckent 109
Behemoth 55
Belasarius 52
Beryl 44, 46, 47, 71, 80, 82, 85, 90, 104, 111
Blattodea 86, 87
Bloodbane 101
Blutige Rose **61**, 62
Boiling Gory 73
Bolsa de Espinas 37
Boreas 78
Bosque de las Hojas 40
Botas de Luz 52
Brazal del Dragón 42
Broche Contenedor 37
Brújula de Uriel 47

C

Caballeros de Santa Helena 58
Cadena Esclavo 49
Caliburn 98, 102, **103**
Calidad 7, 11, 12, 18, 22
Calidad de Armadura 22
Calidad de Combate 18
Calidad General 18
Campana de Hechicería 50
Canace 41
Candil de las Llamas Negras 76
Candil de Oneiros 36
Cantimplora de pureza 38
Capa de Fase 48
Capa de las Alas 39
Cargas de energía 15, **17**
Carnwennan 98, **102**
Castillo de la Medianoche 82
Cefiros, Abanico del Viento 78
Ceniza de tinieblas **37**, 53
Ceridwen 69
Chaville 50
Chinomi 76
Chthon 40
Círculo de Tartarus 78
Claidheim Soluis98, **104**
Clan del norte 66, 70, **98**
Clavos de Artesano 57
Cofradía de Rah 93, 94
Componente 8, 11, 13, **14**, 16, 84, 85, 86, 104
Componentes únicos 13, **14**
Confección 12
Conjuros Automáticos 12, **27**
Conocimiento Sobrenatural 8
Contenedor **10**, 11, 12, 13, 15, 16
Contenedor de Zeón 12, **24**, 73, 75, 77, 105
Control de Resistencia Mágica Incrementado 25
Control de Resistencia Psíquica Incrementado 26
Controlar a Distancia 115
Convocación Incrementada 12, **27**
Corazón de Dragón 14
Cordillera de los Vientos 86, 88
Corona de UI 90
Corte Feérica 59, **89**
Creación Fortuita 6

Creador de Portales 12, **32**
Cristal de Alma 36
Crítico Incrementado 21
Cuentas de Brahma 51
Cuerno de Oni 14
CV 17, 47

D

Daedalus 73
Dafne 42, 66, 95
Daga del Exilio 43
Dagas del Sol y la Luna 44
Daimah 40, 72, 74, 82
Dalaborn 45
D'anjayni 48
Danu, Agua de la Vida 85
Daño Incrementado 8, **18**, 19, 115
Davinel Nux 73
Debilidades 17
Deimos 50
Delacroix 34, 109
Desdémona 48
Desplazador 36
Destrucción de Armadura 21
Devah 4, 41, 43, 51, 67, 68, 81
Devorador Sobrenatural 39
Dhanyata 67, 81
Disruptor Psíquico 56
Djinn 68
Dragón 14, 36, 42, 44, 45, 46, 47, 59, 64, 66, 70, 75, 81, 100, 101
Droksmog 59
Druaga 66
Duk'zarist 14, 41, 42, 45, 47, 54, 59, 60, 73, 78
Dullahan 100
Duman 42
Dunkelschwert 68

E

Ebudan 39, 44, 59, 91
Echidna 61
Efecto Místico 12, 20, **33**
Efectos Menores 32
Ego 32
Ego, El Libro del Yo Interior 55
Eiko, la princesa Oni 76
El Devorador 101
El Libro de los Muertos **109**, 110
Elementos de absoluta pureza 14
Elhaym 53, 89
Elienai Grimoire 92, 113
Elijah 66, 92
Elisabetta Barbados 92
El Jared 80, 94
Elura'amman 59
Embate 19, 94
Energía Vital 17, 85
Enlil 40
Envidia de Primavera 40
Equilibrium 94, 95
Equipamiento **15**, 16
Era del Caos 40, 82
Erebuskaikel 79, 105
Eru Pelegrí 35
Escudo Protector 115

Esencia de Fascinación 85
Espejo al Otro Lado 72
Estandarte de Syr 59
Estatuillas Elementales 60
Estigia 39, 44, 85, 87
Etherea 60, 104
Evangeline 113
Execrates 77
Exterminador 19, 76, 77
Extinguible 13, 15, 17
Exuberwulf 45

F

Fábula 7, 8, 9
Faceta 12, 17
Faceta de Conjuros Innatos 27
Faceta de Mejoras 29
Faceta de Potenciación en la Conjunción 26
Faceta de Potenciación Mágica 24
Faceta de Potenciación Psíquica 26
Faceta de Protección 23
Faceta Defensiva
Faceta Domine 30
Faceta Esoterica 31
Faceta Ofensiva 18
Facetas generales de Calidad 18,
Faun 89
Feast 52
Felix de Magda 95
Flauta de Naga 59
Frenesí 84

