



BEYOND FANTASY
ANIMA
フィアトルクス

COMPLEMENTO WEB
vol. I

DISEÑO Y ESCRITO

Carlos B. García Aparicio

TEXTOS ADICIONALES

Oscar Alcañiz Muñiz

CORRECCIÓN DE TEXTOS

Soffan Sabe El Leil

COMPOSICIÓN

Carlos B. García Aparicio

Sergio Almagro Torrecillas

EDITOR

José M. Rey

ILUSTRACIONES

Wen Yu Li

Rosell

No. K

Anima, Beyond Fantasy es © 2005 de Anima Project.
La edición en castellano es © 2005 de Edge Entertainment.
Todos los derechos reservados.

Visita nuestra página en www.animarpg.com

edge



CAPÍTULO ESPECIAL COMPLEMENTO WEB

*Justo cuando piensas
que una puerta se ha cerrado,
hay otra que te espera delante de ti*

Dicho Popular

Sed todos bienvenidos al primer complemento Web de Anima Beyond Fantasy. Lo que tenéis ante vosotros son una serie de reglas, correcciones y utilidades que tienen como fin ampliar las posibilidades de cualquier jugador de Anima.

Todo lo que se expone son ampliaciones al sistema de juego, por lo que es imposible utilizarlas sin tener previamente el libro básico. Esperamos que os sea de utilidad.

¡Que lo disfrutéis!

FE DE ERRATAS

Pag. (16) Tabla 4: El valor de Constitución 4 se corresponde con 55 PV en lugar de 65.

Pag. (29) Resistencias Excepcionales: Resistencias Físicas y contra Venenos (RF y RV, respectivamente).

Pags. (35 y 37) Guerrero y Maestro en Armas: +5 a llevar armadura y proezas de fuerza suben por nivel.

Pag. (37) Maestro en Armas: No tienen el coste de Proezas de fuerza reducido, ya que de hecho todas sus habilidades de Vigor le cuestan naturalmente a 1.

Pag. (58) Tabla 25: El penalizador por intercambiar entre Parada y Esquiva es de -60.

Pag. (58) Arma mixta: En el ejemplo de arma mixta hay un error, puesto que el mandoble no es de clase Espada / Mandoble. En su lugar, debería ir la espada bastarda.

Pag. (67) Peso de las armas y armaduras: Existen numerosos errores concernientes al peso de las armas y armaduras de esta lista. En una futura ampliación web se incluirán nuevas hojas de equipamiento con los pesos corregidos.

Pag. (71) Tabla 26: La espada bastarda es de clase Espada / Mandoble, en lugar de solo Mandoble.

Pag. (76) Espada larga: El filo de una espada larga tiene entre 90 cm y 110 cm de longitud.

Pag. (76) Espada bastarda: El filo de una espada bastarda tiene entre 110 cm y 130 cm de longitud.

Pag. (84) Ejemplo de combate: Cuando Celia consigue un contraataque en su combate contra el teniente de guardia, el bono aplicable por obtener un resultado de -76 es de +35.

Pag. (84) Tabla de daños: Al final de la columna de Daño base 30 y 50, el porcentaje de daño con un resultado del 400% es de 120 y 200 respectivamente.

Pag. (93) Tabla 49: Los Penalizadores aplicables al turno dependiendo de la pifia están invertidos; un resultado de 01 produce un -125, un 02 un -100 y un 03 un -75.

Pag. (III) Tabla 52: El valor de Poder 4 se corresponde con 55 Puntos de Zeon en lugar de 65.

Pag. (II) Choque de Conjuros: En el segundo párrafo, antes del primer punto debe poner: "...bono de su característica de Poder".

Pag. (114) Tabla 56: En la columna de inteligencia el 0 es un 10.

Pag. (106) Escudo de energía: Los escudos de energía no tienen Tipo de Armadura 4, sino una barrera de daño de 40 puntos.

Pag. (119) Vías de Magia: La Vía Mentira denominada mentira en esta página es equivalente a la Vía de Ilusión.

Pag. (175) Conjuro Natural: El hechizo Conjuro Natural tiene Nivel 80-90 y Acción Activa.

Pag. (185) La Suma Sacerdotisa: La duración de esta invocación no es Instantánea, sino que permanece activa durante un asalto por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida.

Pag. (186) La Justicia: La habilidad final del guerrero que ataca a Evangeline tiene erróneamente dos valores distintos (272 y después 305), cuando deberían ser el mismo.

Pag. (192) La Templaza: La duración de esta invocación es de un día por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida.

Pag. (196) Adquirir un innato: Con un potencial psíquico de 120 se puede mantener un poder a nivel Difícil, no a Muy Difícil.

Pag. (201) Detección de movimiento: La tirada para evitar sus efectos es una RF no una RP.

Pag. (201) Presa Telequinética: El "Efecto Añadido" es una errata, dado que los Poderes Psíquicos no los poseen.

Pag. (202) Telequinesis orgánica: La tirada de RF a superar con dificultad Difícil es contra 100.

Pag. (218) Enfermedades: En las dos últimas líneas pone RV en lugar de RE.

DUDAS FRECUENTES

Desde el momento en el que apareció Anima Beyond Fantasy han surgido una serie de dudas que se han repetido con cierta asiduidad. A continuación respondemos a algunas de dichas cuestiones.

La Pifia. Hay posibles modificaciones a la Pifia, como Desventajas o Dones, que permiten pifiar con un resultado mayor de 3 ¿Cuál es el modificador aplicable al Nivel de Pifia con tales tiradas?

Cualquier modificador al resultado de la pifia no incrementa su valor; es decir, si a causa de la desventaja Mala Suerte un personaje pifia hasta con 05, en el caso de obtener un 03, un 04 o un 05 seguiría aplicando un modificador de -15.

Ventajas. ¿Es necesario adquirir "Acceso libre a cualquier Disciplina Psíquica" y "Don" para que cualquier personaje desarrolle poderes psíquicos y la magia independientemente de su categoría?

Así es, ambas ventajas son necesarias. Las categorías en este sistema solo son unas plantillas que modifican el gasto de Puntos de Desarrollo, pero en ningún caso te otorgan una ventaja "Per se". Se supone que todos los personajes parten del mismo principio, y requieren "Don" o "Acceso a poderes Psíquicos" para poder usar magia y mentalismo. Por ello, su categoría es del todo independiente. Esto no es un mero capricho. Cualquier jugador que se familiarice con el sistema descubrirá que tanto la magia como el mentalismo son unas fuerzas considerablemente poderosas, y tener

acceso a ellas, sin importar la categoría a la que pertenezcas, te da una considerable ventaja sobre los otros personajes. Por ello, aquellos que quieran tener acceso a esos poderes tienen que verse obligados a invertir algunos de sus puntos de ventajas, para tratar de nivelar así las capacidades de todos los jugadores.

La Tabla de Combate. ¿Cuáles son los efectos de obtener un 0 como resultado?

El 0 como resultado en la tabla de combate implica que un personaje no ha sufrido daños; no le quita acción, pero tampoco le permite realizar una contra. Es decir, el defensor no recibe daños y ni puede contraatacar, aunque al no haber sido puesto en defensa, sigue siendo capaz de actuar libremente cuando le corresponda en su turno.

Selección de Conjuros. ¿Si aprendo un conjuro de una vía opuesta a otra elegida por el personaje, se duplica el coste del conjuro en nivel de magia como lo hacen el resto de las vías?

No. Dicha regla no se aplica en la selección de conjuros.

Magia Innata ¿Cómo funciona exactamente la Magia Innata?

La Magia Innata te permite usar conjuros sin tener que gastar tus propios puntos de Zeon. Es decir, si un hechicero tiene un ACT de 100, puede lanzar conjuros de valor Zeonico 40 sin invertir magia en ellos (ojo, de valor zeonico, no de nivel de conjuro). Dependiendo del poder ambiental, tienes la capacidad de alterar la cantidad expuesta en la Tabla 55 según consideres apropiado.

Ejecución de Conjuros. ¿Qué significa que si la Inteligencia del personaje no permite alcanzar el valor mínimo del conjuro, este no es capaz de comprenderlo?

Significa que el brujo no tiene la capacidad de lanzar dicho conjuro, es decir, que si el valor máximo al que le permite llegar la Inteligencia de un personaje es de por si menor que el valor base del conjuro, no puede lanzarlo.

Si un mago con Inteligencia 7 piensa lanzar un conjuro cuyo valor máximo es $Int \times 20$ podría lanzar ese hechizo hasta 140 puntos de zeon. Pero si resulta que el valor base del hechizo fuese, por ejemplo 200 es incapaz de ejecutar el sortilegio, ya que no lo comprende.

Invocaciones ¿Es necesario acumular Zeon con tu ACT para emplear una Invocación?

No, absorben automáticamente los puntos de Zeon que cuestan.

Habilidad de defensa ¿Se tienen que desarrollar a la vez la Habilidad de Parada y de Esquiva si las quieres ambas?

No necesariamente. Recordemos que ambas tienen la misma finalidad; defenderse de los ataques. Por interpretación un individuo que pare no solo se dedica a desviar los golpes, sino que también se mueve para evitarlos y viceversa. Lo más recomendable es que un personaje desarrolle solo una de las dos, y que si quiere usar la otra en un momento concreto, aplique un penalizador de -60 a su habilidad tal y como viene indicado en la Tabla 25. De todos modos, nada le impide a un jugador desarrollar ambas habilidades si lo considera oportuno para el personaje que interpreta.

Dominios del Ki ¿Todos los personajes luchadores deberían conocer las Habilidades del Ki?

Eso no es algo que dependa del sistema, sino de cada Director de Juego y del estilo de partida que prefiera. Lo más habitual es que, incluso si un personaje tiene suficiente CM como para desarrollar dichas habilidades, no las obtenga de manera automática, haciendo así más satisfactorio conseguirlas en juego. No obstante, no hay ninguna regla que lo impida.

AMPLIACIONES

En esta sección podeis encontrar una lista con un nuevo poder psíquico incluido en la disciplina Crioquinesis.

Inmunidad al frío

Nivel: 2 **Acción:** Pasiva

Descripción: Permite al psíquico, o al individuo designado por este, ser inmune al efecto de varias intensidades de frío, incluso si se trata de uno de carácter sobrenatural. En el caso de que se reciba un ataque basado en dicho elemento, cada intensidad a la que es inmune disminuye 5 puntos el daño base del ataque, y aumenta en +5 las Resistencias contra sus efectos.

Mantenimiento: Sí

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	5 intensidades
140	Muy Difícil	10 intensidades
180	Absurdo	15 intensidades
240	Casi imposible	20 intensidades
280	Imposible	30 intensidades
320	Inhumano	40 intensidades
440	Zen	50 intensidades

Americh



OBJETOS MÁGICOS

Aquí tenéis un par de objetos sobrenaturales que pueden ser introducidos en cualquiera de vuestras partidas. De este modo, os podréis hacer una idea de las clases de objetos mágicos que se encuentran en el sistema.

Legislador

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, que las utilizan para combatir efectivamente a criaturas y entidades mágicas.

Por regla habitual, los Legisladores son espadas bastardas de color negro que, tanto en su empuñadura como a lo largo de todo su filo, se encuentran 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 sesgar 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.

Estos artefactos han sido creados siguiendo como modelo un proceso que se utilizó durante la era de Cristo para forjar una serie de armas que llevaron los apóstoles llevaron al convertirse en reyes santos. En su fragua se utiliza sangre de seres sobrenaturales, que se mezcla con diversas aleaciones de metal y acero negro para dotarlas de poderes místicos.

Actualmente, puede que solo dos o tres personas en el mundo conozcan los secretos necesarios para forjar estas armas, y habitualmente emplean años para crear tan solo 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 aprendiz; un niño que, como ellos en el pasado, deberá dedicar su vida al dominio de la forja estos artefactos.

A veces, con el paso del tiempo algunos Legisladores especialmente antiguos han empezado a perder algunas de sus cualidades sobrenaturales. Para recuperar sus energías, es necesario bañarlas de nuevo en sangre de naturaleza sobrenatural.

