

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



ARCANA EXXET
SECRETO DE LO SOBRENATURAL

ARCANA EXXET

CRÉDITOS

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DISEÑO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

GUILLERMO HERAS

JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA

CORRECCIÓN DE TEXTOS

GUILLERMO HERAS

JAVIER CRUZ AGUILAR

COMPOSICIÓN

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

WEN YU LI

ILUSTRACIONES INTERIORES

WEN YU LI

LUIS NCT

SERGIO MELERO

EDITOR

JOSE M. REY

AGRADECIMIENTOS

A Juan Navarro, un amigo que ha estado ahí en el momento en el que más le necesitaba. A Jose, Dario, Jose Luis, Curro, Brant y David, por su inagotable paciencia y apoyo. A Angeles y Cristobal, por ser mi luz. Y por supuesto, a todos vosotros, por ser la verdadera magia de Anima.



WWW.EDGEENT.COM

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

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PÁGINA O FRAGMENTO DE ESTE LIBRO PUEDE SER REPRODUCIDO SIN PERMISO DEL EDITOR EXCEPTO LAS PÁGINAS 129 A 134 QUE SE PUEDEN REPRODUCIR PARA EXCLUSIVO USO PERSONAL.

WWW.ANIMARPG.COM



SECRETOS DE LO SOBRENATURAL

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4	Capítulo 3: Las Ventajas Metamágicas	20
Lo Sobrenatural en Gaia	4	Arcana Shepirah	20
Terminología mágica	4	Esferas Metamágicas	20
		Requerimiento de Nivel	20
		Moverse por el árbol	22
Capítulo 1: Lo Sobrenatural	6	Las Cuatro Ramas	22
El Origen de la magia	6	Bellum Domini Archanum	22
El Don	6	Potestas Archanum	24
Los Conjuros	7	Esoterios Archanum	26
El Nivel de Magia	7	Cognos Archanum	28
Consecuencias de Acumular Zeon	7		
Recuperación de Zeon	7		
Grados muy bajos de Zeon	7		
Aprendizaje Mágico	8	Capítulo 4: Sub-vías de Magia	30
Grados de aprendizaje y dificultades	8	Las Listas de Conjuros	30
Insuficiente Conocimiento Mágico	8	Caos	31
Aprendizaje de Esferas Metamágicas	9	Guerra	33
¿Qué se considera un Maestro?	9	Literae	34
		Muerte	37
El Origen de la Convocación	10	Musical	39
¿Porqué sólo seres sobrenaturales?	10	Nobleza	40
El Comportamiento de los seres Convocados	10	Paz	42
Los No Muertos y la Convocación	10	Pecado	44
Convocatoria en Masa	10	Conocimiento	46
Invocadores	11	Sangre	48
Múltiplos de Regeneración Zeónica	11	Sueños	50
Nuevas Ventajas	11	Tiempo	51
		La magia de tiempo en Gaia	53
Capítulo 2: Teoremas de Magia	12	Umbral	54
Onmyodo	12	Vacio	56
Origenes en Gaia	12		
Ofuda	13	Capítulo 5: Invocaciones	58
Lanzamiento de Conjuros	13	Poderes Menores	59
Conjuros mantenidos con Ofudas	13	Hermód, El Mensajero de los Dioses	59
Magia sin Ofudas u Ofudos no Apropriados	13	Enamon	59
Vodoun	14	Naaga, Madre de los Venenos	59
Origenes en Gaia	14	Huginn y Muninn, Ojos de Cuervo	60
Vínculos físicos	14	Idea, "Musa" de la Locura	60
Ritual de Vinculación	14	Galgaliel, Ángel de los Dones	60
Ritual de Vinculación a larga distancias	15	Lix Tetrax	60
Desventajas: Debilidad ofensiva		Garuda, Alas de Fuego	60
Shamanica	15	Raksasha	61
Origenes en Gaia	16	Poderes Intermedios	
Zonas espirituales	16	Idún, Señora de la juventud eterna	61
Llamar Espíritus	16	Etheltryth, Señora de los Nombres	61
Afinidad Espiritual	16	Eir, La Primera Valkyria	62
Nigromancia	16	Veles, El Poder de la Magia	62
Magia Natural	17	Thanatos	63
Creación de efectos místicos naturales	17	Caronte, Titiritero de Almas	63
Lanzamiento de efectos místicos naturales	17	Pandora, Castigo Divino	63
Límites de la Magia Natural	18	Kagutsuchi, Señor del Fuego	64
Especialidades	18	Grandes Potencias	64
		Forseti, Señor del Equilibrio	64
		Druga	65

La Trinidad de las Bestias	66	Luz (Shina)	96
Behemoth, Señor de la Tierra	66	Oscuridad (Xianne)	97
Leviathan, Señor de los Océanos	66	Naturaleza (Quinn)	98
Ziz, Señor de los Cielos	67	Ilusión (Mesmeria)	99
Las Bestias Cardinales	67	Capítulo 8: Los Poderes Psíquicos	100
Seiryu, El Dragón Celeste, Guardián del Este	68	Patrones Mentales	100
Genbu, La Tortuga Negra, Guardián del Norte	68	Elección de Patrones Mentales	100
Suzaku, El Fenix, Guardián del Sur	69	Los Patrones	100
Byakko, El Tigre Blanco, Guardián del Oeste	70	Disciplinas Psíquicas	103
Kirin, El Centro	71	Causalidad	103
El Vendedor	71	Electromagnetismo	104
Tawil At-U'mr, Señor de las Puertas	71	Teletransporte	106
		Luz	108
		Hipersensibilidad	109
Capítulo 6: Encarnaciones	72	Capítulo 9: Rituales y Grimorios	110
El Origen de las Invocaciones	72	Rituales Místicos	110
El Funcionamiento de las Encarnaciones	73	Realización de un Ritual	110
Grados de Afinidad	73	Coste de los Rituales	110
Requisitos de Nivel	73	Rituales de Gaia	110
Modificadores de Invocación	73	Grimorios	114
Los Poderes de una Encarnación	73		
Linx Kazte Hex, La Sombra que trae la Muerte	73	Capítulo 10: Reglas Opcionales	118
Nerval, Defensor de los perdidos	74	Aclaraciones Generales	118
Elko, La Princesa Oni	75	Zonas Encantadas	118
Quezcatl, Hijo del Sol	76	Valoración mágica contra Ver lo Sobrenatural	118
Gygyur, Asesino de Dragones	77	Alteraciones de Naturaleza	118
Arturia, El León Blanco	78	Sacrificios	118
Kha-nefer, El Sacerdote Impio	78	Incremento de la Regeneración de Zeon	118
Anassilish, el Sin Rostro	79	Cubrir en Área con Escudos Sobrenaturales	118
Ambrose Magus, El Hechicero	81	Infección Sobrenatural	119
Ruatha Synn	82	Ambientes Sobrenaturales	120
Kristoff, el Rey Pirata	82	Zona Afin	120
Loly Ann	84	Zona Estanca	120
Aeriel, El Caballero de Argenta	85	Infección Ambiental	120
Wang Shou Bo	85	Nodos	122
Holst, Rey de Héroes	86	La Magia en los Nodos	122
		Invocaciones de los Nodos	123
Capítulo 7: Sheele, Espíritus del Alma	88	Poderes Psíquicos en los Nodos	123
Invocación y Vínculo	88	Ki en los Nodos	124
Las Sheele como familiar	89	Otros modificadores	124
Mantenimiento de una Sheele	89	Sanctum Sanctorum	124
Reglas Generales	89	Crear un Sanctum Sanctorum	124
Lanzamiento de Conjuros a través de Sheeles	89	Requerimientos	125
Potenciación Mística	89	Efectos Automáticos	125
Límite de Distancia	90	Efectos Menores	126
Muerte de una Sheele o de su señor	90	Efectos Mayores	126
Combate	90	Destrucción de un Sanctum Sanctorum	126
Personalidad	90		
Mejoras Sobrenaturales	90		
Áire (Haley)	92		
Agua (Corale)	93		
Fuego (Faren)	94		
Tierra (Emerald)	95		

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a Arcana Exxet. El libro que en estos momentos sostenéis es un suplemento para el juego de rol Anima Beyond Fantasy centrado en el mundo de la magia, la invocación y las habilidades psíquicas. El objetivo con el que ha sido creado no es sino multiplicar las posibilidades que tienen a su disposición todos los personajes dotados de algún tipo de habilidad sobrenatural, elevando hasta el infinito las opciones y espectacularidad de las partidas. Usando sus reglas, poderes como nunca antes habías imaginado estarán ahora a tu alcance.

Igual que ocurre cuando escribimos cualquier libro de Anima, la meta que nos fijamos al iniciar Arcana Exxet no fue sino crear un conjunto de reglas que permitieran adaptar con libertad cualquier clase de personaje sin importar su procedencia. Por tanto, pese a que los poderes que aparecen en estas páginas pertenecen al mundo de Gaïa, no es descabellado decir que prácticamente cualquier ambientación en la que exista algún tipo de magia tiene cabida con ellas.

Por supuesto, sois únicamente vosotros quienes tenéis que juzgar el resultado.

SOBRE CORE EXXET

Arcana Exxet emplea las reglas de magia de la edición de Anima Beyond Fantasy Core Exxet, por lo que aquellos que no estén familiarizados con sus cambios quizás podrían encontrar complejo a primera vista el uso de las sub-vías. De ser así, simplemente tienen que considerar que dichos conjuros no tienen añadidos, y que sus poderes se dividen en cuatro grados dependiendo de la cantidad de Zeon acumulada y de si cumplen o no el requisito de Inteligencia necesario.