G

Gabriel 37, 50, 66, 69, 70, 95
Gae Bolg 7, 98, 103
Galgados 47
Gaudemus 54, 66, 67, 72, 74, 90, 98
Gema de Fuego 35
Gema de la Mañana 42
Gemas de la Noche 53
Ghestal Orbatos 90
Gilgamesh, La Vara del Dominador 80
Giovanni 92, 93, 103, 110
Glam, Hacha de Baal 66
Glennrose 42
Gnome Ares 40
Gorm-nah, Mandíbula de Escarabajo 87
Graham Minakelsus 52
Gram 98, 100
Gran Bestia 80, 81, 100, 103
Grim 112, 113
Grimoire 92, 110
Guerra de Dios 4, 49, 56, 59, 60, 64, 66, 71, 92,
93, 95, 105
Guerra de la Oscuridad 45, 47, 90, 110
Guerra de la Sombra 61, 78, 93, 107
Gygjur Lobdrock 100
Gy-goronak, Unicornio de Muerte 88

H

Haadia 37
Habilidad de Lanzador 12, 27, 28
Hada 14, 82, 89, 90, 110
Halum 53
Hatherell 101
Hendell 74
Hephestios 70
Hexxen 53
Hideyuki 61
Holst 44, 82
Hringham 47, 82

Hvegerlmir 98
Hymnos Sacra 93
Hypnos 79

I

Ifrit 70, 73
Ilumina 76
Imperio de la Luna 78
Imperium 75, 80, 95, 104, 111, 112
Incienso espiritual 86
Incremento de Daño 115
Incremento del Turno 29
Inmunidad 12, 23, 40, 42, 62, 70, 71, 73, 74, 92,
96, 100, 103, 108
Inmunidad Elemental 12, 23, 40, 73, 74, 100
Inmunidad Física 12, 23, 108
Inmunidad Mágica 23
Inmunidad Psíquica 12, 23
Inquisición 50, 93, 95
Inquisidor 52, 66, 91, 92, 93, 94, 95, 96
IO 8
Itxi 43

J

Jared Apocrytus 96
Jayán 37, 40, 49, 86
Jelous Fang 39
Jinki 64
Joachim Thurston 93
Joshua de Zed 92
Judas 50, 59
Judiel de Dafne 95
Julián de Zed 94

K

Kaithel 44
Kalah 92, 94
Kami 41, 43, 51, 61, 72, 74, 78, 93, 107
Karla Sith 110
Kasaneru Tsumi 78
Kazu Takayaki 67
Khalis 71
Ki 12, 17, 30, 33, 36, 40, 42, 50, 51, 53, 56, 61,
66, 70, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 86, 91, 92, 95, 96,
98, 100, 101, 102, 103, 107, 114, 115, 116
Kitsune-Yuki 74
Kuon Teikoku 107
Kurokami 61, 93
Kusanagi no Tsurugi 107
Kushistán 44
Kyu Sylvanus 42

L

La Llave de Yggdrasyl 110, 111
La Llave del Portal 67
La Rosa de Azrael 82, 83
Lágrimas de Banshee 14
Lannet 43, 64, 107
Lanzador de Conjuros 12, 28
Las Manos del Brujo 50
Legislador 58, 91, 92, 93, 94, 95, 96
Lenas Depranus 70
Les Jaeger 42, 50, 70
Li Cao 78
Libro de Guinn 62
Lilium 46, 69, 96, 98, 100, 103
Lim Sidhe 96, 98, 100, 101, 103
Linx Kazte Hex 61, 62
Lissandra 71, 96, 98, 100
Litabru 59

Livanne, Poción de Vida 84
Lo Pao 66
Loewn 69
Lok-nar, Garras de Mantis 86
Loly Ann 50
Luminus Lacrimae 71, 82

M

Macahuitl 43
Magatama 107, 108
Magia pura 6, 13
Maishen 36
Mandrágora 14
Mano de Lenas 70
Mapa Viviente 57
Máquina de Rah 4, 35
Mar Interior 73
Marchosias 66
Markushias 41
Máscara de Gnose 67
Materia prima 11, 13, 14, 16, 73, 84
Material 12, 14
Material 8, 12, 14, 16, 36, 39, 42, 45, 103
Medios de Visión Especiales 12, 32
Megas Therion 111, 112, 113
Mei Li 66
Meizo 41, 55
Mejora de Características 12, 29
Mejora de Habilidades Secundarias 12, 29
Mejora de Mantenimientos 12, 26
Mejora de Movimiento 12, 29
Mejora de Resistencias 12, 24
Melkior 76
Mensajero 66, 92, 93, 94, 113
Metal estelar 14, 89, 90, 103
Metal Estelar 14, 89, 90, 103
Mikael 90
Mjolnir 98, 101
Moth 39
Mournehäven 44
Movimiento Acelerado 115
Municipión Ilimitada 19