De los once legisladores originales, aquellos que fueron forjados en la era de los apóstoles de Cristo, solo se conoce la ubicación de siete de ellos. En la actualidad son portados por los siete Altos Inquisidores de mayor rango. Se sabe que, al morir algunos Inquisidores en el transcurso de sus misiones, muchos de estos objetos se han extraviado, y aunque poco probable, no es del todo imposible encontrar un Legislador en manos extrañas.

Calidad excepcional: Los Legisladores son armas de calidad +10, por lo que aplican todos los bonificadores pertinentes a la habilidad, turno y daño. De igual modo, también aumenta la Presencia, Entereza y Rotura del arma.

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 por los más devotos sacerdotes de la Iglesia Vaticana 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 de los siguientes poderes;

-**Resistencia sobrenatural:** Mientras sujete el Legislador, su portador obtiene un bono de +15 a todas sus tiradas de RM.

-**Arma disruptora:** Si produce daños a una criatura de naturaleza sobrenatural o a un individuo dotado de habilidades sobrenaturales, produce un potente shock que puede llegar a privarle de ellas temporalmente. Por ello, tras sufrir primer impacto, el blanco del ataque debe superar un control de RM contra 100 o perderá temporalmente sus poderes.

-**Sesgadora:** Cuando ataca a entidades místicas, obtiene un +20 a cualquier tirada para calcular los efectos de un crítico.

-**Sangre Ignea:** 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, y obtiene Fuego como crítico secundario. El efecto dura solo unos minutos, hasta que toda la sangre con la que se ha bañado queda completamente consumida.

-**Percepción sobrenatural:** Siempre que se encuentre cerca de una criatura de naturaleza mística, el Legislador tiembla levemente, como si estuviera ansiosa por probar su sangre. Esta habilidad no le permite detectar presencias que se hallen ocultas por medios mágicos.

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.

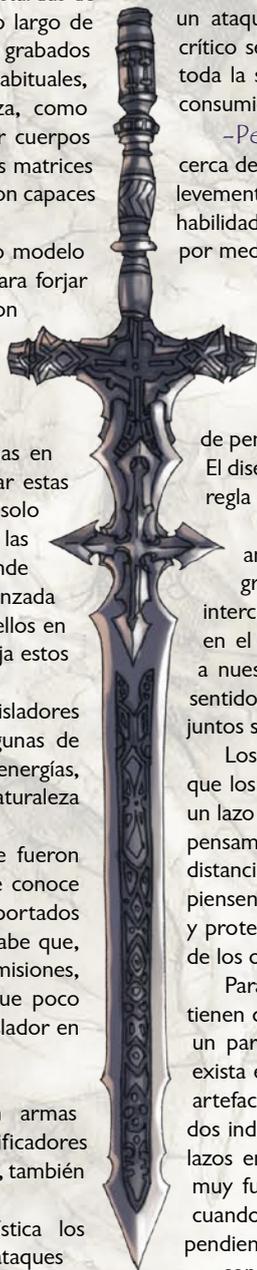
Son artefactos de origen élfico, forjados en la antigüedad durante los tiempos de esplendor de sus grandes naciones. Tradicionalmente era un regalo que se intercambiaban las parejas que pertenecían a la alta nobleza en el día de sus esponsales, en muchos aspectos, parecidos a nuestros anillos de boda.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

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 si 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. Solo 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, mayor 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 solo a su pareja, y es el único individuo con el que quien lo lleve puede comunicarse.

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, solo es una pequeña parte de su valía real.

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



Legislador

TÉCNICAS DE KI

A continuación podéis disfrutar de una serie de nuevas Técnicas que están a disposición de cualquiera de vuestros luchadores.

LAS CADENAS

Cual es el origen de esta devastadora serie de ataques es completamente desconocido. No son pocos quienes le atribuyen una procedencia no humana y, vistos sus efectos y poder, es probablemente una teoría acertada.

Recibe su particular nombre porque la base de todas sus técnicas consiste en manifestar la energía interna de quien las ejecuta bajo la forma de un montón de eslabones oscuros.

Todos estos ataques surgen del interior del cuerpo de su usuario, ya sea de sus manos, de su pecho o incluso de su boca. El alcance de estas técnicas tiene como máximo una distancia de 100 metros.

Primera Cadena: Volgarath

Concentrando su energía interna, el personaje materializa durante breves instantes una cadena oscura que sale velozmente proyectada hacia un enemigo y lo trata de atravesar de parte a parte. La cadena se materializa con su energía espiritual, por lo que el daño vendrá determinado por el doble de la presencia de su usuario más el bono de Poder, al que posteriormente se le sumará 40 puntos. Volgarath ataca en la tabla de Penetrantes.

CM Requerido: 35 **Nivel:** 1

FUE 5

DES 5

POD 5

Efecto: +25 Habilidad de ataque, +40 al Daño, Ataque a distancia; 100 metros.

Segunda Cadena: Exelion

La segunda de las cadenas, Exelion, no es tan precisa o rápida como la anterior, pero vuela a toda velocidad hasta la zona designada donde se clava en el suelo. Una vez allí, se divide a su vez en varias cadenas más, que atacan por igual a todo lo que se encuentre en un radio de diez metros del punto de impacto.

Como Volgarath, ataca en la tabla de Penetrantes y el daño viene determinado por el doble de la presencia de su usuario más el bono de Poder, al que en esta ocasión se le suma 50 puntos.

CM Requerido: 50 **Nivel:** 1

FUE 5

DES 6

POD 6

Efecto: +50 al Daño, Ataque con área de 10 metros, Ataque a distancia; 100 metros.

Tercera Cadena: Dedalus

Concentrando su Ki al máximo el luchador puede liberar a Dedalus, la tercera cadena, que vuela rauda para envolverse alrededor de su objetivo al que paraliza y destroza. Esta Técnica produce daños en la tabla de Contundentes, que será determinado por el doble de la presencia de su usuario más el bono de Poder. Adicionalmente, produce una Presa con el equivalente de Fuerza 14.

CM: 60 **Nivel:** 2

FUE 8

DES 8

POD 8

Efecto: +50 Habilidad de ataque, Presa con Fuerza 14, Ataque a distancia; 100 metros.

Cuarta Cadena: Oberon

Del cuerpo del personaje surge una cadena que lo rodea formando un escudo a su alrededor. Dicha barrera lo protege de cualquier tipo de ataque durante ese asalto. Oberon es equivalente a un escudo sobrenatural con 1.000 puntos de vida, y mientras no se rompa será capaz de hacer rebotar todos los ataques de los que se defiende con éxito. Los golpes regresan con la misma habilidad con la que fueron lanzados.

CM Requerido: 70 **Nivel:** 2

FUE 10

DES 11

POD 10

Efecto: +40 a la Habilidad de parada, Escudo de energía; 1.000 puntos de vida, Reflejar ataque.

Quinta Cadena: Garuda

Con esta Técnica el luchador es capaz de materializar el poder de todas las cadenas al unísono, produciendo cinco ataques de devastadoras consecuencias. Las cadenas saldrán disparadas hacia uno o varios enemigos desde todas las partes del cuerpo, reduciendo seis puntos de cualquier armadura del defensor. El daño vendrá determinado por el doble de la presencia de su usuario más el bono de Poder.

CM Requerido: 90 **Nivel:** 3

FUE 9

DES 12

POD 12

VOL 6

CON 4

Efecto: +4 Ataques adicionales, -6 a la Armadura, Ataque a distancia; 100 metros.



Balthus Schneider, Maestro de Las Cadenas

SIRIUS

Sirius es un arte de combate que basa su poder en el conocimiento de la energía vital y su funcionamiento. Todos sus ataques tienen un mismo propósito; encontrar y destruir los puntos neurálgicos en los que el cuerpo y alma se unen para sustentar las capacidades motrices. De este modo, con movimientos aparentemente simples e inofensivos, un maestro de estas técnicas es capaz de deteriorar la capacidad de reacción de un individuo, paralizarle o incluso destrozarlo desde dentro. Habitualmente se utiliza con las manos desnudas, pero algunos de sus practicantes han desarrollado la capacidad de ejecutarlas con algunas armas.

Itami

Esta Técnica consiste en concentrar una gran cantidad de energía y desencadenarla en el interior de varios puntos del cuerpo de un oponente. De ese modo, se sobrecarga su sistema nervioso haciendo que pierda la capacidad de coordinar sus acciones. Visualmente, Itami es una serie de rápidos impactos que alcanzan el cuerpo del adversario produciendo un extraño chispazo de color azul en cada contacto.

Al afectar el sistema nervioso, en ataque en sí no hace perder al oponente puntos de vida, pero si tiene éxito y consigue una diferencia que debería producir daño, el defensor ha de realizar una RF contra 100 o sufrir un penalizador a toda acción equivalente al nivel de fracaso.

CM Requerido: 30 **Nivel:** 1

DES 4
POD 4
VOL 4

Efecto: +40 Habilidad de ataque, Estado; RF contra 100 o Negativos a la acción.

Desventajas: Ningún daño.

Hakai

Similar al anterior, pero en esta ocasión el ataque daña al oponente tanto a nivel interno como externo. Con Hakai la energía se introduce en el cuerpo del rival mediante un impacto violento, se reúne al instante en diversos puntos vitales y estalla destrozándolo por dentro. Las heridas causadas con esta técnica producen un daño adicional a causa del repentino desangramiento. Si el ataque tiene éxito y consigue una diferencia que produzca daño, el defensor deberá realizar una RF contra 120 o sufrir una pérdida de puntos de vida equivalente al nivel de fracaso.

CM Requerido: 30 **Nivel:** 1

DES 6
POD 6
VOL 6

Efecto: +40 Habilidad de ataque, Estado; RF contra 120 o Daño.

Tomeru

Al utilizar Tomeru, el luchador realiza un único ataque a gran velocidad que neutraliza completamente la capacidad motriz de su adversario. En el caso de que consiga impactarle, durante unos segundos todo el cuerpo del oponente parece estallar el fuego azulado, que a pesar de no producirle daño alguno, sobrecarga sus nervios y le deja indefenso. Por tanto, si el golpe tiene éxito el defensor no sufrirá la pérdida de puntos de vida, pero deberá realizar una RF contra 140 o quedará sometido a Paralización total.

CM Requerido: 40 **Nivel:** 2

DES 8
POD 8
VOL 9

Efecto: +50 Habilidad de ataque, Estado; RF contra 140 o Paralización total.

Desventajas: Ningún daño.

Yowai

Esta Técnica superior tiene como objetivo debilitar las resistencias físicas de un oponente, haciéndole más vulnerable a los efectos de los otros ataques de Sirius. Para ejecutarla, el atacante concentra toda su energía en sus manos o arma, que comienza a crepitar con potentes descargas. Después, moviéndose a increíble velocidad atraviesa a su enemigo sin provocarle daño alguno, aunque en realidad ha destruido varios de sus puntos neurálgicos de poder. Si el ataque tiene éxito y consigue una diferencia que debiera producir daño, el defensor deberá realizar una RF contra 180 o verá reducida su RF en una cantidad igual al nivel de fracaso.

CM Requerido: 40 **Nivel:** 2

DES 8
POD 7
VOL 8

Efecto: +50 Habilidad de ataque, Estado; RF contra 180 o Reducción de RF.

Desventajas: Ningún daño.

Korosu

Korosu es la mayor y más temible de las técnicas de Sirius. La energía fluye alrededor del luchador que la ejecuta y se concentra en sus extremidades, creando así una tenebrosa aura mortecina que sesgará con un solo impacto la vida de su antagonista. El mero roce de esta técnica es mortal, y si el ataque tiene éxito el defensor deberá realizar una RF contra 140 o morirá al instante.

CM Requerido: 70 **Nivel:** 3

DES 11
POD 11
VOL 10

Efecto: +75 Habilidad de ataque, Estado; RF contra 140 o Muerte

Desventajas: Ningún daño.

BASIS

Basis es un estilo de combate desarrollado por un legendario maestro marcial durante La Guerra de Dios. Al acabar esta, no fueron pocos los que buscaron su tutela para dominar sus secretos, que se han extendido hasta la actualidad. El objetivo de Basis es ser versátil en cualquier circunstancia, permitiendo a sus usuarios atacar y defenderse de varias maneras diferentes. Estilo simple pero de aterradora eficiencia, se trata de un arte que no pocos maestros del dominio desean aprender.