LO SOBRENATURAL EN GAÏA

La magia en Gaïa es la fuerza sobrenatural por excelencia, el mayor y más conocido de todos los poderes ocultos. En tiempos pasados incluso llegó a regir el destino del mundo, pues aquellos que la dominaban tenían la existencia a sus pies. Incontables milagros y atrocidades se realizaron gracias a ella, igual que innumerables fueron las civilizaciones que fomentó y las que destruyó. Sin embargo, tras la activación de la Máquina de Rah, el poder que otrora se extendía por todos los rincones del globo se convirtió en poco más que un recuerdo, pues sus energías quedaron menguadas y dispersas por aquel descomunal cataclismo.

Lo cierto es que, ahora más que nunca, la magia es una fuerza temida por la sociedad, en parte por el misterio que la rodea y en parte por las terribles aberraciones que provocó en el pasado, aún dolorosamente presente en el recuerdo de ciertos pueblos. No obstante, mucha gente ni siquiera cree realmente en ella, considerándola poco más que un mito de eras de oscurantismo e ignorancia.

La verdad es que el uso de la magia es de todo menos común. Por regla general, las personas que nacen con el Don en Gaïa ni siquiera son conscientes de que poseen dicho poder. Sin saber por qué son diferentes, tienen infancias difíciles, pues ven cosas que los demás no y provocan sin percibirlo cambios en lo que les rodea. Dado que en la mayoría de países las prácticas sobrenaturales están prohibidas y perseguidas, la existencia de magos y hechiceros es algo tan raro como restringido. Pocos son los casos en los que un dotado es capaz de aprender conjuros por su cuenta. La mayoría de veces, desarrollan conocimientos místicos porque alguien de su familia es un hechicero que ve el potencial en ellos, o bien al ser reclutados clandestinamente por alguna de las organizaciones en la sombra, como Magus o la Orden de Yehudah. Los gobiernos de algunas naciones también tienen en secreto algunos agentes capaces de usar magia, aunque de momento, nadie se ha atrevido a darles reconocimiento oficial.

Algo muy similar ocurre con los poderes mentales. Aunque en la antigüedad los psíquicos nunca alcanzaron una primacía tan absoluta como la de los practicantes de las ciencias arcanas, sus capacidades siempre fueron consideradas como una fuerza primaria entre las grandes potencias sobrenaturales. Actualmente, los poderes psíquicos son por igual a la magia una fuerza temida y perseguida por la sociedad. Irónicamente, la gente mundana ni siquiera es capaz de percibir la diferencia conceptual que existe entre la magia y el mentalismo. Para ellos, da igual si alguien usa un principio místico para crear fuego o una matriz psíquica; en el fondo, ambos son poderes innaturales que hay que temer.

Lo cierto es que los psíquicos se diferencian de los hechiceros por el hecho de que no requieren maestros para usar sus poderes. Simplemente practicando por su cuenta, son capaces de dominar sus habilidades como un deportista entrena su cuerpo o un erudito sus conocimientos. Por ello su número, incluso ahora, es ligeramente mayor que el de los magos, e igual que estos muchos trabajan en secreto para las potencias de Gaïa.

Finalmente, el último de los grandes poderes sobrenaturales es la invocación, que, para muchos, resulta la más terrible de todas las artes. Con ella hubo civilizaciones enteras que, como los Devah, trataron incluso de controlar a los dioses. Sin embargo, también es la más peligrosa de todas, pues la historia prueba que la mayoría de sus maestros acabaron consumidos por ella.

De todas las ciencias místicas es la más compleja, y requiere un mayor estudio por parte de sus practicantes. Aunque no requiere el Don para usarla, son muy pocos los que conocen los entresijos de las artes de Convocación, y son pocos las personas sobre Gaïa capaces de enseñarla. La única organización en la sombra conocida que la usa de manera abierta es la Orden de Yehudah, pero esta es muy poco dada a descubrir sus secretos.

Por supuesto, para la gente común es exactamente lo mismo ser capaz de lanzar un conjuro que poder invocar a un “monstruo” (o lo que es más, para muchos, es posible que lo segundo sea incluso peor), por lo que sólo los verdaderos expertos son capaces de diferenciar ambas artes. El resto, simplemente las temen por igual.

Terminología Mágica

A continuación aparecen las definiciones de los términos sobrenaturales que pueden resultar más confusos.

Brujo / Dotado: Es el término que habitualmente se utiliza para designar a una persona que nace con el Don. En contra de lo que pueda parecer no significa necesariamente que conozca conjuros o sea capaz de usar la magia, sino que, al menos de manera potencial, tiene tales capacidades.

Ocultista / Místico: Son los nombres con el que se suelen denominar a los estudiosos de las ciencias sobrenaturales. No tienen que ser en absoluto brujos o hechiceros; basta con ser intelectuales que se han especializado en las artes ocultas como ciencia, aprendiendo todo lo relacionado con ellas.

Hechicero / Mago / Taumaturgo: Son aquellos brujos que, además de tener el Don, conocen y usan abiertamente conjuros y sortilegios.

Psíquico: Es el nombre que recibe un individuo con poderes psíquicos.

Mentalista: Es el término que se emplea para referirse a una persona que entrena y estudia el uso de poderes psíquicos.

Nigromante: Es la denominación de aquellos magos que emplean primordialmente la vía de los muertos.

Ilusionista: Hace referencia a los magos que usan principalmente la vía de ilusión.

Conjuro, sortilegio, hechizo: Son términos equivalentes que hacen referencia a las formulas mágicas que los hechiceros emplean para alterar las reglas de la realidad.

Libro de Magia: Son libros en los que se habla de rituales ocultistas o de teoría magia en general, pero no contienen sortilegios escritos.

Grimorios: Son libros o escrituras que contienen conjuros.



CAPÍTULO 1

Lo SOBRENATURAL

Sólo comprendemos aquellas preguntas que podemos responder.

-Friedrich Nietzsche-

EL ORIGEN DE LA MAGIA

El Poder Único, Mana, Erezvaju, Esencia, Zeon... Son tantos los nombres que ha recibido la fuerza existencial que generalmente se denomina magia que a menudo resulta difícil determinar si todos ellos hacen referencia a la misma cosa. A lo largo de la historia todas las culturas han creado sus propias teorías acerca de la naturaleza o verdadero origen de la magia, algunas incluso opuestas entre sí. Hay quienes consideraron que era un don cedido a los mortales por los dioses, otros concluyeron que era una fuerza que se extraía del alma de los muertos, e incluso hubo quienes conjeturaron que quizás se tratase del poder de los sueños encarnado.

En realidad, todas y ninguna tenían razón.

Pese a que tratar de darle una definición exacta resultaría imposible, por encima de cualquier creencia o filosofía la fuerza a la que llamamos magia es la energía espiritual que da forma a la existencia, la otra cara del mundo físico que fluye, invisible, en todas las cosas. Surge del flujo de almas como la "materia maleable" de la creación, la fuerza que da nacimiento incluso a los sueños. Forma parte de la esencia tanto de lo que está vivo como de lo muerto... o incluso de lo que nunca ha vivido. Sus principios más sólidos e inamovibles son conocidos como "reglas de la existencia", mientras que en su estado más puro es una energía absoluta que permite alterar los pilares de la realidad. En cierta manera, podría llegarse a considerar la base de todas las clases de energías que existen, pues cualquier tipo de acción-reacción está directamente relacionado con ella.

La magia, pese a ser una fuerza "viva", no es propiamente un ser con consciencia. Sin embargo, lo cierto es que está llena de emociones y conceptos que toma de todos los elementos de la creación. Por ello, dependiendo de la influencia que haya tenido, donde se encuentre y a que sector del flujo de almas esté ligada, adquiere diferentes facetas. Así pues, la magia que esté próxima a un elemento concreto puede adquirir caracteres elementales, o aquella teñida de emociones positivas se convierte en energía luminosa.

El Don

Cada ser vivo es a la vez tanto una fuente de magia como un faro para la magia que hay a su alrededor. Su alma no sólo genera energía mística, sino que también atrae la del ambiente, nutriéndose de ella para reforzarse. Esto produce una reacción en cadena; cuanto más fuerte sea su poder mágico, más energías a su vez son atraídas hacia él. No obstante, aunque la magia anida en el alma de cada persona, no todo el mundo es capaz de usarla. Desde el principio de la historia sólo ha habido unos cuantos individuos excepcionales con la capacidad de controlar unas fuerzas que, para otros, están más allá de la imaginación.

Estas personas, benditas o malditas por su poder, son aquellas que poseen el Don.

El Don es el principio mediante el cual la magia se manifiesta en un alma como una fuerza activa, permitiendo a dicho individuo intervenir directamente en el flujo de las energías místicas. No sólo son capaces de percibir lo sobrenatural, sino también malear sus poderes a su antojo entretejiendo la realidad a voluntad mediante conjuros o incluso pensamientos.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Igual que con la magia en sí, es difícil determinar el origen del Don. Hay ocultistas que aseguran que no es más que un estado anímico en el que el alma de una persona ha “despertado” a la magia y por lo tanto, al menos en teoría, todo el mundo tiene acceso a él. Sin embargo, lo cierto es que a nivel espiritual el alma de los dotados tiene una naturaleza especial desde su nacimiento, permitiéndole usar la magia incluso desde niño.

Irónicamente, una persona con el Don no tiene porque ser consciente de su poder (de hecho, la mayoría de las veces ni siquiera sabe que lo posee), aunque a causa de su conexión con la magia, su manera de percibir el mundo siempre es diferente.

Los Conjuros

Los conjuros o sortilegios son formulas sobrenaturales para controlar las energías mágicas. De igual forma que un matemático realiza sus cálculos con precisión para obtener un resultado, un hechicero “teje” con su particular ciencia sus propias formulas místicas. Encadenado gestos, ensalmos y pensamientos, el brujo susurra palabras a la realidad que le permiten alterarla a su antojo. Un mago poderoso es capaz de usar su mera voluntad para formular conjuros, aunque es mediante versos y rituales cuando obtiene mayor notoriedad para la existencia, siendo así capaz de obtener resultados mucho más poderosos.