N

Naga 39, 59
Nasser 59
Nathaniel 58, 96, 112, 113
Nazahel 95
Necrom 66
Necrópolis 44, 87
Nekomusume 72, 74, 82
Nekonosekai 82
Nerelas 80, 89
Nie 102
Nihilims 42
Nill, Antídoto Absoluto 84
Nivel de poder (Niveles Sobrenaturales) 6, 34
Nivel de poder (Poder Existencial) 13, 15, 16
Noción de Uso 7, 8, 9
Nogos Roxxas 59
Nosphos y Sanguinius 53
Nothung 98, 100
Nua Ul Sylvanus 59
Nuada 102, 103
Nuberos 76
Nudus 46
Nuevo Continente 37, 40, 51, 57
Nullum Lusec 50
Nya'stur, Ala de Plaga 86

O

Objetos de Poder 13
Objetos Malditos 1
Ocultación Mejorada 32
Ojo de Dios 80
Ojos de Roc 38
Olgol 60
Once Casas de la Sangre 39
Ondinias 56
Oneiroi 79
Oni 14, 61, 76
Onydas 77
Opanim **76**, 77
Operaciones 75
Ophiel 53
Orbatos 77
Orden de Magus 4, 47, 50, 55, 102
Orden de Miguel 58
Orden del Fuego 47
Orfebrería 12
Orochi 107
Otras Habilidades 21
Ouija de Conexión 35

P

Palacio Interior 68
Pan 38
Pandemonium 53, 81, 102
Phaion 40, 41, 67
Phylia 77
Picos de Liang 66
Piedra de Esmeril 37
Piedra Indigo 36
Piel de Manticora 51
Pilar de Almas 80, 104
Platinum 94
Pluma del Juramento 54
Poder Añadido **12**, **25**
Poderes 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, **18**
Poderes Innatos 8
Poderes Místicos 8
Polt 62
Polvo de Hada **14**, 82
Potenciación Defensiva 22
Potenciación Ofensiva 18
Potenciador de Acumulaciones de Ki 30
Potencial **12**, **26**, 47, 56, 61, 77, 80, 86, 87, 88, 98,
Prenda de Seguridad 50
Presencia 10, 11, 12, 13, 17, 23, 26, 32, 35, 36, 44, 48, 51, 52, 55, 60, 61, 62, 68, 70, 73, 75, 77, 82, 86, 91, 100, 104, 105, 108, 110, 111
Presencia Incrementada **12**, **26**
Prisión de Pandora 81
Pristina 40, 74
Prótesis 31
Protocolo de Activación 8
Proyección Mágica 12, 18, 22, 24, 27, 28, 37, 40, 52, 69, 73, 75, 77, 79, 80, 83, 87, 96, 98, 99, 103, 104, 105, 108, 115
Proyección Psíquica **26**, 115
Puntos de Poder (PP) **11**, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

Q

Qiyamah 85
Quezcatl 43

R

Radamantis 95
Rah 4, 35, 56, 66, 93, 94, 95, 96, 105
Ramudah 43
Recarga Mágica **12**, **25**
Recuperación 21
Redes Mantincore 41
Reducción de Atadura 26
Refuerzo Físico 116
Regalo de Uruz 82
Regeneración **7**, **29**, 46, 52, 56, 81, 84, 98
Regios 62
Reloj Astronómico de Belasarius 52
Reloj de Chronos 54
René Noir du Blanc 70
Reserva de Ki **12**, **30**
Rey Faraón 39, 85, 87
Reyes de la Sangre 53
Ritual **7**, **8**, **9**
Ritual de Creación **11**, **15**, **16**
Romeo Exxet 96
Ruatha Synn 101
Rudraskha 40, 101
Ruina 71
Rukbat Al-rami 95
Runas **6**, **15**, **16**, 42, 43, 48, 52, 55, 56, 57, 58, 60, 62, 75, 101, 112
Runas de Adivinación 56
Ryu Ying **66**, 67
Ryushushoku 36