Escudo del alba

Durante unos escasos segundos la energía del luchador se manifiesta alrededor de su cuerpo, protegiéndole durante ese asalto de cualquier ataque físico como si de una armadura se tratase. Esta técnica incrementa la Armadura del personaje cuatro puntos y añade un bonificador de +40 a su habilidad de parada.

CM Requerido: 25 **Nivel:** 1

DES 4
FUE 5
CON 6

Efecto: +40 Habilidad de parada, +4 a la Armadura del defensor.

Tajo carmesí

Esta técnica permite realizar un rápido movimiento de gran potencia y penetración, que incrementa la habilidad de su usuario a la vez que traspasa cualquier protección con enorme facilidad. Tajo carmesí añade 40 puntos a la habilidad de ataque y resta 4 al Tipo de Armadura del defensor.

CM Requerido: 20 **Nivel:** 1

DES 4
FUE 4
CON 4

Efecto: +40 Habilidad de ataque, -4 a la Armadura.

Destello final

El personaje golpea el suelo con toda su fuerza creando un inmenso vendaval de tajos y golpes que lo destronan todo a su alrededor. Se trata de un ataque en área de 25 metros de radio que aumenta la habilidad de ataque y el daño del arma del luchador.

CM Requerido: 50 **Nivel:** 2

DES 5
FUE 6
CON 6
POD 3

Efecto: +50 Habilidad de ataque, +50 al daño, Ataque en área; 25 metros.

Implosión

Haciendo estallar una gran cantidad de energía a través de su arma, Implosión desencadena un descomunal poder de destrucción en su estado más puro. Con esta Técnica aquel que la ejecuta es capaz de infligir un daño descomunal haciendo saltar, casi literalmente, a sus enemigos por el aire. Implosión triplica el daño base del ataque.

CM Requerido: 50 **Nivel:** 2

DES 6
FUE 6
CON 6

Efecto: Triplica el daño

El latido del trueno

La técnica suprema de Basis canaliza una inmensa cantidad de energía física y espiritual a través del arma, la cual empieza a temblar mientras la recorren relampagueantes lenguas de energía carmesí. De ese modo, al recibir el ataque de su adversario, este sale repelido por los aires al ponerse en contacto con el defensor, momento que este aprovecha para cruzar el aire a toda velocidad acompañado de relámpagos rojos y contraatacarle. Esta técnica aumenta tanto la habilidad de Parada como la de Contraataque y Daño.

CM Requerido: 60 **Nivel:** 3

DES 12
FUE 11
CON 10

Efecto: +90 Habilidad de parada, +75 al Contraataque, +75 al Daño.

COMPENDIO

En esta sección se presentan una serie de nuevos monstruos y entidades que pueblan el mundo de Gaia. Hay criaturas de todas las clases capaces de adaptarse a todo tipo de partidas; desde los peligrosos Gouls, que atacan en grupos numerosos, a los aterradores Portadores de Plaga, poderosas entidades no muertas que avanzan causando caos y devastación a su paso.

Ten en cuenta que aunque estas criaturas han sido creadas pensando en una ambientación determinada, a cualquier Director de juego no le costaría nada adaptar su historia a cualquier otro entorno.

Todos los monstruos expuestos a continuación siguen el mismo esquema estructural que en el Compendio de Seres del Capítulo 27 del libro básico, al igual que los mismos términos de juego.

Goul

Devorador de cadáveres

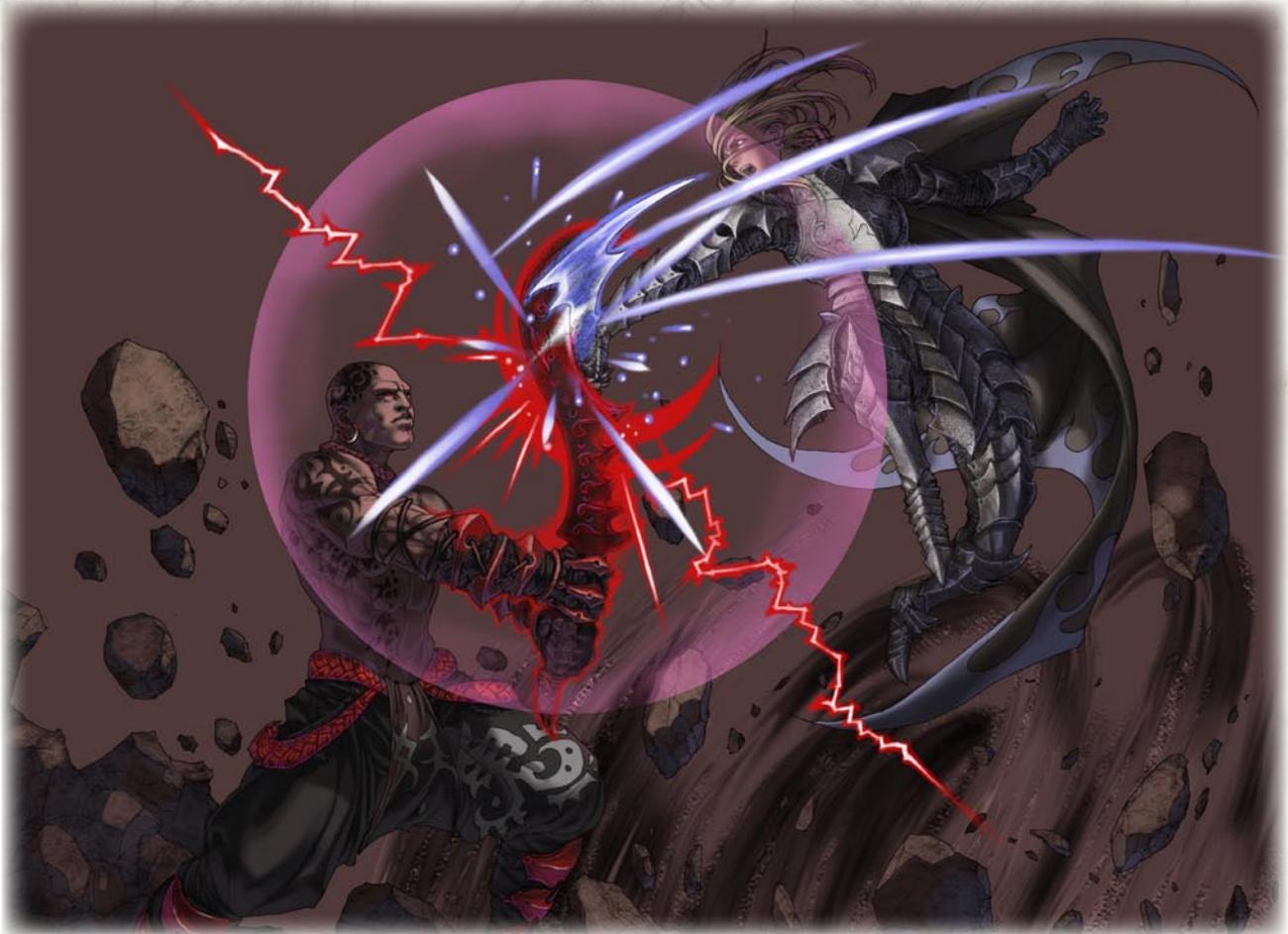
Nivel: 2

Clase: Entre mundos, no muerto 10

Puntos de Vida: 95

Categoría: Asesino

Fue: 7 **Des:** 7 **Agi:** 8 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 6
RF 40 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40



Turno: 75 Natural
Habilidad de ataque: 90 Garras y fauces
Habilidad de defensa: 80 Esquiva
Daño: 45 Garras
TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (Olfato), Inmune a las enfermedades naturales, No respira, Vicio racial, Necesidad física, Miedo racial, Vulnerable.

Poderes: Arma natural: garras y fauces, Movimiento subterráneo, Regeneración 14 (Condicionada), Visión nocturna.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 0 / 14
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 70 (100 olfato), Buscar 50 (80 olfato), Ocultarse 50, Sigilo 70, Trepar 50, Atletismo 30, Saltar 30.

Un goul es el resultado de que un ser humano sea expuesto a potentes energías nigrománticas durante un largo periodo de tiempo. Gradualmente, estas personas empiezan a sufrir cambios físicos, hasta que al final dejan de estar realmente vivos para convertirse en criaturas no muertas.

Por regla general un goul mantiene un aspecto vagamente humano, aunque con el cuerpo mucho más fibroso y lleno de deformidades. Sus brazos y piernas son desproporcionadamente largos y finos, pero a la vez con músculos muy marcados. Tienen afiladas garras en pies y manos, al igual que unas monstruosas mandíbulas cuyos enormes dientes sobresalen a través de sus labios. También se caracterizan por una caja torácica hinchada y un diminuto abdomen.

Estas criaturas, al contrario que otros no muertos menores, tienen un gran sentido de grupo, y tienden reunirse en núcleos numerosos. Suelen establecer madrigueras subterráneas, por lo general cerca de cementerios o lugares rodeados de muerte, donde no tienen demasiados problemas para hallar alimentos.

A veces, cuando uno o varios humanos se ven obligados a alimentarse de cuerpos descompuestos durante años enteros, acaban convirtiéndose paulatinamente en gouls, aunque no es la única manera de que esto ocurra. También se ha dado el caso de que en algunas de las bases secretas de Sol Negro pertenecientes a la familia Delacroix, donde se realizan experimentos nigrománticos para obtener nuevas y sofisticadas armas, han aparecido gouls entre los trabajadores. En las tres ocasiones en las que una de dichas bases ha sufrido un "accidente" y las creaciones tomaron el control de las instalaciones, algunos de los supervivientes que quedaron atrapados en cámaras de seguridad se convirtieron en gouls, y acabaron pululando junto a otros seres no muertos por los pasillos en busca de alimento.

Modus operandi

La metodología de combate de los Gouls es muy variable. Si se ven obligados a salir de sus madrigueras, suelen aprovechar las excelentes habilidades de subterfugio de las que están dotados, atacando desde las sombras con sus garras y fauces. Por el contrario, en sus guaridas lo más habitual es que actúen en grupos numerosos, tratando de acabar con sus enemigos gracias a la acumulación de ataques. A pesar de ser una criatura no muerta, su cabeza es un punto vulnerable.

Ansia de carne: Los Gouls necesitan alimentarse de carne muerta para sobrevivir. Aunque no requieren grandes cantidades al día, si no obtienen sustento con regularidad empiezan a sentirse ansiosos y pierden el control. Pasada una semana, entran en un estado de frenesí que les impulsa a salir de sus madrigueras y matar todo lo que encuentren a su paso. Si un Goul permanece más de dos semanas sin alimentarse comienza a devorarse a sí mismo hasta matarse.

Regeneración: Aunque por su condición de no muerto los Gouls son incapaces de sanar sus cuerpos, durante el tiempo que se alimentan de carne putrefacta sus heridas comienzan a cerrarse con gran velocidad. De este modo, cada asalto que pasen comiendo recuperan un punto de vida.

Debilidad ante el fuego: El fuego es el enemigo natural de los gouls. Estas criaturas sienten su presencia y les aterriza, por lo que al estar delante de llamas del tamaño de una antorcha o mayor, aplican el estado de Miedo. Además, cualquier daño basado en dicho elemento les produce automáticamente doble daño.

Karridor

Portador de plagas

Nivel: 8 **Clase:** Entre mundos, no muerto 25
Puntos de Vida: 1.710 Acumulación
Categoría: Guerrero
Fue: 8 **Des:** 6 **Agi:** 6 **Con:** 10 **Pod:** 12 **Int:** 8 **Vol:** 10 **Per:** 6
RF 80 **RM** 85 **RP** 80 **RV** 80 **RE** 80

Turno: 90 Natural
Habilidad de ataque: 200 Toque corruptor
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 50 Toque corruptor
TA: Huesos reforzados + Natural: Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Ele 6 Fri 6 Ene 3

Habilidades esenciales: Exención física, Características anímicas sobrehumanas, Inmunidad psicológica, Inmune a todas las enfermedades, Vulnerable (fuego, doble).