Los hechizos nunca son iguales. Al usar cada uno su propio sistema de formulación, incluso provocando el mismo resultado la manera de la que dos magos son capaces de formular un efecto puede ser completamente diferente. Por ello, los practicantes de magia de una misma escuela pueden usar sortilegios similares entre si, ya que todos se basan en los mismos conocimientos mágicos, pero pueden no tener nada en común con los de otra escuela mágica incluso si estos emplean conjuros de la misma vía.

El Nivel de Magia

El Nivel de Magia es el valor que mide la capacidad natural de un personaje para aprender y formular tanto conjuros como habilidades Metamágicas. Representa su sabiduría innata, el conocimiento potencial que posee para desarrollar sus poderes. Cuanto más elevado sea, mayor número de conjuros podrá conocer y controlar a su antojo.

Tal y como se explica en el libro básico, el Nivel de Magia es representado por un valor numérico que se utiliza para “adquirir” conjuros. No obstante, es importante recordar que eso no significa que un mago tenga siempre de manera automática todos sus puntos gastados desde el principio. El Nivel de Magia es sólo el valor máximo que puede llegar a adquirir, el “límite” que sus habilidades podrían llegar a alcanzar en ese momento. Conforme vaya pasando el tiempo y este tenga la oportunidad de estudiar y aprender, irá pudiéndose gastar puntos de Nivel de Magia para acercarse a dicho límite.

Al contrario de lo que ocurre con los Puntos de Desarrollo o el Conocimiento Marcial, el Nivel de Magia de un personaje depende básicamente de su atributo de Inteligencia, pues es el que mide su capacidad de comprensión y formulación. No obstante, existen más maneras de conseguir o incrementar el Nivel de Magia de un personaje, tal y como se expone a continuación:

Inteligencia: Como ya se ha dicho, el atributo de Inteligencia de un personaje determina el valor base de Nivel de Magia que posee, así como cuantos niveles obtendría en el caso de que aumentara dicha característica (**Tabla 56 del Libro Básico** o **Tabla 59 de Core Exxet**).

Conocimiento Natural de Vía: La ventaja para personajes con el Don Conocimiento Natural de Vía proporciona puntos de Nivel de Magia para invertir en conjuros.

Aprendizaje Mágico Gradual: La ventaja para personajes con el Don Aprendizaje Mágico Gradual proporciona puntos de Nivel de Magia cada vez que el personaje sube de nivel para invertir en conjuros.

Invirtiendo PD: Un personaje puede gastar Puntos de Desarrollo para incrementar su Nivel de Magia. Cada 5 PD que invierta con tal fin proporcionan 5 puntos de Nivel de Magia, sin importar la Categoría o Arquetipo al que pertenezca. Este gasto entra dentro del límite de Habilidades Primarias Sobrenaturales, y no puede superar una décima parte de los Puntos de Desarrollo totales del personaje. Es decir, alguien de primer nivel podría invertir hasta 60 PD para aumentar su Nivel de Magia, mientras que un personaje de sexto nivel dispondría de hasta 110 PD para tal fin.

Consecuencias de Acumular Zeon

Si bien la gran mayoría de veces acumular magia no tiene repercusiones visuales para aquellos que no sean capaces de ver magia, al acumular cantidades descomunales de poder las energías sobrenaturales que se concentran son tan grandes que el ambiente entero comienza a sentir sus consecuencias. En esta sección se explican a rasgos generales algunas de sus posibles efectos, dependiendo de los puntos de Zeon que se concentren.

150 puntos: A partir de esta cantidad pequeños fenómenos sobrenaturales empiezan a ocurrir alrededor del brujo. El ambiente se embravece ligeramente, levantando algo de aire o haciendo temblar objetos muy pequeños. Las personas cercanas a él tienen sensaciones extrañas, pero son incapaces de determinar el origen.

300 puntos: Cualquiera capaz de ver magia verá claramente como runas y corrientes de magia se reúnen alrededor del hechicero, y el resto percibirá una extraña aura a su alrededor. Mientras, empiezan a suceder extraños sucesos paranormales, como que el color del fuego de las velas cambie de color o suenen cánticos de la nada.

500 puntos: La energía sobrenatural del personaje se exterioriza claramente ante todo el mundo, sean o no capaces de ver magia. Efectos paranormales, acordes a la naturaleza del sortilegio, rodean al brujo, mientras que ráfagas de energía mágicas aparecen por doquier.

900+ puntos: A partir de esta cantidad, queda a consideración del Director de Juego determinar las posibles repercusiones que la energía mágica del personaje es capaz de desencadenar, pero sin duda deberán ser tan espectaculares como formidables. Cualquier individuo sin la capacidad de realizar acciones Inhumanas, necesitará superar un control enfrenteado de Fuerza contra el Poder del personaje para ser capaz de acercarse a él mientras se encuentra acumulando semejante cantidad de energía.

Si lo desea, un hechicero es capaz de “ocultar” los efectos visuales de su acumulación usando su Valoración Mágica. Para hacerlo, hace un control de dicha habilidad y resta el resultado que obtenga de los puntos de Zeon que tiene acumulados.

Éxodo comienza a acumular Zeon, pero realiza un control de Valoración Mágica para tratar de paliar los efectos visuales de su acumulación, obteniendo un total de 240 puntos. Por tanto, cuando alcanzara 390 puntos, los efectos ambientales serían equivalentes a si hubiera acumulado 150.

Recuperación de Zeon

El Zeon que un hechicero haya gastado se recupera generalmente a un ritmo equivalente al ACT Final del personaje al día. Ello representa tanto la energía sobrenatural que genera su alma tanto como la que absorbe de la magia que fluye del ambiente. No obstante, un mago tiene la posibilidad de concentrarse y meditar para recobrar más rápido sus energías gastadas. Si lo hace al menos medio día, periodo durante el cual no podrá hacer ninguna otra acción que concentrarse, suma a su regeneración de Zeon el bono de su característica de Voluntad, mientras que si lo hace el día entero, puede sumar el doble de dicho bono.

Un personaje con Voluntad 8 (bono de +10) y ACT 30 recuperaría 40 puntos de Zeon si medita al menos medio día, o 50 puntos si medita el día completo.

Grados muy bajos de Zeon

Dado que el Zeon representa en parte la energía anímica de un personaje, cuando alguien que se queda con valores excepcionalmente bajos sufre serias consecuencias negativas. Si por alguna causa sus reservas de Zeon bajan a 50 o menos (en caso, claro está, de que su reserva total fuera de por si superior a dicha cantidad), pierde dos puntos de cansancio y aplica un penalizador de -10 a toda acción. Si por el contrario llega a 0, pierde la mitad de sus puntos de cansancio actuales y aplica un negativo de -30 a toda acción, que no se recuperará hasta que consiga al menos 50 puntos de Zeon.

APRENDIZAJE MÁGICO

Uno de los elementos más arduos que se pueden encontrar tanto el Director de Juego como los jugadores es determinar cómo es capaz de aprender un brujo sus conjuros. Es importante recordar que el mero hecho de que alguien tenga un Nivel de Magia elevado no significa que pueda llevar al límite sus conocimientos en Vía; primero tendrá que pasar un tiempo estudiando y formulando nuevos conjuros. Incluso el más grande de los archimagos necesita tiempo y dedicación para aprender los sortilegios más complejos. Hasta puede darse el caso de que el Director de Juego no permita a los jugadores desarrollar ciertos hechizos hasta que no se den las circunstancias apropiadas para ello.

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

Grados de aprendizaje y dificultades

En primer lugar, es necesario determinar los conocimientos que tiene el personaje. Para ello, hay que atender a su Nivel de Magia total, lo que lo que indica su Grado de aprendizaje, tal y como se expone en la **Tabla 1**. Lógicamente, cuanto mayor sea su Nivel de Magia total, mayores conocimientos místicos poseerá.

A continuación, hay que establecer el nivel del conjuro que quiere aprender. Dependiendo de cuán elevado sea, se clasifica en uno de los diez grupos que se reflejan en la **Tabla 1**. Una vez contamos con ambos valores, sólo hace falta consultar la casilla correspondiente para hacernos una idea del tiempo requerido para desarrollar el siguiente conjuro de la Vía en cuestión que esté aprendiendo el personaje o el conjuro seleccionado que pretendía. Las casillas marcadas con NA representan que el brujo es incapaz de aprender un conjuro tan complejo aún, mientras que aquellas en las que aparece la palabra Automáticamente indican que sólo requeriría unos cuantos segundos para inventar el hechizo.

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

Estudio: Los valores que aparecen reflejados en la **Tabla 1** implican que el personaje dedica la mayor parte de su tiempo a estudiar y desarrollar sus conocimientos mágicos. Si se diera el caso de que no pudiera destinar todos sus esfuerzos al estudio, incrementa un nivel la Dificultad de lo que trata de aprender.

Maestros e Instructores: Si el personaje posee un Instructor, incrementa su capacidad de aprendizaje como si estuviera un Grado de Aprendizaje por encima del que posee. Si por el contrario es adiestrado por un verdadero Maestro, la incrementa dos Grados.

Textos Místicos: Tener un texto místico que usar como referencia para estudiar los conjuros incrementa un nivel el Grado de Aprendizaje del personaje. Este modificador no puede aplicarse de manera conjunta al de Maestro o Instructor.

Maestro Ocultista: Un personaje que haya alcanzado la maestría en la habilidad secundaria Ocultismo incrementa un nivel su Grado de Aprendizaje.