S

Sacramentum 58
Salones de los Reyes 44
Samael 48
Sangre de Paloma 14
Sangre de un emperador 14
Saulo 96
Seifer 42
Seiken 41
Seiryu 66
Semilla de Ramalen 14
Señor de las Pesadillas 72, 73
Seoman Kephas 92, 96
Shajad 55, 79
Shigen 61, 76
Shivat 43, 66, 78, 107
Shizukana Sozoshia 107
Shoteth 39
Silfur 89
Sisiphus 58
Sistema de Contención Chronos 75
Sol Negro 4, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 45, 48, 49, 51, 52, 55, 57, 60, 61, 75, 77, 78, 85, 95, 109, **118**
Sólomon 49, 58
Sombra de la Muerte 84
Spica 95
Srebro 64
Sultán Abdel Majid Al Karjah 44
Susano' o 61
Sustitución de Características **12**, **29**
Syl' granai, Flechas Exterminadoras 48
Sylphide 47
Sylvain 4, 37, 38, 44, 48, 49, 59, 60, 64, 71, 72, 80, 82, 89, 90
Sylvania 48, 59, 71, 80, 83, 89
Sylvanus 59, 72, 80, 89, 90

T

Taiyonotsuki 43
Tartarus Apolyon 81
Tatuajes 12
Tatuajes 12
Taumiel Ul Del Sylvanus 80, 89, 90
Tawil At-U' mr 67
Técnica Característica 116
Técnica Mayor 116
Ten-gati 51, 72
Thanos Setep 94
Tol Rauko 4, 34, 41, 43, 59, 62, 64, 75, 83, 89, 90, 110
Torre del Infinito 112
Trampa de Contención 55
Trece Armas de Leyenda 70, 96, 98, 104
Tres Tesoros Sagrados 107, 108
Triterpazerton 87
Triunvirato 113

U

Uldruen, Arco de Luz 71
Ulrioka Yama 66
Uroboros 95
Uzuring 82

V

Van Horsman 45
Vara de Pertho 105
Varja 41, 43, 51, 64, 74, 93, 107
Veilar 55
Ventaja **6**, **9**, **32**, **56**, **112**
Verdal 81
Veritas 51
Vetala 39, 45, 53, 57, 85
Victorus Kerion 39
Vidas 11
Viejo Continente 40, 72, 107
Vigilia 4, 32, 35, 36, 39, 55, 68, 72, 92, 103, 112
Virotos Disruptores 49

W

Wissenschaft 58
Wonne Stieg 61

Y

Y' ha-nthlei 87
Yagarema 61, 76, 93
Yamato no Shura 61
Yasakani no Magatama 107, **108**
Yata no Kagami **107**, 108
Yehudah 4, 36, 49, 56, 61, 62, 67, 75, 77
Yinnun 44
Yokai 107

Z

Zabel 89
Zebah 41, 47, **60**
Zelber 89
Zeon **6**, **12**, **13**, 23, 24, 25
Zetsubou 78

—フィアト・ルクス—
ANIMA
BEYOND FANTASY

*Con estas manos he creado obras
inimaginables...*

*Dioses y demonios sin alma, hechos de
metal, madera y cristal.*

*Un poder para desafiar los cielos que
puedes sostener entre tus dedos...*

Prometheum Exxet es un libro dedicado al mundo de los artefactos sobrenaturales, un libro hecho para desplegar un nuevo abanico de posibilidades tanto a los personajes jugadores como a sus contrincantes. Dentro de sus páginas se encuentran cientos de artefactos sobrenaturales, descabelladas ideas para aventuras, sistemas para confeccionar vuestras propias obras místicas y mucho más. Prepárate; una puerta a un universo de poderes nunca antes explorados se abre ahora ante vosotros.

Dentro de este libro encontrarás:

COMPENDIO DE ARTEFACTOS: Más de ciento cincuenta artefactos sobrenaturales legendarios del mundo de Gaïa explicados con su máximo detalle, desde los Legisladores originales de Abel hasta la mismísima Llave de Yggdrasyl, que te permite recrear la realidad a tu antojo.

EL ARTE DE LA CREACIÓN: Un detallado sistema de creación de artefactos y compuestos sobrenaturales para que cualquier jugador pueda desarrollar sus propias obras imposibles.

COMBATE CON ARTEFACTOS: Nuevas reglas para sacar el máximo provecho a los objetos místicos en combate así como tablas de arma especiales que permiten acceder a habilidades impensables.

ANÁLISIS SOBRENATURAL: Reglas para analizar y comprender las capacidades sobrenaturales de los artefactos místicos, así como maximizar incluso sus poderes más secretos.

LOS ARTEFACTOS EN GAÏA: Un repaso por la relevancia que los artefactos han tenido a lo largo de la historia en el mundo de Gaïa y en sus diferentes culturas.

Y MUCHO MÁS: Nuevas Ventajas de Creación para artefactos místicos, Fabúlas, ideas de aventuras, e incluso listas de precios de mercado que Sol Negro le dá a sus posesiones.