Poderes: Arma natural: Toque corruptor (Daña energía), Armadura natural, Regeneración, Debilidad ante el agua sagrada, Ver lo sobrenatural, Aliento de enfermedad, Maestro de los muertos.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 15
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 80, Buscar 40, Venenos 120, Persuasión 30.

Esta pesadilla no muerta es sin duda uno de las criaturas nigrománticas más peligrosas que han poblado Gaia. Se trata de un terrible ser que lleva la corrupción y la enfermedad consigo, envileciendo todo aquellos que pisa y dejando tras de sí una legión de muertos animados.

A primera vista parecen simples cadáveres putrefactos con la piel y el pelo de color verdoso, aunque les rodea cierta aura de poder sobrenatural que incluso los individuos sin capacidades místicas son capaces de sentir. Siempre están rodeados por una infecta nube de insectos oscuros que brota directamente de sus cuerpos. Dicho enjambre forma caras y rostros tenebrosos, como si fuera una mera extensión de su anfitrión.

Aunque sus orígenes son inciertos, se dice que todos los Karridor nacieron a partir de doce hombres durante la Era del Caos. En mitad de esa época de confusión y guerra, estalló una terrible plaga parecida a la peste que arrasó una enorme zona de terreno de lo que hoy conocemos como Kashmir y Salazar. Mientras miles y miles de enfermos trataban de encontrar ayuda, los faraones que por aquel entonces dominaban el territorio ordenaron a sus ejércitos matar a todos los infectados e incinerar los pueblos con el objetivo de contener la epidemia. Los escasos supervivientes se vieron obligados a refugiarse en las montañas, hasta que uno tras otro acabaron sucumbiendo a la enfermedad. Solo doce resistieron los efectos de la plaga... aunque no como seres vivos. La enfermedad carcomió sus cuerpos y sus almas hasta matarlos, pero de algún modo, no fue el final para ellos.

Los portadores de plaga han obtenido su nombre de la capacidad que poseen de extender enfermedades por donde van. Normalmente pasan la mayor parte de su tiempo sumidos en largos letargos, pero al despertar comienzan su terrible sinfonía de muerte. Cuando llegan a un lugar habitado lo primero que hacen es buscar un lugar elevado y con fuerte viento para arrastrar su infeccioso aliento sobre la gente. Después, cuando la muchedumbre ya ha sido afectada, se dejan ver para extender más el miedo y regocijarse con su obra. Pero quizás la más terrible de sus capacidades consiste en el poder de hacer que sus víctimas se levanten como muertos a su servicio, con los que llegan incluso a crear pequeños ejércitos que le ayudan a extender su legado.

Algunas veces, pueden producir una enfermedad especial a la que llaman "Plagun Vitae" con la intención de crear a otro Karridor. En estos casos, solo pueden afectar a un solo individuo, que no siempre es capaz de aguantar el cambio y muere sin sufrir ninguna transformación.

Todos los Karridor odian intensamente a todas las formas de vida y disfrutan viéndolas morir entre espasmos de sufrimiento con las enfermedades que provocan. No obstante, eso no significa en absoluto que se trate de unas criaturas necias. Saben muy bien cuando deben actuar y cuando les conviene permanecer en las tinieblas. En los últimos años, dos o tres de estas criaturas se han manifestado en lugares muy apartados entre sí. En algunos círculos se rumorea que Sol Negro ha podido tener algo con ver con ello, pero parece poco probable que la organización sea realmente la culpable. En todos los casos, la Inquisición se ha encargado de acabar con el peligro y de sus consecuencias, pero no antes de que una considerable cantidad de personas hayan muerto. En una de las ocasiones, el Portador consiguió escapar, y su paradero aún se desconoce.

Modus operandi

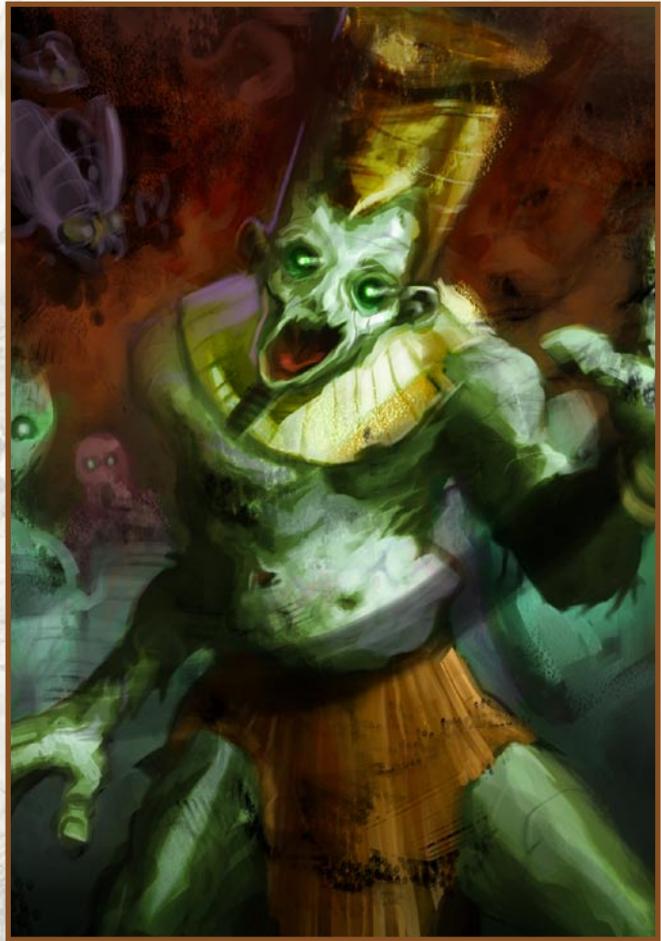
Habitualmente los Karridor no tienen que entrar nunca en combate, ya que les basta con su mera presencia para hacer huir a cualquiera. También es posible que estén rodeados de un número indeterminado de zombis, ya sea a su lado o en las cercanías de su ubicación. Para matar a sus víctimas, prefieren normalmente usar su aliento, dado que es altamente improbable que ninguna de ellas constituya un verdadero peligro para el portador. No obstante, y dado que se trata de criaturas de aterradoras capacidades, cuando encuentran un desafío a su medida demuestran una habilidad increíble. Por lo general, avanzan hacia sus adversarios hasta envolverlos en su Nube de insectos para debilitarlos, tras lo cual tratan de alcanzarlos con su Toque corruptor.

No tienen ningún punto vulnerable.

Inmune a todas las enfermedades: Los portadores de plagas son inmunes a cualquier enfermedad natural o mística de nivel 90 o inferior.

Inmunidad psicológica: Salvo odio e ira, los Karridor son inmunes a todos los estados psicológicos.

Nube de insectos: El cuerpo de un portador de plagas está poblado por un enjambre de insectos que vuela a su alrededor formando una nube infecta. La masa se extiende entre cinco y veinte metros de radio, protegiendo a su anfitrión de cualquiera que se le acerque. Si alguien se ve expuesto a sus picaduras deberá superar automáticamente una RE contra 140, o de lo contrario será infectado por una enfermedad que produce el efecto de Debilidad en un plazo de cuatro asaltos. Existen algunos métodos para evitar las picaduras. Un escudo sobrenatural serviría para mantener a los insectos apartados si se supera un control de defensa contra dificultad Absurdo, al igual que usar algún tipo de traje estanco que les impida alcanzar la piel. También es posible usar un ataque en área para abrirse hueco. En tal caso, el enjambre aguanta 1.000 puntos de daño, aunque se regenera a un ritmo de 50 por asalto gracias a los nuevos insectos que salen del cuerpo del Karridor. Los insectos solo afectan a organismos vivos, por lo que no producen consecuencias sobre criaturas inorgánicas o inmateriales.



Karridor, Portador de plagas

Toque corruptor: Su toque corrompe y envilece. Cualquiera que reciba un ataque con éxito de un portador de plagas debe superar una RE contra 160 o será víctima de una enfermedad sobrenatural que le hará perder 10 puntos de vida por asalto (50 si tiene acumulación). Esta dolencia no es capaz de matar, pero deja a su víctima con un solo punto de vida.

Aliento de enfermedad: Los Karridor usan su aliento para extender enfermedades y plagas. Allí donde van dejan tras de sí una nube hedionda que emponzoña todo lo que toca como una peste. La infección es equivalente a una enfermedad sobrenatural de nivel 80, cuyos efectos pueden variar dependiendo de los objetivos del no muerto.

Regeneración: A pesar de ser criaturas no muertas, curan sus heridas a gran velocidad. Por ello, recuperan 25 PV por asalto, salvo si el daño es provocado por un arma sagrada.

Maestro de los muertos: Todas las víctimas que fallezcan a causa de una enfermedad provocada por un Karridor se levantan a las pocas horas como zombis a su servicio.

Plagun Vitae: Se trata de una terrible enfermedad que los Karridor utilizan para crear otro ser como ellos. Para hacerlo, buscan a una víctima apropiada y la hacen comer un poco de su carne, con lo que queda inmediatamente afectada si no logra superar una RE contra 140. En el plazo de un par de semanas esa persona empieza a sentirse enferma y a perder peso, hasta que las funciones vitales de su cuerpo se detienen. En ese momento, debe realizar un control de RF contra 140. De superarlo, se habrá convertido en un portador de plagas. Si no, será afortunado y morirá.

Debilidad ante el agua sagrada: El agua sagrada consume el cuerpo impuro de los portadores de plagas. Si se mojan con ella, deben superar una RF contra 140 o sufrirán un daño equivalente al doble de su nivel de fracaso.

Vulnerabilidad: A causa de su naturaleza no muerta y los insectos que pueblan su cuerpo, el fuego les produce doble daño.

Harekawa

Señor de los bosques

Nivel: 9 **Clase:** Espíritu 30
Puntos de Vida: 180
Categoría: Hechicero
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** / **Pod:** 14 **Int:** 12 **Vol:** 12 **Per:** 10
RF 85 **RM** 120 **RP** 95 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 110 Natural
Habilidad de ataque: 40 Armas naturales
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 50 Armas naturales
TA: Ninguna

Act: 90
Zeon: 1.100
Proyección mágica: 200
Nivel de magia: 90 Esencia

Habilidades esenciales: Don, Inutilidad somática, Inutilidad oral, Características anímicas sobrenaturales, Afinidad.

Poderes: Espíritu de los bosques, Metamorfismo, Alma del bosque, Transporte a través de la naturaleza, Regeneración.

Tamaño: 18 Medio (variable) **Regeneración:** 17
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Animales 200, Herbolaria 200, Advertir 120.

Los Harekawa son considerados milenarios espíritus de los bosques, aunque puede que fuese más apropiado llamarlos encarnaciones mismas del verdor. Dotados de considerables dones sobrenaturales, viven en las forestas más grandes, que son su hogar y su reino. No tienen una forma definida, pero habitualmente toman la apariencia de grandes ciervos en los que se combinan diversas características de varios animales a la vez. La existencia de estas criaturas está atada al bosque; nacen, crecen y mueren con él. Cuando el bosque arde ellos sienten dolor, cuando algo corrompe el verdor, enferman y, si es destruido, desaparecen completamente. Por ello, lo aman y protegen con todas sus fuerzas.

Todos los animales consideran a los Harekawa como sus señores y los obedecen instintivamente. También otras criaturas místicas con afinidad natural, como duendes o ninfas, comparten esta sensación. Seres por naturaleza solitaria, tradicionalmente los Harekawa no se han mezclado en asuntos humanos. Solo en contadas ocasiones se han puesto en contacto con algunas personas para pedirles algo que se encontrase fuera de sus posibilidades, principalmente por hallarse más allá de las fronteras de su reino.

Solo viven en las forestas más grandes y vivas, aunque también es posible encontrarlos en bosques más pequeños si estos tienen cierta naturaleza mística. Nunca hay dos en una misma ubicación. Un Harekawa es incapaz de salir de su bosque, al que se encuentra atado espiritualmente. Si por cualquier causa es obligado a hacerlo, se vuelve físico y permanece atrapado en la forma terrenal que hubiese escogido hasta que regresa a la foresta. En el proceso pierde casi todas sus habilidades sobrenaturales y su capacidad de lanzar conjuros también se resiente en gran medida.