Aprender un Conjuro Seleccionado: Los conjuros seleccionados cuentan como si fueran de un nivel de Dificultad por encima del grupo en el que se encuentran. Por ejemplo, tratar de aprender un conjuro de nivel 16 sería equivalente a tratar de aprender un conjuro de nivel entre 22 y 30. En caso de que dicho conjuro sea además de una vía opuesta a una que ya conoce el personaje, la Dificultad se incrementa un grado más.

Sophia, que posee 50 puntos de Nivel de Magia total (del que sólo ha desarrollado hasta nivel 30), tendría por base un Grado de aprendizaje 2, aunque al haber obtenido maestría en Ocultismo, incrementa su Grado hasta 3. Dado que quiere aprender el siguiente conjuro de su vía (en este caso, un conjuro de nivel 32), consultamos la Tabla 1 y descubrimos que aprenderá un sortilegio por semana hasta llegar a nivel 40. Si tuviese un Instructor lo conseguiría cada día, mientras que si fuera aleccionada por un verdadero Maestro, aprendería uno cada hora.

Insuficiente Conocimiento Mágico

En raras ocasiones puede darse el caso de que en una situación desesperada un hechicero trate de lanzar un conjuro de una vía que conoce pero que aún es muy avanzado para él. De ocurrir así es capaz de “formular” el sortilegio de modo improvisado, a sabiendas de que corre un serio riesgo de fracasar. Si quiere hacerlo, el personaje debe de tener como requisito suficiente Nivel de Vía sin gastar para haber aprendido dicho conjuro, aunque aún no haya tenido tiempo de dominarlo. En estos casos, el personaje debe de superar un control de Inteligencia contra dificultad 10 más 1 por cada 2 puntos de diferencia que haya entre su nivel de vía actual y el nivel del conjuro que quiere usar. Si falla, perderá automáticamente tantos puntos de Zeon como el coste de dicho conjuro en Grado Arcano, mientras que si tiene éxito podrá lanzar el conjuro en grado base con normalidad.

Un personaje que lace un conjuro improvisado deberá gastar los próximos puntos de Nivel de Magia que consiga en avanzar tanto como le sea posible por su vía hasta alcanzar el sortilegio que lanzó.

Sophia, que tiene nivel 30 de la Vía de Aire, quiere usar un conjuro de Rayo (Nivel 46). Dado que hay una diferencia de 16 puntos entre su nivel actual y el que quiere lanzar, deberá realizar un control de Inteligencia contra dificultad 18.

TABLA 1: APRENDIZAJE DE LOS CONJUROS

Grado	Nivel del Conjuro 2-10	Nivel del Conjuro 12-20	Nivel del Conjuro 22-30	Nivel del Conjuro 32-40	Nivel del Conjuro 42-50
1º Nivel de 2 a 28	Diario	Semanal	Mensual	Trimestral	Semestral
2º Nivel de 30 a 48	Cada hora	Diario	Semanal	Mensual	Trimestral
3º Nivel de 50 a 68	Cada minuto	Cada hora	Diario	Semanal	Mensual
4º Nivel de 70 a 148	Automático	Cada minuto	Cada hora	Diario	Semanal
5º Nivel de 150 a 298	Automático	Automático	Cada minuto	Cada hora	Diario
6º Nivel de 300 a 500	Automático	Automático	Automático	Cada minuto	Cada hora
Grado	Nivel del Conjuro 52-60	Nivel del Conjuro 62-70	Nivel del Conjuro 72-80	Nivel del Conjuro 82-90	Nivel del Conjuro 92-100
1º Nivel de 2 a 28	Anual	Cada década			
2º Nivel de 30 a 48	Semestral	Anual	Cada década		
3º Nivel de 50 a 68	Trimestral	Semestral	Anual	Cada década	NA
4º Nivel de 70 a 148	Mensual	Trimestral	Semestral	Anual	Cada década
5º Nivel de 150 a 298	Semanal	Mensual	Trimestral	Semestral	Anual
6º Nivel de 300 a 500	Diario	Semanal	Mensual	Trimestral	Semestral

Aprendizaje de Esferas Metamágicas

Al igual que los Conjuros, un personaje puede gastar su Nivel de Magia en dominar habilidades del Arcana Shepirah y obtener ventajas Metamágicas. En tales casos, para determinar el nivel de Dificultad de una esfera en concreto hay que multiplicar el Requerimiento de Nivel de dicha esfera por diez. Es decir, aprender una ventaja cuyo requerimiento de nivel fuera 5 sería equivalente a aprender un conjuro de nivel 50.

¿Qué se considera un Maestro?

En esta sección se ha hecho referencia en varias ocasiones a instructores y maestros de magia, pero... ¿quién puede tener realmente la consideración de “Instructor” o “Maestro”?

En un principio, cualquier individuo que domine un conocimiento mágico que el personaje desconozca es automáticamente un Instructor. De ese modo, un hechicero con mayor Nivel de Vía que el personaje o que conociera un conjuro que este quiere aprender es, en consecuencia, alguien capaz de instruirle.

No obstante, un verdadero Maestro representa un grado mucho más elevado que el de Instructor. Es un individuo que no sólo tiene conocimientos que el personaje desconoce, sino que posee además una vasta experiencia que supera de lejos la del aprendiz. Por tanto, puede adaptarse mucho mejor a las necesidades de su alumno, y sus lecciones resultan muchísimo más valiosas. Por ello, alguien es considerado un Maestro para el personaje si tiene al menos tres Grados de aprendizaje por encima de este y posee los conocimientos que su alumno quiere aprender. Por ello, según estas apreciaciones, alguien puede ser un Maestro para algunas personas y un mero Instructor para otras.

Ilustrado por © Wen Yu Li



EL ORIGEN DE LA CONVOCACIÓN

La invocación, llamada por algunos el arte de los dioses, es una habilidad sobrenatural cuyos orígenes se han perdido en los confines de la historia. Hay quien atribuye su creación a los Devah, y otros afirman que es un sistema de control divino hecho por entes superiores. No obstante, más allá de mitos y leyendas, lo cierto es que las habilidades de convocación tienen una base pseudo-científica, basada en el principio de que un ser tiene la capacidad de controlar su esencia mediante rituales y concentración. Haciéndolo, un invocador simula una alteración de la naturaleza de su alma, permitiéndole sincronizarla con la de otros seres sobrenaturales. Con ello, es posible atraer o expulsar criaturas, sellarlas en el interior de objetos o darles órdenes absolutas a las que no se pueden negar.

Un invocador no necesita realmente tener el Don para usar sus habilidades. Dado que lo que hace no es alterar propiamente las reglas de la naturaleza, incluso sin tener el poder de la magia puede aprender los métodos apropiados para invocar a criaturas sobrenaturales.

Generalmente, el proceso de convocar, atar, controlar o desconvocar una criatura es largo y complejo, aunque esto puede variar dependiendo del conocimiento y poder anímico de un invocador; hay algunos tan poderosos que pueden forzar incluso a príncipes del infierno a arrodillarse ante ellos con una sola palabra.

¿Porqué sólo seres sobrenaturales?

Una pregunta que muchos ocultistas se han planteando a lo largo de los siglos es el por qué las habilidades de convocatoria únicamente afectan a criaturas sobrenaturales. Ello se debe a la propia naturaleza intrínseca de los poderes de invocación y su relación con las energías del flujo de almas. Por lo general, los seres que habitan el mundo sustentan sus existencias en principios muy lejanos al flujo. Están atados a las reglas del plano inferior de la existencia, “leyes de la naturaleza” como otros las llaman. Para poder alterarlas hace falta o bien un Gnosis muy elevado o bien el uso de la magia, cosas que un invocador no provoca con sus habilidades de convocatoria; el mero hecho de sincronizar con un determinado nivel existencial no permite alterar elementos como el espacio o la voluntad.

Por el contrario, los seres entre mundos y las ánimas están compuestos por energías existenciales mucho más volátiles, más dependientes de los vaivenes de lo sobrenatural. Es como si sus propias esencias fueran “mágicas” y, en consecuencia, ser transportados de un sitio a otro, introducidos en un objeto o subyugados por leyes ajenas a su voluntad no infringe del mismo modo las reglas naturales.

En consecuencia, ni el más poderoso de los invocadores sería capaz de convocar un simple conejo de campo a su presencia, incluso si le resultará fácil hacer que legiones de elementales se arrodillaran ante él.

El Comportamiento de los Seres Convocados

Un elemento que siempre hace falta tener en consideración es el comportamiento de los seres convocados. El Director de Juego tiene que comprender que, en contra de lo que un invocador desearía, estas criaturas son mucho más que simples monstruos que luchen por él y le obedezcan ciegamente. Son entidades con personalidad propia, seres que han sido traídos de lejos y controlados por una fuerza ajena a su voluntad. Puede que a algunos de ellos no les importe demasiado obedecer órdenes, o simplemente que carezcan de la inteligencia suficiente para revelarse de un modo “competente”, pero a otros muchos quizás no les haga tanta gracia. Aquellos que sean realmente brillantes podrían trazar planes complejos para liberarse del yugo de su amo sin tener que desobedecerle, o es posible que algunos tengan compañeros libres a quienes no les apetezca verlos esclavizados. Naturalmente, es muy interesante ver la relación que un convocador puede entablar con sus criaturas, porque pese a estar a su servicio, como las trate o lo compatible que sean sus personalidades marcará el vínculo que les ata.

Y recordad, al invocar un jugador no puede simplemente confeccionar la ficha de una criatura a su antojo; debe de llamar a entidades que ya existan en el mundo, por lo que es el Director de Juego quien deberá crearlas en última instancia.

Los No Muertos y la Convocación

Los no muertos se rigen por reglas especiales ante las habilidades de convocatoria. Aunque sus esencias son completamente sobrenaturales y por principio no habría ningún problema en invocarlos, controlarlos, atarlos o desconvocarlos, lo cierto es que al estar parcialmente desvinculados del flujo de almas sus esencias no son fácilmente influibles. Por ello, sólo un no muerto puede afectar a un no muerto con habilidades de convocatoria; el resto de seres vivos existe en un plano existencial diferente.