Es común que mediante sus poderes vigilen a las personas que cruzan sus territorios. Por regla general no suelen actuar, pero puede darse la posibilidad de que les ayuden ligeramente o les perjudiquen, dependiendo del trato que le den al bosque. Si detestan algo por encima de todas las cosas eso es sin duda las entidades nigromáticas y aquellos seres que llevan consigo decaimiento y corrupción. Si alguno penetra dentro de sus dominios, recibirá una escueta advertencia, y después deberá enfrentarse a la ira desencadenada del señor del bosque.

En muy raras ocasiones algunos señores de los bosques, considerando un peligro sus reinos a causa de la acción humana, han declarado guerras en pequeña escala contra algunas poblaciones cercanas.

Existe una leyenda que dice que consumir la sangre de un Señor de los Bosques prolonga sobrenaturalmente la vida y devuelve parte de la juventud perdida. Por esta causa, no son pocos quienes han tratado de capturar uno para matarlo y alimentarse de él.

En muchas grandes forestas de Gaïa aún quedan algunos Harekawa, viviendo sin ser molestados por los hombres. Ni siquiera organizaciones como la Inquisición tienen un verdadero interés en ellas, ya sea por la increíble dificultad que representa acabar con ellos o por su escasa participación en los asuntos mortales.

Modus operandi

No son en absoluto seres pacíficos, pero es muy raro que tengan un motivo para verse obligados a entrar en combate. No obstante, dado que sus poderes son descomunales, tenerlos como enemigos puede ser una verdadera pesadilla. Al ser una parte misma del bosque, es prácticamente imposible acabar con un Harekawa mientras esté dentro de su reino. Su habitual estilo de combate consiste en proyectar su conciencia a través de plantas y animales para lanzar conjuros mientras sus verdaderas formas se mantienen a varios kilómetros de distancia.

Su comprensión de la magia no es como la que tienen brujos y hechiceros. Ellos sienten los conjuros de la propia naturaleza, y son capaces de usarlos de manera instintiva. Por ello, un Harekawa nunca aplica penalizadores ni reduce su ACT a la hora de usar conjuros.

También puede atacar utilizando su dominio sobre algunos animales, habitualmente grandes depredadores, que actúan como sus guardias y agentes. En el caso de que sientan que el bosque está realmente en peligro, hará una llamada a todos los animales que habitan en él para que actúen como una extensión de sus propios deseos.

Afinidad: Un Harekawa es afín a todos los animales naturales que pueblan el mundo. Estos le reconocen instintivamente como su señor y sienten una reverencia ancestral hacia él.

Espíritu de los bosques: Por naturaleza el señor de los bosques es una criatura espiritual, por lo que es invisible al ojo humano y no recibe daño alguno de ataques que no sean de carácter místico. A voluntad, el Harekawa puede volverse físico y visible, aunque sigue conservando su invulnerabilidad ante los ataques convencionales.

Metamorfismo: Un señor de los bosques no tiene nunca una forma definida. Cada vez que quiere manifestarse delante de los mortales puede tomar una apariencia diferente, aunque habitualmente tendrá siempre características de diversos animales.

Alma del bosque: Dentro de su reino un señor de los bosques tiene conocimiento de todo lo que ocurre. A voluntad, puede unir su conciencia con la de cualquier animal o planta y utilizarlo como avatar temporal. El Harekawa lanza sus conjuros a través de estos avatares como si se encontrara presente en ese lugar.

Transporte a través de la naturaleza: El poder del señor de los bosques le permite moverse con libertad dentro de la extensión de su reino. Si lo desea, puede transportarse automáticamente a cualquier lugar que no exceda de los límites del verdor y manifestarse en persona. Aunque no existe límite alguno al número de veces que es capaz de hacer uso de esta habilidad, la alteración que produce en la naturaleza le obliga a tener que esperar alrededor de un minuto para hacerlo de nuevo.

Regeneración: Mientras se encuentre en el interior del bosque el Harekawa se nutre de la vitalidad del verdor, recuperándose instantáneamente de cualquier herida que sufra. Por ello se cura a un ritmo de 25 puntos de vida por turno. En el caso de que el bosque esté dañado o corrompido, este poder puede disminuir sus efectos o incluso desaparecer por completo.

Gandalfhon

Ogro de la Desesperación

Nivel: 6 **Clase:** Entre mundos 25
Puntos de Vida: 250
Categoría: Guerrero
Fue: 13 **Des:** 6 **Agi:** 4 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 10 **Per:** 8
RF 75 **RM** 65 **RP** 70 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 50 Natural, 15 Angurolax
Habilidad de ataque: 170 Garras de cuchilla + 175 Angulorax; o 145 Agarre + 175 Angulorax; o 175 Rayo.
Habilidad de defensa: 175 Angulorax, 150 Garras de cuchilla
Daño: 130 Angurolax CON / ELE, 120 Garras de cuchilla PEN, 100 Rayo ELE.
TA: Fragmento + Natural: Fil 6 Con 5 Pen 5 Cal 5 Ele 5 Fri 5 Ene 0

Ki: Fue 16 Des 6 Agi 4 Con 14 Pod 8 Vol 10 Per 8
Acumulación de Ki: Fue 3 Des 1 Agi 1 Con 2 Pod 1 Vol 2 Per 1
Habilidades: Uso del Ki, Control del Ki, Técnica; Despedazador.

Habilidades esenciales: Características físicas sobrehumanas, Inhumanidad, Ambidiestro, Sin inconsciencia, Inmunidad.
Poderes: Angurolax, Arma natural; Garras de cuchillas (Armadura-2, Crítico incrementado +20, Daña energía), Angurolax, Llamar el rayo, Barrera de daño 60, Armadura física 4, Ojos de la Desesperación (Ver lo sobrenatural, Visión extrasensorial).
Especial: Tabla de agarre, Combate desarmado.

Tamaño: 25 Enorme
Regeneración: 4
Tipo de movimiento: 5
Cansancio: 12

Habilidades Secundarias:
Advertir 50, Buscar 30, Rastrear 15, Saltar 70, Proezas de fuerza 110, Resistir el dolor 50.

Un Galdalfhon es una terrible clase de ogro oriental que se alimenta de la desesperación de los mortales. Físicamente, es una descomunal mole humanoide de cinco o seis metros de altura, con largos brazos y el cuerpo lleno de afiladas espinas y cuchillas. No tienen ojos, pero sienten todo lo que hay a su alrededor gracias a una extraña percepción extrasensorial. Se dice que estas criaturas nacen a partir de la unión entre una mujer y con otra de ellas, aunque se ignora cual pudiera ser su origen inicial. En cualquier caso, llevan miles de años pululando en el mundo y sembrando la destrucción por donde van.

Son monstruos de naturaleza solitaria, que no guardan relación los unos con los otros ni les interesa relacionarse con otros seres si no es para divertirse y saciarse con su desesperación. No son demasiado inteligentes, pero se sabe que tienen la capacidad de hablar diversos idiomas del hombre, aunque rara es la vez en la que lo hacen. Extrañamente, sienten una insuperable fascinación por los enigmas, y se sabe que en muchísimas

ocasiones han perdonado a sus víctimas si estas les proponían un acertijo interesante que el ogro fuera incapaz de responder.

A pesar de no ser elementales, tienen cierta afinidad con los relámpagos y la electricidad. Siempre llevan unas enormes mazas de metal que construyen utilizando las espinas de metal que salen de sus cuerpos. Para confeccionarlas, reúnen una gran cantidad de estas afiladas cuchillas, las bañan en sangre y las levantan en el aire en mitad de una tormenta hasta que una gran cantidad de rayos cae sobre ellas. El resultado es un artefacto sobrenatural al que llaman Angurolax.

Su habitual ámbito de actuación es la Vigilia donde vagan a sus anchas en busca de víctimas con las que divertirse, aunque siempre que pueden tratan de colarse en nuestro plano de existencia durante un tiempo limitado. También hay un reducido número viviendo en el mundo real, principalmente en territorios orientales. En estos casos, se esconden en zonas deshabitadas y cada cierto tiempo buscan algún poblado apartado, se presentan ante los aterrados aldeanos y les anuncian que dentro de siete lunas arrasarán el pueblo entero. A veces cumplen sus promesas y otras no, pero de un modo u otro, siempre se divierten mucho observando la desesperada reacción de la gente. Se sabe que la Señora de las Pesadillas que gobierna en Oriente, Tsukiyomi, tiene a varias de estas entidades en su ejército como soldados de elite.



Gandalfhon

Modus operandi

A pesar de su increíble brutalidad y salvajismo, los Gandalfhon son unas criaturas dotadas con una insospechada habilidad para el combate. Artistas marciales natos, combinan su destreza manual con el uso de sus descomunales armas de combate. En la lucha hacen dos ataques por asalto; siempre empiezan golpeando con un puño (recubiertos por enorme aristas de metal) y después rematan utilizando su maza pesada. Su estrategia predilecta es agarrar una de sus adversarios con su enorme mano, alzarlo en el aire y luego aplastarlo de un solo mazazo. En caso de que se enfrenten a un considerable número de enemigos o a alguien de prodigiosa habilidad, usarán su capacidad de llamar el rayo o su Técnica de Ki para facilitar las cosas. Su punto vulnerable es la cabeza, ya que no tienen corazón.

Angurolax, Maza de la desesperación: El arma que portan siempre los Gandalfhon es equivalente a una maza pesada de combate enorme de calidad +5, con la salvedad de que solo pueden ser usadas a una mano. Ataca indistintamente en la Tabla de CONtudente o de ELEctricidad, pero de un modo u otro, todo el daño que originan tiene naturaleza eléctrica y por tanto produce shock. En combate, suelen atacar siempre con Angurolax después de haber golpeado o agarrado con sus puños. Si el ogro muere, el arma puede ser usada por otra persona, pero pierde sus habilidades eléctricas. Angurolax tiene Rotura 19 y Entereza 32.

Garra de cuchillas: Habitualmente el Gandalfhon comienza sus ataques lanzando un puñetazo con una de sus extremidades repleta de afiladas cuchillas. Por naturaleza, estos impactos disminuyen dos puntos la Armadura del defensor y aplican un modificador de +20 a la hora de calcular su nivel de crítico. A pesar de su tamaño, no se considera un ataque con Área de acción. Las garras tienen una Rotura natural de 14.

Agarrón: Debido a su tamaño y metodología de combate, un Gandalfhon tiende a tratar de agarrar a sus enemigos con una de sus manos para a continuación aplastarlos con su maza. El agarrón es un ataque de presa especializado, que utiliza las reglas generales de la maniobra de Presa usando la Fuerza 13 del ogro. No obstante, dado sus enormes dimensiones, puede mantener la inmovilización sin aplicar el penalizador de Parálisis menor, ya que al fin y al cabo, solo emplea su mano. Esta regla solo se aplica contra adversarios de tamaño Medio o menores.

Llamar el rayo: Concentrando sus energías, el ogro puede desencadenar un potente rayo eléctrico desde el Angurolax que, tras impactar al primer blanco designado, comienza a saltar una y otra vez hacia los individuos más cercanos. El rayo rebota un máximo de tres veces a hasta una distancia no superior a 15 metros. Llamar el rayo requiere un asalto de preparatoria, durante el cual la maza se recubre de runas azules. El Gandalfhon puede seguir igualmente luchando ese turno, pero aplica un -20 a su habilidad ofensiva. Esta habilidad no puede ser usada más de tres o cuatro veces al día.

Ojos de la desesperación: A pesar de no tener ojos, estas criaturas tienen la capacidad sobrenatural de ver sus inmediaciones. Este poder, denominado comúnmente Ojos de la desesperación, le permite sentir su entorno al igual que percibir entidades espirituales.

Barrera de daño: La criatura tiene una barrera de daño natural de 60 puntos.

Inmunidad: Los ataques basados en Electricidad producen la mitad de daño en los Gandalfhon.

Despedazador

Un Gandalfhon utiliza esta Técnica para destrozar a sus adversarios más poderosos. Estas criaturas la conocen innatamente desde el mismo momento en el que nacen, sin la necesidad de que nadie se la enseñe. Cuando se están preparando para usarla, el Angurolax se ilumina con una tonalidad rojiza mientras todas sus runas crepitan de poder. Al golpear, producen una inmensa explosión, que despedaza casi literalmente todo lo que toca. El Despedazador dobla el daño base del Angurolax hasta 260, y añade

un bono de 25 a la Habilidad de ataque del Gandalfhon. El ogro requiere tener en sus manos su arma para realizar esta Técnica.

CM necesario: 25 **Nivel:** 1

FUE 6

CON 6

VOL 6

Efecto: +25 Habilidad de ataque, Dobra el daño.

Desventajas: Condición determinada.

Dragón de Gaira

La simiente de las tinieblas

Nivel: 13 **Clase:** Entre mundos, elemental 35

Puntos de Vida: 8.550 Acumulación

Categoría: Warlock

Fue: 17 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 17 **Pod:** 15 **Int:** 12 **Vol:** 13 **Per:** 13

RF 145 **RM** 160 **RP** 120 **RV** 145 **RE** 145

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 260 Garras + 240 Mordisco; o 260 Aliento; o 210 Coletazo

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 170 Garras FIL, 210 Mordisco PEN, 150 Coletazo CON, 150 Aliento PEN

TA: Escamas de acero negro + Natural: Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Ele 12 Fri 12 Ene 10

Act: 100 Conjuros de Oscuridad, 80 Otras

Zeon: 955

Proyección mágica: 230 Ofensiva

Nivel de magia: 90 Oscuridad

Habilidades esenciales: Don, Zen, Inmunidad natural, Inutilidad somática, Inutilidad oral, Vulnerabilidad Características físicas divinas, Características anímicas sobrehumanas.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional -20, Daño incrementado +40, Armadura -4) y Cola, Ataque elemental, Aliento (1 kilómetro, 50 metros de radio, presa 16), Daño energía, Armadura (TA 4), Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +20, RM incrementada +40, Barrera de daño 160, Ojo de Gaira (Ver lo sobrenatural, Visión extrasensorial).

Especial: Proyección mágica como ataque.

Tamaño: 34 Colosal **Regeneración:** 10

Tipo de movimiento: 9/12 **Cansancio:** 17

Habilidades Secundarias: Advertir 210, Buscar 60, Historia 100, Memorizar 150, Ocultismo 150, Valoración mágica 175, Proezas de fuerza 150, Resistir el dolor 120, Persuasión 80.

Los dragones de Gaira, los llamados siete wryms oscuros, son unas entidades de descomunal poder que han llegado a ser consideradas deidades menores. Al contrario que los otros dragones, cuyas esencias nacen de los cuatro elementos básicos, la naturaleza de los siete depende de las mismas sombras.

Hace miles de años, durante el periodo conocido como la El nacimiento de Gaia, Shajads y Beryls caminaron en el mundo junto a dioses y demonios. En esa época los dragones aún eran muy jóvenes, pero a pesar de su corta edad, la naturaleza única de estos seres llamó la atención de los señores de la Luz y las Tinieblas. Intrigados por aquellas bestias que nacieron de la mismas raíces de la creación, durante siglos los observaron interesándose por el rumbo que el futuro les deparaba. Finalmente, los Shajads eligieron a siete de ellos, los más afines a sus propias filosofías personales, y les ofrecieron unirse a las tinieblas. Fascinados por esas entidades que empuñaban a los dioses, las grandes sierpes entregaron su

vista a la oscuridad, y a cambio de su sacrificio, se les otorgó un ojo que cambiaría para siempre su visión del mundo.

A continuación los Shajads les dieron nuevos nombres y así renacieron como seres nuevos, bautizados por el puro poder de las tinieblas. Esta unión produjo profundos cambios en sus cuerpos. Aunque siguieron manteniendo la apariencia de descomunales reptiles, sus escamas se tornaron completamente negras y todo su lomo se recubrió de afiladas aristas de metal llenas de runas rojas. También tienen las fauces repletas de garfios, las cuencas de los ojos cosidas y, en la frente, llevan incrustado el Ojo de Gaira, una gema que reluce con pura oscuridad.

Al contrario de lo que muchos brujos y ocultistas han afirmado durante décadas, los dragones de Gaira no son unas entidades de naturaleza maligna. Aunque es cierto que tienen fuertes instintos destructivos, sus motivaciones suelen ser mucho más profundas e insondables. Cada uno actúa con un talante afín a las ideas del Shajad que les dio nombre; de ese modo, uno puede manejar desde las sombras una poderosa red de influencias sobrenaturales, mientras otro preocuparse solo por promover conflictos y guerras. Al igual que los otros dragones más ancestrales, la activación de la máquina de Rah les produjo un serio deterioro, obligándoles a entrar en letargo durante siglos enteros. No obstante, a menudo sus vastas conciencias entran en contacto con la mente de individuos especialmente receptivos, normalmente bajo la forma de sueños o visiones, a quienes utilizan como herramientas.

Modus operandi

El poder de los siete es incontenible. En combate, son una potencia destructiva que arrasa todo lo que encuentra sin dejar nada con vida. Se mueven con la misma habilidad en el suelo o volando, aunque habitualmente prefieren luchar en el aire. Son capaces de realizar dos ataques por asalto, el primero con sus garras y el segundo con las fauces; aunque también gozan de un amplio repertorio de habilidades adicionales. A pesar de que sus capacidades físicas son muchísimo más poderosas que las sobrenaturales, sus considerables conocimientos místicos les proporcionan una amplia gama de posibilidades. Dado que para ellos la magia es algo innato, no necesitan usar ensalmos o gesticular, por lo que siempre acumulan sus energías al máximo de su ACT. Al contrario que otras clases de dragón, solo suelen emplear su inusual aliento contra adversarios de gran tamaño, paralizándolos para atraerlos después a sus descomunales fauces. Por su naturaleza sobrenatural, los dragones de Gaira no tienen puntos vulnerables, ni siquiera en la cabeza.

Naturaleza oscura: Todos los ataques que realice un dragón de Gaira se consideran basados en oscuridad y son capaces de afectar a criaturas sobrenaturales y seres intangibles.

Mordisco: Sus fauces, repletas de dientes de metal negro y garfios, son capaces de atravesar con la misma facilidad carne o metal. A causa de su potencia, tiene daño incrementado y disminuye cuatro puntos la TA de sus adversarios. El mordisco cuenta como un ataque adicional natural, por lo que el dragón puede ejecutarlo mientras arremete con sus garras, sin sufrir ningún penalizador a su habilidad. El mordisco tiene rotura 28.

Coletazo: Como otros dragones, al enfrentarse a un gran número de adversarios, puede utilizar su cola para realizar un ataque en área de gran magnitud que cubre una zona de 100 metros. Si la usa en combate, el dragón no puede usar sus garras o fauces durante ese asalto.

Aliento de cadenas: Los dragones de Gaira no son capaces de lanzar alientos de fuego, electricidad o frío como sus congéneres. Por el contrario, desde sus bocas desencadenan una tormenta de cadenas acabadas en garfios y cuchillas, que avanzan envolviendo y desgarrando a sus adversarios. El aliento tiene un daño base de 150 puntos, alcanza una distancia máxima de un kilómetro de longitud y se extiende en forma de cono afectando a todos los blancos que estén en un radio de 50 metros. Las cadenas inmovilizan a cualquiera a las que impacten automáticamente utilizando las reglas de Presa con el equivalente de una Fuerza 16. Una vez tiene sujeta a su

víctima, el dragón puede retraerlas arrastrándola hasta sus fauces. Las cadenas son de carácter sobrenatural, por lo que afectan por igual a seres intangibles como materiales.

Vuelo natural: Las enormes alas de los dragones de Gaira les permiten volar con un tipo 12. Al contrario que los demás, solo pierden un punto de cansancio por cada dos horas de vuelo.

Batir de alas: El dragón puede batir sus alas con gran potencia para levantar un poderoso vendaval en un área de 100 metros en forma cono delante de él. Cualquiera que se encuentre en su interior, deberá defenderse contra un ataque de aire automático de dificultad Casi Imposible, o recibirá un impacto de Fuerza 9 que lo lanzará por los aires.

Ojo de Gaira: Los poderes de las tinieblas que les han sido conferidos a estas criaturas se manifiesta en todo su apogeo en el Ojo de Gaira, una piedra de cristal negro que se encuentra incrustada en su frente. Este objeto actúa como sustituto de sus ojos perdidos, confiriéndoles una visión global de todo lo que hay a su alrededor. Con él, los dragones pueden ver radialmente, incluso a través de paredes u obstáculos que no sean de naturaleza sobrenatural. Además de esta virtud, el Ojo de Gaira posee enormes poderes sobrenaturales. Para empezar, proporciona un bonificador de +20 al ACT en conjuros oscuros y un +20 a la Proyección Mágica del dragón, ambos ya reflejados en sus estadísticas. También produce un aura tenebrosa que le permite someter a cualquier ser sobrenatural basado en oscuridad con Gnosis 20 o inferior. Mientras el dragón esta vivo es completamente imposible dañar o arrebatarse el Ojo de ningún modo y solo en el caso de que el muera, se desprende de él. Quienquiera que este en posesión del Ojo obtiene los mismos bonos a su ACT y a su Proyección, al igual que un bono de +40 a todas sus capacidades perceptivas. A veces, puede desarrollar también otros poderes, relacionados al Shajad que les dio nombre.

El corazón de las Tinieblas: A pesar de que sus cuerpos son mortales, la esencia de los siete wryms no puede ser destruida. Por ello, en el momento en el que su forma terrenal muere, su alma transmigra al flujo de almas haciéndose una con la oscuridad. El dragón permanece allí hasta que su Ojo sea introducido en el corazón de un ser vivo que nació bajo la profecía de ser su nuevo huésped. Solo aparece un individuo augurado por generación, por lo que si el ritual no se cumple, el dragón permanece sumido en las tinieblas durante un siglo entero.

Elan oscuro: Cada uno de ellos posee dones del Shajad al que se hallan unidos equivalentes a un ser con Elan 80.

Inmunidad: Los dragones de Gaira son completamente inmunes a cualquier ataque que reciban basado en oscuridad.

Vulnerabilidad: Cualquier ataque basado en luz les produce doble daño.

Sugerencias para partidas

Hace apenas dos años, en una pequeña isla a diez kilómetros al oeste de la costa occidental de Remo, se ha encontrado un amplio territorio repleto de extraños monolitos de metal negro recubiertos de runas. Naturalmente, semejante descubrimiento no ha dejado a nadie indiferente. Varios señores feudales han organizado una excavación bajo la excusa de que pueden tratarse de importantes yacimientos arqueológicos del Imperio, aunque en realidad su verdadero interés es consolidar su poder en la isla. Esperan localizar algo de verdadero valor antes de que Tol Rauko sea capaz de intervenir y sellen por completo el lugar. Los personajes pueden ser contratados por uno de estos señores como exploradores o mercenarios, cuyo objetivo es proteger la misión de otros nobles y de los indígenas de la isla que mantienen que ese sitio es un lugar maldito. Por desgracia, dichos pilares no forman parte de ninguna construcción, sino que pertenecen al espinazo de un dragón de Gaira que lleva dormido allí desde que Rah activó su máquina. De hecho, si las excavaciones prosiguen durante un tiempo prolongado, existe la muy seria posibilidad de que despierte, produciendo caos y devastación a su paso. De ese modo, en el caso de que los personajes no se den cuenta de lo que ocurre realmente y lo impidan, pueden verse inmersos en un verdadero infierno tratando de escapar de la pesadilla que se ha desencadenado.