Dada su naturaleza, los seres con Gnosis 35 o superior pueden ignorar esta limitación.

Convocatoria en Masa

Aunque habitualmente la convocatoria siempre tiene como centro una única criatura sobrenatural, un convocador extremadamente poderoso puede tratar de usar sus habilidades sobre múltiples seres a la vez, permitiéndole afectar desde a pequeños grupos hasta legiones enteras. Ello se debe a que, personas con almas extremadamente fuertes, son capaces de sincronizar al unísono con infinitud de criaturas menores.

Un personaje puede tratar de invocar, controlar o desconvocar multitud de seres a la vez si su presencia es muy superior a la de dichas entidades. Por ello, dependiendo de a cuantas quiera afectar, deberá tener como requisito indispensable cierta diferencia de niveles, tal y como se indica en la **Tabla 2**. No obstante, hay que tener en cuenta que afectar a multitud de seres resulta también mucho más costoso y complicado que hacerlo con uno sólo. Por ello, al hacerlo el convocador incrementa la dificultad de su control como si las criaturas fueran de un nivel más elevado (**Tabla 2**), y dobla la cantidad de Zeon que debería gastar en el proceso.

Una vez determinada la dificultad y el coste, el personaje sólo tiene que hacer una tirada con normalidad como si estuviera convocando, desconvocando o atando a un solo ser.

La única excepción a esta regla es la habilidad de Atar. Dado que es un acto muy personal entre un convocador y una criatura, sólo es posible hacerlo de una a una, sin importar realmente la diferencia de nivel que tenga con dichas entidades.

Genma, una invocadora de noveno nivel, quiere convocar unas cuantas Sombras (criaturas entre mundos de nivel 3). Dado que tiene seis niveles de diferencia con los elementales oscuros, puede optar invocar dos o cinco Sombras, de lo que elige la segunda opción. Al hacerlo, incrementa dos niveles la dificultad de invocación (como si fuera un ser de nivel 5), y tiene que pagar el doble de Zeon de lo que costaría habitualmente; la dificultad será 240 y el coste de Zeon 200.

TABLA 2: CONVOCACIÓN EN MASA

Seres Afectados	Diferencia de nivel requerida	Incremento de dificultad
2	5	+1 Nivel
5	6	+2 Niveles
10	7	+3 Niveles
25	8	+4 Niveles
50	9	+5 Niveles
100	10	+6 Niveles
250	11	+7 Niveles
500	12	+8 Niveles
1.000	13	+9 Niveles

Invocadores

A la hora de empezar a desarrollar sus habilidades de convocatoria, un personaje puede declarar que quiere especializarse en el arte de la Invocación. Al hacerlo, su habilidad de Convocar deja de permitirle llamar a criaturas sobrenaturales; ya no puede utilizarla más para atraer a seres que se manifiesten en su presencia. A cambio, se vuelve un verdadero maestro en el arte de la invocación, siendo capaz de minimizar el gasto de energías que necesita para invocar Arcanos, Encarnaciones, Grandes Bestias o Aeones. Por tanto, cada vez que recurra a una invocación, gasta sólo la mitad del Zeon indicado por el poder que está empleando.

Esta especialización no le impide en absoluto atar, desconvocar o controlar seres con normalidad.

Un invocador que por ejemplo, usara el Arcano La Fuerza (coste 350 puntos), gastaría únicamente 175 puntos de Zeon al activarla.

Múltiplos de Regeneración Zeónica

Un personaje puede declarar que quiere gastar PD en incrementar únicamente su Regeneración de Zeon en lugar de su ACT. En dicho caso, debe de invertir solamente la mitad de los Puntos de Desarrollo que le costaría un Múltiplo de Acumulación; al hacerlo, incrementa el valor de su ACT completo a su Regeneración de Zeon, aunque no por ello su ACT real. Naturalmente, este gasto se considera incluido dentro del grupo de Habilidades Sobrenaturales.

Genma, que tiene ACT base 15 y ACT Final 60, declara que quiere obtener un múltiplo de Regeneración de Zeon. Dado que a los convocadores los Múltiplos de ACT le cuestan 60 PD, gasta 30 PD en incrementar su regeneración 15 puntos; Genma tendría 60 de ACT pero recuperaría 75 puntos de Zeon al día.

NUEVAS VENTAJAS

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

VERSATIBILIDAD METAMÁGICA

El personaje tiene una gran facilidad para desarrollar ventajas metamágicas muy diferentes.

Efectos: El personaje puede elegir dos puntos de inicio diferentes en el Arcana Shepirah.

Requisito: Requiere el Don

Coste: 1

HECHICERO NATO

Las formulas místicas y el desarrollo de conjuros es algo natural para el personaje, quien es capaz de desarrollar y aprender con enorme facilidad incluso los sortilegios más complejos.

Efectos: El mago incrementa dos niveles su Grado de Aprendizaje en la **Tabla I**.

Requisito: Requiere el Don

Coste: 1

APRENDIZAJE MÁGICO GRADUAL

Conforme va incrementando sus capacidades y poderes el personaje también aumenta sus conocimientos mágicos de un modo innato.

Efectos: Cada vez que sube de nivel, el personaje obtiene un +5 a su Nivel de Magia total.

Requisito: Requiere el Don

Coste: 2

DON INCOMPLETO

El personaje que posee esta ventaja ha nacido con ciertas capacidades para la magia, y en ocasiones puede usar conjuros menores de un modo similar a un verdadero dotado.

Efectos: El personaje no puede ver la magia, pero es capaz de lanzar conjuros de un modo limitado. Cada vez que quiera usar un sortilegio, debe de realizar un control de Poder contra una dificultad 10 más un punto por cada diez niveles de magia de dicho sortilegio. Si lo falla, gastará el Zeon como si hubiera lanzado el conjuro, incluso si este no funciona realmente.

Coste: 1

ESENCIA SHEELE

El personaje está ligado existencialmente a la esencia de las Sheele, por lo que en caso de que una se ligue a él, la elemental de magia obtiene poderes muy superiores a lo normal.

Efectos: Si el personaje se une a una Sheele, esta puede obtener dos mejoras adicionales en el momento de sellar la ataduras.

Coste: 1

FAMILIAR

En un momento de su vida, el personaje ha sido capaz de firmar un pacto con una criatura como familiar.

Efectos: El personaje comienza la partida con una criatura de su nivel como familiar. El punto de creación adicional permite que el familiar en cuestión sea incluso un nivel por encima del nivel del personaje.

Coste: 2, 3

CONVOCADOR DE MASAS

Alguien con esta habilidad tiene una enorme facilidad para realizar invocaciones de gran número de criaturas.

Efectos: El personaje cuenta como si tuviera un nivel más a la hora de realizar invocaciones en masa. Los puntos adicionales incrementan el nivel teórico del personaje a dos o tres puntos.

Coste: 1, 2, 3



TEOREMAS DE MAGIA

*Lo que sabemos es una gota de agua;
lo que ignoramos, el océano.*

-Newton-

No toda la magia funciona de la misma manera. Si bien hay diferentes vías que recogen los más variados tipos de poder, también existen diversos métodos de usar los sortilegios, formulas conceptualmente distintas para ejecutar los mismos conjuros. Para reflejar esta diversidad, es para lo que existen los Teoremas mágicos.

Los Teoremas son una manera alternativa de contemplar la magia, un estilo de formulación tan definido y diferente que no pueden reflejarse dentro del sistema general de hechizos y sortilegios. De hecho, el propio sistema básico no es sino el teorema más extendido y usado, pero no por ello el único. Ninguno es “mejor” o “peor” que los demás; simplemente, tienen sus propias ventajas y desventajas, que potencian algunos de sus aspectos y perjudican otros.

Desde el momento que un personaje dotado de habilidades místicas es capaz de lanzar conjuros, debe decidir si emplea el Teorema general de magia o si por el contrario utiliza uno diferente. Esto es mucho más importante de lo que parece, ya que los personajes únicamente pueden utilizar un sólo Teorema, pues es su manera de enfocar los sortilegios que conocen. Naturalmente eso no significa que no conozcan otros sistemas de magia, aunque no podrían utilizar las reglas especiales de estos. Por ejemplo, un gran hechicero podría saber como usar magia vodoun o shamanica, pero no por ello podría beneficiarse de las reglas especiales de ambos Teoremas.

En esta sección se describen cuatro Teoremas diferentes; Onmyodo, Vodoun, Shamanica y Magia natural.