ÚTILES VARIOS

Útiles	Coste	Peso	Disp.
Aceite	5 MC	1	
Antorcha	2 MC	1	
Arcón pequeño	15 MP	2	
Arcón grande	25 MP	10	
Arpón	50 MP	3	
Barril	10 MP	2	
Bastón normal	2 MC	3	
Bolsa pequeña	2 MP	0,25	
Bolsa grande	5 MP	1	
Botella de cristal pequeña	20 MO	1	B
Botella de cristal grande	50 MO	3	B
Cadena ligera (1 metro)	1 MO	1	
Cadena pesada (1 metro)	2 MO	3	
Carcaj de flechas	20 MP	1	
Caja	5 MP	1	
Campana	25 MP	1	
Catalejo	250 MO	0,5	B
Cepo pequeño	50 MP	3	
Cepo grande	1 MO	5	
Cerradura normal	10 MP	1	
Cerradura buena	5 MO	0,5	B
Cerradura excelente	80 MO	0,5	B
Cesto pequeño	5 MC	0,5	
Cesto grande	1 MP	1	
Cruz	1 MP	0,2	
Cubo	1 MP	1	
Cuerda normal (10 m)	5 MP	2	
Cuerda buena (10 m)	25 MP	2	
Cuerda excelente (10 m)	5 MO	6	
Escalera de cuerda (10 m)	20 MP	6	
Espejo pequeño de metal	1 MO	1	
Espejo pequeño de cristal	200 MO	0,5	B
Gafas	180 MO	0,5	
Ganzúas	1 MO	0,5	
Garfio	15 MP	0,5	
Jabón	1 MP	0,5	
Libro en blanco pequeño	20 MO	1	B
Libro en blanco grande	100 MO	2	B
Liga de caza	25 MP	1	
Linterna de velas	50 MP	0,25	
Linterna de aceite	20 MP	2	B
Lona (1 m cuadrado)	20 MP	1	
Manta	1 MP	0,2	
Mochila	30 MP	1	
Monóculo	200 MO	0,1	
Odre	2 MP	0,2	
Papel	1 MO	NA	B
Papiro	20 MP	NA	
Perfume normal	35 MP	0,2	
Perfume bueno	2 MO	0,2	
Perfume excelente	100 MO	0,5	B
Pergamino	50 MP	NA	

Piedra de afilar	5 MC	0,3	
Red de pesca (1 m)	10 MP	0,5	
Reloj de arena	2 MO	1	B
Reloj de engranaje	300 MO	20	A
Saco grande	1 MP	0,4	
Saco pequeño	2 MC	0,2	
Silbato	10 MP	0,1	
Tienda de lujo	200 MO	4	B
Tienda grande	20 MO	6	
Tienda pabellón	150 MO	14	
Tienda pequeña	1 MO	1	
Tinta de escribir	1 MO	0,3	
Tiza	5 MC	0,2	
Yesca y pedernal	1 MP	0,3	

ARMAS Y ESCUDOS

Arma	Coste	Peso	Disp.
Alabarda	12 MO	3	
Arpón	50 MP		
Cadena	50 MP		
Cestus	3 MO		
Cimitarra	10 MO	1	B
Daga	50 MP	0,5	
Daga de parada	10 MO	0,6	B
Espada ancha	4 MO	1,5	
Espada bastarda	20 MO	2	B
Espada corta	2 MO	0,8	
Espada larga	5 MO	1,4	
Estilete	60 MP	0,4	
Estoque	25 MO	1,2	B
Flagelo	3 MO	2	
Florete	15 MO	1	B
Garfio	1 MO		
Garrote	50 MP	1,5	
Gran martillo de guerra	15 MO	5	
Guadaña	20 MP		
Hacha a dos manos	40 MO	5	
Hacha de batalla	15 MO	1,5	B
Hacha de mano	2 MO	1	
Jabalina	2 MO		
Lanza	4 MO	3	
Lanza de caballería	20 MO	2	B
Látigo	5 MO		
Lazo	20 MP		
Mandoble	50 MO	2,5	B
Mangual	15 MO	1	
Martillo de guerra	4 MO	1,2	
Mayal	12 MO	1,2	
Maza	2 MO	1,8	
Maza pesada	15 MO	2,5	
Red de gladiador	1 MO		
Sable	20 MO	1	B
Tridente	3 MO	2	
Vara	40 MP	1	

Escudos	Coste	Peso	Disp.
Escudo	20 MO	2	
Escudo corporal	50 MO	6	
Rodela	5 MO	1	

Orientales	Coste	Peso	Disp.
Abanico de combate	5 MO	0,2	B
Anciano de primavera	15 MO	3	B
Cuervo	5 MO	0,5	B
Katana	50 MO	1	B
Katana de doble hoja	75 MO	2	B
Kusari-Gama	10 MO	1	B
No-Dachi	70 MO	1,5	B
Nunchaku	2 MO	0,6	B
Sai	1 MO	0,4	B
Shuriken	50 MP	0,1	B
Shuko	3 MO	0,3	B
Tanto	20 MO	0,5	B
Tonfa	1 MO	0,3	B

Exóticas	Coste	Peso	Disp.
Bumerán	3 MO	0,6	B
Garras	3 MO	0,5	B
Quebradora	30 MO	1	B
Katar	40 MO	0,6	B

Proyectiles	Coste	Peso	Disp.
Arcabuz	500 MO	4,5	A
Arco corto	5 MO	0,8	
Arco largo	20 MO	1,4	
Arco largo compuesto	80 MO	1,8	B
Bala	20 MP	NA	B
Bala de cañón	10 MO	15	A
Balista ligera	100 MO	180	
Balista pesada	250 MO	350	B
Ballesta	50 MO	2,5	B
Ballesta de mano	250 MO	1,5	B
Ballesta de repetición	200 MO	4	A
Ballesta pesada	70 MO	3	B
Bolas	1 MO	0,2	
Boleadoras	2 MO	1	
Cañón	5.000 MO	400	A
Cerbatana	1 MO	0,4	
Dardo de cerbatana	20 MP	0,1	
Dardos de mano	50 MP	0,1	
Flecha de descarga	2 MP	0,1	
Flecha de fajo	1 MP	0,1	
Flecha de mella	50 MP	0,1	
Pistola de mecha	600 MO	2	A
Pólvora (2 disparos)	100 MO	0,1	A
Pólvora (10 disparos)	100 MO	0,5	A
Saeta	1 MP	0,1	B
Saeta ligera	2 MP	0,1	A
Saeta pesada	1 MP	0,2	B
Turcus	5 MO	0,8	B
Virote ligero	10 MP	2	
Virote pesado	50 MP	5	B

Precio			
Arma -5		1/2	
Arma +0		x1	
Arma +5		x20	A

ARMADURAS

Armaduras	Coste	Peso	Disp.
Acolchada	1 MO	3	
Anillas	50 MO	9	
Completa	400 MO	20	B
Completa de cuero	5 MO	7	
Completa de campaña	800 MO	25	A
Completa pesada	700 MO	30	A
Cota de cuero	1 MO	3	
Cuero endurecido	15 MO	4	
Cuero tachonado	25 MO	4,5	
Escamas	120 MO	9	B
Gabardina	5 MP	1,5	B
Mallas	70 MO	13	
Peto	40 MO	4	B
Piel	5 MO	2	
Piezas	40 MO	6	B
Placas	300 MO	18	
Semicompleta	100 MO	13	

Para animales	Coste	Disp.
Barda ligera	20 MO	B
Barda pesada	150 MO	B

Precio			
Armadura -5		1/2	
Armadura +0		x1	
Armadura +5		x20	A

YELMOS

Yelmo	Coste	Peso	Disp.
Anilla	50 MP	0,5	
Frentón	80 MP	0,8	
Capucha de cuero	40 MP	0,5	
Coronilla	1 MO	1	
Capucha de mallas	5 MO	0,5	
Completo abierto	20 MO	1,5	B
Completo cerrado	40 MO	2	B



ÍNDICE DE CONJUROS

Luz

Crear Luz	2
Libre Acceso (1-10)	4
Imbuir Calma	6
Flash Cegador	8
Escudo de Luz	10
Percibir	12
Libre Acceso (1-20)	14
Armadura de Luz	16
Destrucción de Sombras	18
Detectar lo Negativo	20
Descarga de Luz	22
Libre Acceso (1-30)	24
Holograma	26
Lazos de Luz	28
Dominio Lumínico	30
Detectar Vida	32
Libre Acceso (1-40)	34
Esplá de Luz	36
Éxtasis	38
Destruir Sentim. Negativos	40
Luz Sanadora	42
Libre Acceso (1-50)	44
Esfera Buscadora	46
Zona de Detección	48
Introducirse en los Sueños	50
Cuerpo a Luz	52
Libre Acceso (1-60)	54
Bendición	56
Crear Sentimientos Positivos	58
Ver Realmente	60
Escudar Contra lo Negativo	62
Libre Acceso (1-70)	64
Encontrar	66
Restituir	68
Esquema Hipnótico	70
Luz Catastrófica	72
Libre Acceso (1-80)	74
Objetos Luminosos Materiales	76
Transmisión por Luz	78
Señor de los Sueños	80
Creación de Luz	82
Libre Acceso (1-90)	84
Prisma Reflectante	86
Omnisciencia Radial	88
Predecir	90
Prisión de Luz	92
Libre Acceso (1-100)	94
Esencia de Luz	96
Ascensión	98
Holocausto de Luz	100

Oscuridad

Crear Oscuridad	2
Libre Acceso (1-10)	4
Imbuir Miedo	6
Ver en la Oscuridad	8
Escudo Oscuro	10
Sombra	12
Libre Acceso (1-20)	14
Armadura Oscura	16
Destrucción de Luz	18
Ocultación de Magia	20
Descarga Oscura	22
Libre Acceso (1-30)	24
Oscuridad Ambiental	26
Lazos Oscuros	28
Dominio Oscuro	30
Ocultación	32

Libre Acceso (1-40)	34
Ofuscar	36
Rabia	38
Destruir Sentim. Positivos	40
Noche	42
Libre Acceso (1-50)	44
Esfera Oscura	46
Zona de Ocultación	48
Introducirse en las Pesadillas	50
Cuerpo a Oscuridad	52
Libre Acceso (1-60)	54
Perdición	56
Crear Sentim. Negativos	58
Eliminar Residuos	60
Escudar Contra lo Positivo	62
Libre Acceso (1-70)	64
Oscuridad Devoradora	66
Destrozar	68
Marca del Miedo	70
Oscuridad Catastrófica	72
Libre Acceso (1-80)	74
Objetos Oscuros	76
Transmisión por Sombras	78
Rey de Pesadillas	80
Creación Oscura	82
Libre Acceso (1-90)	84
Ocultarse Ante la Magia	86
Reino de Tinieblas	88
Indetección	90
Prisión de Oscuridad	92
Libre Acceso (1-100)	94
Esencia Oscura	96
Ascensión Oscura	98
Holocausto de Oscuridad	100

Creación

Creación Menor	2
Libre Acceso (1-10)	4
Reconstruir	6
Crear Energía	8
Regeneración	10
Modificación Inorgánica	12
Libre Acceso (1-20)	14
Aumentar Resistencias	16
Escudo Real	18
Curación	20
Barrera de Daño	22
Libre Acceso (1-30)	24
Crear Homúnculo	26
Cambio Menor	28
Imitar	30
Inmunidad	32
Libre Acceso (1-40)	34
Reducción de Daño	36
Control Físico	38
Adquirir Habilidades	40
Fusionar	42
Libre Acceso (1-50)	48
Crear Recuerdos	46
Recuperar	48
Adquirir Poderes	50
Crear Engendro	52
Libre Acceso (1-60)	54
Aura de Protección	56
Estancar Esencia	58
Escudo Perfecto	60
Vitalidad	62
Libre Acceso (1-70)	64
Creación Completa	66

Potenciar Magia	68
Transmutar	70
Metamorfismo	72
Libre Acceso (1-80)	74
Recrear	76
Crear Ser	78
Quimera	80
Zona de Salvaguardia	82
Libre Acceso (1-90)	84
Mantenimiento	86
Otorgar Alma	88
Creación Mayor	90
Magia eterna	92
Libre Acceso (1-100)	94
La Barrera	96
Crear la Vida	98
Crear	100