ONMYODO

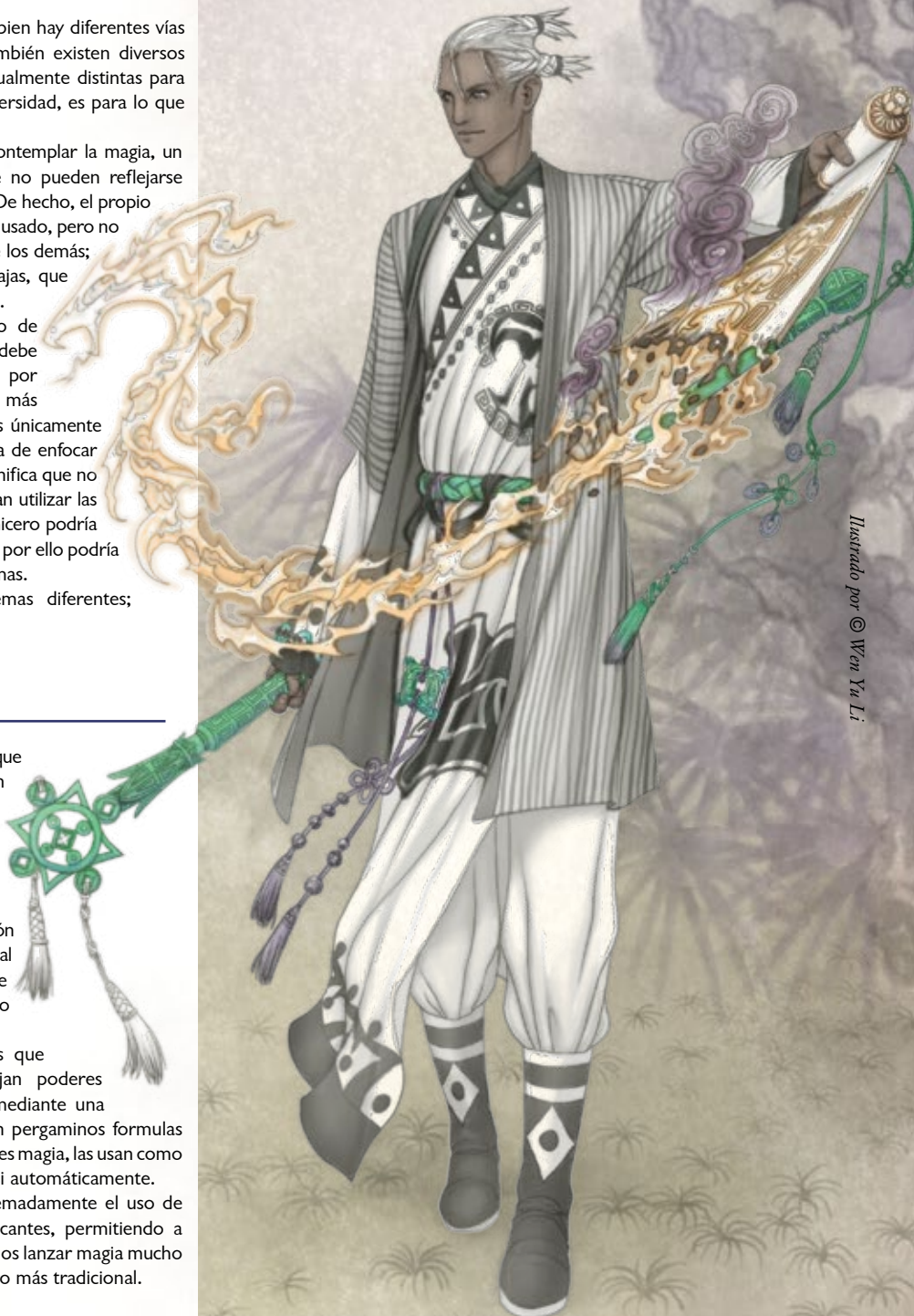
Onmyodo es un sistema de formulación mágica que mezcla el control de las facetas naturales del mundo con prácticas ocultistas. Se originó en las tierras orientales, donde la existencia de la magia estaba directamente atada a los planos existenciales del Samsara y el mundo material. Sus practicantes creen que hay flujos energéticos cosmotelúricos que influyen sobre todo lo que vive y que están basados en la interrelación de cinco elementos básicos: madera, fuego, tierra, metal y agua. Controlando las energías de dichos principios se puede influir en las reglas de la existencia. El resultado de tal control es lo que denominan “magia”.

Los practicantes del sistema Onmyodo, a los que generalmente se conoce como onmyoji, manejan poderes sobrenaturales como los Kami de la antigüedad mediante una compleja ciencia ritual. Por lo general, inscriben en pergaminos formulas sobrenaturales usando el lenguaje divino y, otorgándoles magia, las usan como medio para alterar el equilibrio de los elementos casi automáticamente.

En consecuencia, este Teorema potencia extremadamente el uso de conjuros preparados de antemano por sus practicantes, permitiendo a aquellos que preparan con detenimiento sus sortilegios lanzar magia mucho más rápida y fácilmente de lo que haría un hechicero más tradicional.

Orígenes en Gaïa

El Teorema Onmyodo proviene de la isla de Varja. Según el mito, fueron los Kami quienes desarrollaron sus principios, pues es el lenguaje que empleaban los dioses para controlar la realidad y subyugar la voluntad del hombre. Sus palabras, que tenían verdadero poder, influían en los cinco elementos, alterando el orden establecido a su antojo.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Durante más de mil años el uso del Onmyodo fue un secreto negado a los mortales, hasta que por un capricho del destino el Kotoamatsukami Karasu no Yoru decidió compartirlo con los hombres. Sus siete aprendices, que fueron llamados "Dai Onmyoji", consiguieron imitar el lenguaje divino y aprendieron a usar sobre papel sus palabras para obtener un poder hasta entonces reservado a los Kami. No obstante, al provocar grandes alteraciones en los planos del Samsara, su uso fue extremadamente limitado, y muy pocos hechiceros serían instruidos en su arte. De ese modo, poco a poco el uso de la magia acabó convirtiéndose en algo restringido, casi secreto, hasta que en tiempos del Imperio Eterno el propio Amaterasu no Mikoto reconoció el increíble valor de los Onmyodo.

Cuando Varja se dividió en Lannet y Shivat, los gobernantes de los imperios del Sol y la Luna conservaron a unos cuantos Onmyodo a su servicio como adivinos y agentes.

Ofuda

Los Ofuda, también llamados Shinpu o talismanes por algunos practicantes, son el elemento principal de la magia Onmyodo. Se trata de pergaminos rituales en los que hay dibujados elaboradas simbologías sobrenaturales capaces de invocar fuerzas primarias de la naturaleza. Con ellos, los onmyoji preparan y lanzan sus conjuros; podría incluso decirse que son una pieza clave de la magia Onmyodo, pues sin ellos sus practicantes verían sus poderes reducidos considerablemente.

Cada Ofuda es creado con un fin en concreto, pensado y compuesto para lanzar un conjuro determinado. Para ello, el onmyoji dibuja sobre el papel simbologías rituales acordes al conjuro y los imbuye de una parte de su poder místico. Cuando quiere ejecutar un sortilegio el brujo lanza el pergamino (o pergaminos) al aire o lo hace desaparecer entre sus manos, mientras los símbolos cambian de forma alimentados por el poder mágico del brujo.

Crear un Ofuda: La creación de un Ofuda es muy laboriosa y a menudo compleja, si bien necesaria para que los onmyoji puedan usar sus conjuros. En un principio sus únicos requerimientos son papel y tinta para escribir, aunque es posible usar otros elementos diferentes siempre y cuando permitan trazar símbolos en ellos. De tenerlos, lo primero que hay que hacer es decidir que conjuro quiere inscribirse y, a continuación, hacer un control de la habilidad secundaria Caligrafía Ritual (Destreza, Creativa). La dificultad de dicho control es determinada por el Nivel del Conjuro, tal y como se muestra en la **Tabla 3** y aplicando a la tirada los modificadores de tiempo de la **Tabla 4**. De tener éxito, a continuación el brujo debe introducir en el objeto una cantidad de Zeon equivalente a la mitad del valor del sortilegio en Grado Base, lo que sella el conjuro dentro del talismán (no es posible introducir mas de dicha cantidad de Zeon, o de lo contrario el Ofuda se quemaría de inmediato).

Los Ofudas están atados a los onmyoji que los han elaborado y se alimentan del poder de sus almas. En consecuencia, un mago reduce temporalmente su máximo valor Zeónico en una cantidad equivalente a la que ha introducido en los Ofudas que ha creado. Es decir, un brujo que crease doce Ofudas diferentes cuyo valor combinado fuera 250 puntos de Zeon, también reduciría su Zeon Máximo 250 puntos.

Cuando un Ofuda es consumido lanzando un sortilegio o es destruido por cualquier causa, el creador recupera los puntos de Zeon Máximos que invirtió en él (aunque no los puntos Zeon gastados).

TABLA 3: CALIGRAFÍA RITUAL

Nivel de Conjuro	Dificultad
Nivel 2-20	40
Nivel 22-30	80
Nivel 32-40	120
Nivel 42-50	140
Nivel 52-60	180
Nivel 62-70	240
Nivel 72-80	320
Nivel 82-90	440

TABLA 4: TIEMPO EMPLEADO EN LOS OFUDA

Tiempo	Bono
Un minuto	-40
Cinco minutos	-20
Media hora	0
Una hora	+20
Un día	+40
Una semana	+80
Un mes	+120

Lanzamiento de Conjuros

Cuando el hechicero acumula magia para lanzar un conjuro usando un Ofuda apropiado en sus manos, obtiene automáticamente una cantidad de Zeon equivalente al valor que se encuentra introducido en dicho Ofuda (es decir, la mitad de su valor en Grado Base). Esta acción consume de inmediato el Ofuda, que se quema o deshace de una forma apropiada al finalizar su función.

Un onmyoji con ACT 30 que usase un Ofuda para lanzar un conjuro de Descarga Oscura (Coste Base 50) obtendría automáticamente acumulados los 25 puntos de Zeon que había introducido previamente en dicho Ofuda. Así, consecuentemente, podría lanzar en un solo asalto el conjuro (cosa que su ACT natural no le permitiría hacer), o utilizar los 55 puntos que ha acumulado ese asalto para usar el sortilegio en un grado mayor en asaltos posteriores.

Por supuesto, y dado que los Ofudas están hechos de poder sobrenatural, nada impide a un brujo usar un Ofuda creado por otro hechicero, pese a no haber sido él quien ha creado el talismán.

La acción de sacar un Ofuda se considera parte de la acción de lanzar un conjuro y, como tal, nunca reduce la acumulación de ACT del hechicero.