Destrucción

Fragilidad	2
Libre Acceso (1-10)	4
Desmantelar	6
Destruir Intensidades	8
Destrucción Menor	10
Esfera de Destrucción	12
Libre Acceso (1-20)	14
Incrementar Debilidad	16
Destrucción de Magia	18
Agravar Daño	20
Destrucción de Matrices	22
Libre Acceso (1-30)	24
Herir	26
Destrucción de Ki	28
Producir Daño	30
Destrucción de Sentidos	32
Libre Acceso (1-40)	34
Descarga	36
Desatar Vínculos	38
Destruir Resistencias	40
Deshacer Estados	42
Libre Acceso (1-50)	44
Cúpula de Destrucción	46
Área de Decaimiento	48
Aura de Destrucción	50
Destruir Recuerdos	52
Libre Acceso (1-60)	54
Bloquear Aprendizaje	56
Negar	58
Destruir Poderes	60
Descarga Mayor	62
Libre Acceso (1-70)	64
Destruir la Voluntad	66
Zona de Debilidad	68
Esencia de Destrucción	70
Muerte	72
Libre Acceso (1-80)	74
Zona Devoradora	76
Destruir Capacidades	78
Sesgar la Existencia	80
Lluvia de Destrucción	82
Libre Acceso (1-90)	84
Destrucción de Zeon	86
Arrojar de los Cielos	88
Vacío	90
Destrucción Mayor	92
Libre Acceso (1-100)	94
Destruir Almas	96
Caos	98
Descrear	100

Aire

Crear Viento	2
Libre Acceso (1-10)	4
Mover	6
Libre Acceso (1-10)	8
Reducir Peso	10
No Respirar	12
Libre Acceso (1-20)	14
Movimiento Libre	16
Libre Acceso (1-20)	18
Golpe de Aire	20
Pantalla de Aire	22
Libre Acceso (1-30)	24
Transporte Automático	26
Libre Acceso (1-30)	28
Vuelo	30
Incremento de Reacción	32
Libre Acceso (1-40)	34
Electrificar	36
Libre Acceso (1-40)	38
Tajo de Aire	40
Velocidad	42
Libre Acceso (1-50)	48
Rayo	46
Libre Acceso (1-50)	48
Remolino	50
Forma etérea	52
Libre Acceso (1-60)	54
Control del Aire	56
Libre Acceso (1-60)	58
Control de la Electricidad	60
Movimiento Defensivo	62
Libre Acceso (1-70)	64
Teletransportación	66
Libre Acceso (1-70)	68
Inmaterialidad	70
Huracán	72
Libre Acceso (1-80)	74
Aire Sólido	76
Libre Acceso (1-80)	78
Control del Clima	80
Crear Silfo	82
Libre Acceso (1-90)	84
Telequinesis Superior	86
Libre Acceso (1-90)	88
Ubicar Magia	90
Magia Pasiva	92
Libre Acceso (1-100)	94
Señor del Aire	96
Libre Acceso (1-100)	98
Un Lugar en el Mundo	100

Agua

Manantial	2
Libre Acceso (1-10)	4
Crear Frío	6
Libre Acceso (1-10)	8
Capacidad Acuática	10
Inmunidad al Frío	12
Libre Acceso (1-20)	14
Burbuja Protectora	16
Libre Acceso (1-20)	18
Impacto de Agua	20
Control sobre los Líquidos	22
Libre Acceso (1-30)	24
Congelar las Emociones	26
Libre Acceso (1-30)	28
Controlar el Frío	30
Congelar	32

Libre Acceso (1-40)	34
Pantalla de Hielo	36
Libre Acceso (1-40)	38
Crear Líquidos	40
Ataque de Hielo	42
Libre Acceso (1-50)	44
Cristalización	46
Libre Acceso (1-50)	48
Control Reflejo	50
Cuerpo Líquido	52
Libre Acceso (1-60)	54
Reflejar Estados	56
Libre Acceso (1-60)	58
Tormenta de Hielo	60
Control de las Mareas	62
Libre Acceso (1-70)	64
Prisión de Agua	66
Libre Acceso (1-70)	68
Glacial	70
Tsunami	72
Libre Acceso (1-80)	74
Reflejo del Alma	76
Libre Acceso (1-80)	78
Enlentecer el Tiempo	80
Crear Ondina	82
Libre Acceso (1-90)	84
Congelar la Magia	86
Libre Acceso (1-90)	88
En el Interior del Espejo	90
Señor de los Hielos	92
Libre Acceso (1-100)	94
Señor de las Aguas	96
Libre Acceso (1-100)	98
Un Mundo Perfecto	100

Fuego

Crear Fuego	2
Libre Acceso (1-10)	4
Mitigar Fuego	6
Libre Acceso (1-10)	8
Inmunidad Contra el Fuego	10
Sentir el Calor	12
Libre Acceso (1-20)	14
Bola de Fuego	16
Libre Acceso (1-20)	18
Control Sobre el Fuego	20
Barrera de Fuego	22
Libre Acceso (1-30)	24
Arma Ígnea	26
Libre Acceso (1-30)	28
Descarga de Calor	30
Ver en las Cenizas	32
Libre Acceso (1-40)	34
Aumentar Temp. Ambiental	36
Libre Acceso (1-40)	38
Mina de Fuego	40
Aumentar el Crítico	42
Libre Acceso (1-50)	44
Secar	46
Libre Acceso (1-50)	48
Fundir	50
Cuerpo a Fuego	52
Libre Acceso (1-60)	54
Sacrificio Vital	56
Libre Acceso (1-60)	58
Incinerar	60
Consumir Esencia	62
Libre Acceso (1-70)	64
Sacrificio de Poder	66
Libre Acceso (1-70)	68
Crítico Directo	70
Magia por Capacidades	72
Libre Acceso (1-80)	74
Tormenta de Fuego	76

Libre Acceso (1-80)	78
Consumir Vida por Magia	80
Crear Ifreet	82
Libre Acceso (1-90)	84
Pira	86
Libre Acceso (1-90)	88
Devastación	90
Sacrificar a Otros	92
Libre Acceso (1-100)	94
Señor del Fuego	96
Libre Acceso (1-100)	98
Armagedón	100

Piedra

Detectar Minerales	2
Libre Acceso (1-10)	4
Control Mineral	6
Libre Acceso (1-10)	8
Aumentar Peso	10
Transformar Mineral	12
Libre Acceso (1-20)	14
Firmeza	16
Libre Acceso (1-20)	18
Barrera de Piedra	20
Lentitud	22
Libre Acceso (1-30)	24
Coraza	26
Libre Acceso (1-30)	28
Escudo Magnético	30
Atravesar lo Sólido	32
Libre Acceso (1-40)	34
Espina de la Tierra	36
Libre Acceso (1-40)	38
Rotura	40
Telemetría	42
Libre Acceso (1-50)	44
Control Magnético	46
Libre Acceso (1-50)	48
Forja	50
Cuerpo Sólido	52
Libre Acceso (1-60)	54
Resistencia	56
Libre Acceso (1-60)	58
Petrificar	60
Grieta	62
Libre Acceso (1-70)	64
Invertir la Gravedad	66
Libre Acceso (1-70)	68
Creación Mineral	70
Erudición del Terreno	72
Libre Acceso (1-80)	74
Terremoto	76
Libre Acceso (1-80)	78
Destrucción Gravitacional	80
Crear Golem	82
Libre Acceso (1-90)	84
Aumento de Gravedad	86
Libre Acceso (1-90)	88
Meteoro	90
Control de la Gravedad	92
Libre Acceso (1-100)	94
Uno con la Tierra	96
Libre Acceso (1-100)	98
Control Atómico	100

Esencia

Afinidad Natural	2
Libre Acceso (1-10)	4
Detectar Esencia	6
Libre Acceso (1-10)	8
Comunicación por Esencia	10
Conocimiento Natural	12
Libre Acceso (1-20)	14
Sanación	16

Libre Acceso (1-20)	18
Barrera de Almas	20
Compartir Sentidos	22
Libre Acceso (1-30)	24
Modificar la Esencia	26
Libre Acceso (1-30)	28
Veneno de Almas	30
Analizar el Alma	32
Libre Acceso (1-40)	34
Adquirir Caps. Naturales	36
Libre Acceso (1-40)	38
Revitalizar	40
Mente de Vida	42
Libre Acceso (1-50)	44
Alterar el Crecimiento	46
Libre Acceso (1-50)	48
Imitación Natural	50
Forma Espiritual	52
Libre Acceso (1-60)	54
Control Natural	56
Libre Acceso (1-60)	58
Inducción de Estados	60
Devolver al Flujo	62
Libre Acceso (1-70)	64
Escudar	66
Libre Acceso (1-70)	68
Control Sobrenatural	70
Compartir Esencia	72
Libre Acceso (1-80)	74
Transmigrar Almas	76
Libre Acceso (1-80)	78
Existencia Espiritual	80
Creación de Espíritus	82
Libre Acceso (1-90)	84
Atar Esencia Vital	86
Libre Acceso (1-90)	88
Verdor	90
Dominio de la Vida	92
Libre Acceso (1-100)	94
Resurrección	96
Libre Acceso (1-100)	98
Señor de las Almas	100

Ilusión

Ilusión Sonora	2
Libre Acceso (1-10)	4
Ilusión Olfativa	6
Libre Acceso (1-10)	8
Ilusión Táctil	10
Ilusión Visual	12
Libre Acceso (1-20)	14
Detectar Ilusiones	16
Libre Acceso (1-20)	18
Engatusar	20
Alterar Apariencia	22
Libre Acceso (1-30)	24
Invisibilidad Ilusoria	26
Libre Acceso (1-30)	28
Imagen Espejo	30
Ilusión Total	32
Libre Acceso (1-40)	34
Confusión	36
Libre Acceso (1-40)	38
Crear Ser Ilusorio	40
Resistencia a las Ilusiones	42
Libre Acceso (1-50)	44
Detectar Mentira	46
Libre Acceso (1-50)	48
Ilusión Fantasmal	50
Falsear Detección	52
Libre Acceso (1-60)	54
Mentira	56
Libre Acceso (1-60)	58
Destruir Ilusiones	60

Ser Fantasmal	62
Libre Acceso (1-70)	64
Credulidad	66
Libre Acceso (1-70)	68
Ataque Fantasmal	70
El Don de la Mentira	72
Libre Acceso (1-80)	74
Vida Ilusoria	76
Libre Acceso (1-80)	78
Ilusión Mayor	80
Fijar Ilusión	82
Libre Acceso (1-90)	84
Ilusión de Sentidos	86
Libre Acceso (1-90)	88
Inexistencia	90
Engañar a la Muerte	92
Libre Acceso (1-100)	94
Mundo de Mentiras	96
Libre Acceso (1-100)	98
La Falsa Realidad	100

Nigromancia

Sentir la Muerte	2
Libre Acceso (1-10)	4
Ver el Más Allá	6
Dominar a los Carroñeros	8
Escudo Espectral	10
Drenar Vida	12
Libre Acceso (1-20)	14
Detección Nigromántica	16
Hablar con los Muertos	18
Paralización Nigromántica	20
Necromitid	22
Libre Acceso (1-30)	24
Descarga de Muerte	26
Levantar Cadáveres	28
Cuerpo Muerto	30
Drenar Magia	32
Libre Acceso (1-40)	34
Destruir No Muertos	36
Drenar Características	38
Controlar a los Muertos	40
Marchitar la Vida	42
Libre Acceso (1-50)	44
Escudo Nigromántico	46
Dominar la Vida	48
Estigma Vampírico	50
Forma Espectral	52
Libre Acceso (1-60)	54
Modificación Nigromántica	56
Llamar a los Muertos	58
Levantar Espectros	60
Drenar Fuerza Vital	62
Libre Acceso (1-70)	64
Matar	66
Descarga de Almas	68
Quimera Nigromántica	70
Perversión de Vida	72
Libre Acceso (1-80)	74
Vasallaje	76
Drenar Almas	78
Superar la Muerte	80
Alzamiento	82
Libre Acceso (1-90)	84
Pozo de Vida	86
Tierra Maldita	88
Sostenimiento	90
Materia Prima	92
Libre Acceso (1-100)	94
Señor de los Muertos	96
Regresar de Entre los Muertos	98
El Despertar	100

BEYOND FANTASY

ANIMA

フィアトルクス

LOS DOMINIOS DEL KI



edge

PRÓXIMAMENTE



Ilustrado por Wen Yu Li