Conjuros mantenidos con Ofudas

Un sortilegio lanzado a través de un Ofuda apropiado reduce su coste de mantenimiento a la mitad. Este tipo de conjuros no consume de inmediato el talismán, sino que sigue existiendo hasta que el hechicero quiera dejar de mantenerlo. El mago no necesita estar en contacto con él Ofuda para mantener activo el hechizo; tras haberlo lanzado, puede apartarse de él. En caso de que el Ofuda sea destruido, el conjuro es roto de inmediato.

Magia sin Ofudas u Ofudas no Apropiados

Si un hechicero practicante del Onmyodo no tiene Ofudas para lanzar sortilegios, únicamente puede lanzarlos en Grado Base y al doble de su coste de Zeon.

Un onmyoji que quisiera lanzar sin Ofudas un conjuro de Impacto de Agua, sortilegio de la Vía de Agua con un Coste Base 40, únicamente podría lanzarlo en Grado Base a un coste de 80 puntos de Zeon.

Si un onmyoji necesita usar un Ofuda de un hechizo diferente al que pretende lanzar, puede hacerlo siempre y cuando el conjuro del Ofuda pertenezca a la misma Vía de magia y no sea de nivel inferior. De ser así, puede lanzarlo en cualquier Grado, aunque no se beneficia del Zeon del Ofuda y sigue necesitando invertir el doble de lo que le costaría a cualquier otro brujo.

Un onmyoji que quisiera lanzar con un Ofuda de Control sobre los Líquidos (Vía de Agua Nivel 22) un conjuro de Impacto de Agua (Vía de Agua Nivel 20), podría lanzarlo en cualquier Grado, aunque al doble del coste de Zeon.

VODOUN

Vodoun es un Teorema mágico que basa los principios de la hechicería en el uso y control de los lazos sobrenaturales que atan todo cuanto existe. Según sus bases, cada una de las cosas que hay en la creación está entrelazada con otros elementos de un modo más o menos directo y cuanto más cercano es dicho lazo, más fácil resulta acceder a él. Eso se aplica por igual tanto a personas como a conceptos, o en menor grado, incluso a los propios elementos. Por ejemplo, un hechicero puede usar esos vínculos para controlar el elemento del fuego y entremezclarlos con otras cosas para lanzar un sortilegio de fuego.

Los “conceptos” a los que los magos Vodoun hacen normalmente referencia están representados por espíritus. Dichos seres, que tienen incluso nombres propios, encarnan personificaciones muy extremas de principios o sentimientos. Hay quien cree que son en realidad almas de personas que caminaron en el mundo como mortales en la antigüedad y cuyos espíritus aún residen en el flujo de almas, mientras que otros opinan que simplemente son fuerzas existenciales a las que algunos han decidido dar nombre. Sea como sea, los practicantes de Vodoun se enlazan a ellos mediante su magia cuando quieren lanzar conjuros, y usas sus habilidades para alterar la esencia de las cosas.

Por todo ello, el Teorema Vodoun potencia excepcionalmente los conjuros anímicos que tienen como finalidad afectar a otros individuos. Y lo que es más, aprovechando su dominio sobre los ligamentos, pueden incluso enlazar hechizos directamente al alma de las personas, haciendo a veces que sea innecesario fijar externamente dichos conjuros. Sin embargo, por el contrario el Teorema es muy débil utilizando conjuros ofensivos directos en comparación con un hechicero tradicional.

Orígenes en Gaïa

El nacimiento del Teorema Vodoun es difícil de precisar, pero generalmente se atribuye su concepción a los D'anjayni. Como una de las razas primarias, los hombres grises usaron su propia visión del mundo para crear el sistema de vínculos existenciales que caracteriza a sus practicantes. Durante milenios se trató de un estilo cerrado para el resto de maestros de las artes sobrenaturales, y no fue hasta hace poco más de siete siglos cuando una parte de la humanidad tubo acceso a él. Ocultos entre los hombres en lo que actualmente se conoce como el Nuevo Continente, muchos D'anjayni enseñaron sus principios algunas personas elegidas, mezclando sus conocimientos místicos con sus creencias y costumbres.

Es por ello por lo que el Vodoun fue a la vez tanto un estilo religioso como una práctica sobrenatural, en el que los mayores sacerdotes eran también los magos más poderosos. Si bien con el paso de los años las creencias perduraron, conviviendo con el cristianismo (o incluso mezclándose con él), la práctica sobrenatural se volvió algo secretista, extendiéndose pronto a otros rincones de Gaïa.

Vínculos físicos

Existen numerosos objetos y elementos vinculados a personas determinadas. Ello se debe a que, cuando algo pasa mucho tiempo en posesión de un individuo o ha formado parte de su cuerpo (como en el caso del pelo o la sangre), quedan reminiscencias espirituales de aquel al que pertenecen o pertenecieron. Un brujo que utilice este Teorema aprovecha esos lazos para facilitar que sus sortilegios afecten a sus objetivos, potenciándolos mediante el uso de tales “vínculos”.

Cuando un especialista Vodoun lanza un conjuro de tipo Anímico puede incrementar la dificultad de la RM a superar consumiendo la energía de objetos denominados Vínculos físicos; artefactos cargados con la energía espiritual del objetivo. Se puede usar cualquier cantidad de Vínculos físicos a la vez durante el lanzamiento un sortilegio Anímico, pero nunca dos del mismo tipo. El único requisito es que el brujo debe de tenerlos en su posesión, lo que generalmente significa estar en contacto directo con ellos. Esta habilidad sólo funciona cuando se emplean conjuros Anímicos sobre un sólo blanco; los Vínculos no modifican en absoluto la dificultad de las RM de conjuros que afectan a varias personas a la vez.

Si un practicante de este Teorema emplea un Vínculo físico equivocado al lanzar el sortilegio (por ejemplo, si usase equipadamente sangre de una persona diferente de aquella sobre quien está lanzando el conjuro), el hechizo falla automáticamente.

La lista de los Vínculos físicos más habituales es la siguiente:

Pelo: Representa poseer algunos mechones de la víctima (no sirve tener únicamente uno o dos cabellos). Por lo general, es necesario que no haya transcurrido más de unos meses desde que el pelo dejó de estar en contacto con su cuerpo.

Sangre: Representa tener algo de sangre del objetivo del conjuro. De un modo similar a lo que ocurre con el pelo, si la sangre está seca y ha transcurrido más de un mes desde que salió del cuerpo de la víctima, pierde sus propiedades como vínculo.

Un pedazo de su cuerpo: Representa tener algo de carne (un dedo, un ojo, una oreja....) de la víctima. Al contrario de lo que ocurre con el pelo o la sangre, un pedazo del cuerpo de la víctima nunca pierde sus cualidades como vínculo hasta que es usado.

Objeto personal: Este vínculo hace referencia a una pertenencia relevante, un objeto imperecedero que haya sido de propiedad de la víctima o estado en contacto con ella un largo periodo de tiempo. Normalmente, para activar el poder del vínculo hace falta destruir el objeto, pero si este no puede ser roto o es especialmente resistente, al usarlo simplemente se considera que se “consume” su lazo o vinculación con el objetivo. Este modificador no puede apilarse con el de Objeto personal mayor.

Objeto personal mayor: Como el anterior, salvo que el objeto es algo de vital importancia para la víctima, un artefacto fundamental con el que tiene una relación fundamental.

Un retrato: Un dibujo o un cuadro de gran calidad del objetivo el que figure su nombre completo. El brujo sólo puede hacer uso de un retrato como vínculo una sola vez por persona. Una vez usado, nunca más podrá beneficiarse de uno para lanzar conjuros sobre la misma víctima.

Un familiar directo: Representa que en el momento de lanzar el conjuro el brujo arrebató la vida de un familiar cercano al objetivo. Algunos ejemplos serían su esposa, hermanos, hijos, padres... Este modificador no puede apilarse con el de Restos de un familiar directo.

Restos de un familiar directo: El brujo consume parte de los restos de un familiar directo del personaje, como huesos, cabello, carne seca...

Ritual de Vinculación

La especialidad del Teorema Vodoun es la de aprovechar los vínculos espirituales que existen entre las personas con objetos externos para, a través de dicho nexo, lanzar un conjuro directo que alcance automáticamente a su objetivo. Por ello, si el brujo posee un al menos un Vínculo físico, puede consumirlo para lanzar un conjuro Anímico sobre una persona como si fuera Automático. Eso significa que, en contra de las reglas generales, no requiere realizar un control de Proyección Mágica para alcanzarle, sino que el conjuro supera directamente la defensa del objetivo y le obliga a realizar el control de RM del sortilegio. Para hacerlo, el brujo debe de encontrarse cerca de su blanco y tener una línea de visión directa hacia él.

Desgraciadamente, usar un conjuro sin fijar al objetivo con la Proyección Mágica tiene ciertas desventajas. En primer lugar, el personaje afectado obtiene un bono de +40 a su RM. En segundo, el brujo no obtiene el bono a la dificultad de la RM de su conjuro por el Vínculo físico que haya usado para lanzar el conjuro automáticamente; simplemente lo gasta para poder vincular el hechizo con su blanco. Por supuesto, sí puede emplear otros vínculos adicionales para seguir mejorando la RM, tal y como se explica en el apartado anterior.

TABLA 5: VÍNCULOS FÍSICOS

Vínculo Físico	Bono a la RM
Pelo	+10
Sangre	+20
Un pedazo de su cuerpo	+20
Objeto personal	+10
Objeto personal mayor	+20
Un retrato	+10
Un familiar directo	+30
Restos de un familiar directo	+10



Ritual de Vinculación a largas distancias

En caso de que el objetivo ni siquiera esté a la vista (es decir, que se encuentre a gran distancia), el brujo sigue pudiendo lanzar un conjuro anímico de forma Automática sobre su objetivo consumiendo un Vínculo físico, pero el bono a la RM del afectado se incrementa en +100. Además, el brujo deberá conocer necesariamente el nombre de su víctima, así como tener una idea aproximada de su aspecto físico. Si cumple estos requisitos, ha de realizar un ritual de una hora de duración por cada 25 kilómetros que lo separe del blanco. Naturalmente, si no sabe a cuanta distancia se encuentra su víctima de él, queda a su discreción determinar la duración de dicho ritual.

Este tipo de conjuros no son capaces de afectar a un personaje si este se encuentra refugiado en un lugar sellado sobrenaturalmente que, por lo general, no permitiría que la magia le alcanzase.

Desventajas: Debilidad ofensiva

El estilo Vodoun no está preparado para el combate directo como otros Teoremas de magia. En consecuencia, todos los conjuros de Ataque lanzados por sus practicantes ven reducido su daño final a la mitad, redondeado en grupos de 5 hacia arriba.

SHAMANICA

La magia shamanica es un teorema que se basa en influir en entes superiores para pedirles u obligarles a que produzcan diferentes efectos sobrenaturales. Sus practicantes emplean energías místicas para atraer espíritus y, a través de ellos, transformar dicho poder en conjuros. En cierta manera, podría decirse que son estas potencias místicas, y no los brujos, quienes lanzan en realidad los sortilegios. Hay muchos ocultistas que afirman que es un sistema intrínsecamente ligado a la invocación, pero usando magia a través de los espíritus en lugar de manifestarlos en el mundo.

Los chamanes, que es como se llaman habitualmente a quienes usan este sistema de magia, manejan los poderes de los espíritus ligados a las diferentes zonas en las que se encuentran. Dependiendo de la fuerza y la afinidad de las potencias locales, son capaces de emplear muy variados conjuros de diferente categoría existencial.

Consecuentemente, este teorema se caracteriza por la variabilidad del poder de los chamanes dependiendo del emplazamiento donde realizan sus hechizos, pudiendo desde ser extraordinariamente más fuertes en algunos sitios hasta ser incluso incapaces de usar magia en otros.

Orígenes en Gaia

La magia shamanica ha existido en Gaia desde sus orígenes, y se cree que nació a consecuencia de los pactos que los mortales hicieron en su momento con los grandes espíritus o incluso con dioses ya olvidados. Aunque siempre ha sido menos utilizada que la magia tradicional, es el segundo sistema más usado tanto en el Viejo Continente como en el nuevo, sobre todo en zonas apartadas de núcleos urbanos o aglomeraciones de personas, donde los espíritus son más fuertes y numerosos.

Actualmente, sus practicantes más comunes son los sacerdotes Liliun de Alberia y algunos hechiceros que han logrado el título de Santos de la Iglesia de Abel, pues se considera que obtienen sus poderes de ángeles y otros enviados de Dios.

Zonas Espirituales

Dependiendo del poder espiritual de la zona en la que se encuentre, un chamán obtiene diferentes ventajas o perjuicios a la hora de lanzar conjuros. A continuación hay un listado de dichas zonas, así como las modificaciones que los personajes obtienen a sus habilidades mientras estén en su interior.

ZONA DE PODER ESPIRITUAL EXCEPCIONAL

Una zona de este grado es un punto de poder excepcional, una ubicación tan poderosa que el hechicero se nutre de la magia de los espíritus mucho más que de la suya propia. Normalmente, se trata de Líneas de Dragón (aunque sin ser necesariamente Nexos), o algún emplazamiento milenario en el que los mayores espíritus se concentran.

En consecuencia, los poderes de los chamanes son muchísimo más grandes que en ningún otro lugar, y aplican multitud de ventajas a sus conjuros. En primer lugar todos los conjuros del hechicero se vuelven energía espiritual, por lo que son invisibles para aquellos incapaces de ver espíritus, sin importar lo que digan las reglas generales. Por ejemplo, podría lanzar una bola de fuego, pero sus llamas serían invisibles incluso para alguien que viera la magia. En segundo lugar, el personaje gasta sólo la mitad del Zeon que invierte, igual que si tuviera la ventaja Metamágica Zeon Ilimitado. Finalmente, el chamán aplica un bono de +30 a su ACT y su Proyección Mágica.

Llamar Espíritus: Inaplicable **Coste:** No.

ZONA ESPIRITUAL PODEROSA

Una zona espiritual poderosa es rica en espíritus y fuerzas sobrenaturales, un lugar donde la magia se acumula de una forma ordenada sin producir infección ambiental. Aprovechándose de sus fuerzas, un chamán puede lanzar conjuros gastando sólo la mitad del Zeon necesario, igual que si tuviera la ventaja Metamágica Zeon Ilimitado.

Llamar Espíritus: Zona Espiritual Excepcional **Coste:** 500 Zeon.

ZONA ESPIRITUAL NORMAL

Generalmente, la mayor parte de los parajes del mundo están cargados de una fuerza espiritual de grado medio, donde hay un considerable número de espíritus pululando por los alrededores. En estos lugares el chamán puede lanzar conjuros con normalidad, sin aplicar ningún modificador especial. Su única limitación es que es incapaz de usar sortilegios en grado arcano.

Llamar Espíritus: Zona Espiritual Poderosa **Coste:** 200 Zeon.

ZONA ESPIRITUAL DÉBIL

Una zona débil es un lugar en el que residen escasos espíritus de menor poder. En ella, un hechicero necesita un asalto entero de preparatoria y gastar 10 puntos de Zeon para empezar a lanzar sortilegios, pues tarda unos instantes en establecer contacto con las fuerzas sobrenaturales (algo que puede resultar extremadamente peligroso si recibe un ataque de improviso). Una vez que lo ha hecho, lanza conjuros con normalidad durante al menos una hora, pero estos únicamente pueden ser de grado base.

Llamar Espíritus: Zona Espiritual Normal **Coste:** 200 Zeon.

ZONA ESPIRITUAL VACÍA

Una zona vacía es un lugar que carece por completo de espíritus, un paraje muerto anímicamente en la que no pueden residir ninguna fuerza sobrenatural. Consecuentemente, un hechicero chamánico no tiene la capacidad de enlazarse con las fuerzas que le proporcionan sus poderes, siendo así incapaz de lanzar conjuros en un lugar así.

Llamar Espíritus: Zona Espiritual Débil **Coste:** 1.000 Zeon.

Llamar Espíritus

Un hechicero chamánico puede usar sus poderes para atraer espíritus a la zona en la que se encuentra actualmente. Consumiendo sus energías mágicas, crea suficiente poder sobrenatural para que los espíritus sientan su presencia y se manifiesten donde está. Para ello debe de acumular suficiente Zeon, tal y como se indica en la descripción de cada una de las Zonas Espirituales. Tras consumir la magia, el ambiente se convierte de manera paulatina en una zona de un grado superior. La modificación tarda entre uno y cinco turnos en ocurrir, aunque después permanece así varias horas (en ocasiones, incluso días enteros), otorgando al chamán todos los beneficios pertinentes. Pasado ese tiempo, vuelve a su estado anterior.

Una Zona Espiritual mantiene siempre su condición original incluso si alguien ya ha llamado espíritus en ella, por lo que no se puede aumentar de grado un lugar que ya se encuentra en un grado superior al que tiene normalmente gracias a la intervención de un chamán.

Un chamán que se encuentre en una Zona Espiritual Débil podría gastar 200 puntos de Zeon en convertirla temporalmente en una Zona Espiritual Intermedia. No obstante, una vez hecho esto no podría invertir 200 puntos de Zeon más para convertirla en una Zona Espiritual Fuerte, puesto que sigue siendo originalmente una Zona Espiritual Débil.

Afinidad Espiritual

Además de la fuerza de los espíritus, es muy importante para los chamanes determinar si las potencias de las zonas en las que se encuentran son afines u opuestas a ellos. Dependiendo de este factor, hay tres posibles consecuencias:

ESPÍRITUS AFINES

Si los espíritus de una zona son afines al personaje y a su magia, todos los conjuros que este lance dentro de ese lugar tienen automáticamente un grado por encima. Esta ventaja le permite saltarse los límites impuestos por el nivel de poder espiritual de la zona en la que se encuentra. Por ejemplo, si el chamán lanzara un conjuro de grado base en un paraje espiritual débil pero afín a él, el sortilegio sería de grado intermedio, pese a que generalmente allí sólo podría lanzar conjuros en grado base.

ESPÍRITUS NEUTRALES

Si los espíritus de una zona son neutrales al personaje y a su magia, este no aplica ningún modificador especial a sus sortilegios o acumulaciones.

ESPÍRITUS OPUESTOS

Si los espíritus de una zona están enfadados con el personaje o no son afines a su magia todos los conjuros que emplee en ese paraje tienen un grado menos del lanzado. De hacerlo en grado base, el sortilegio no llegaría a funcionar y fracasaría automáticamente.

Nigromancia

Por la propia naturaleza del shamanismo y la nigromancia, no es posible para un chamán utilizar magia muerta, ya que no hay espíritus en el flujo de almas que utilicen o respondan a semejantes energías. Consecuentemente, un prácticamente de magia shamanica no puede aprender o lanzar conjuros de nigromancia.

MAGIA NATURAL

Si bien el poder de la magia es propiamente la habilidad de recrear la realidad y alterar sus reglas, no siempre es necesario hacerlo a través de conjuros. Las personas que poseen el Don pueden imitar los efectos de los hechizos de un modo innato, usando el poder que brota de sus almas para cambiar el orden de las cosas a su antojo. A esta capacidad se la denomina magia natural.

Realmente no puede decirse que la magia natural sea un sistema de magia estructurado como tal, pues sin una formulación magia, ensalmos o rituales, no podemos estar hablando propiamente de sortilegios. Se trata de un estado salvaje de la magia, energía caótica en estado puro que los personajes enfocan, a veces incluso inconscientemente, para hacer cosas imposibles. De hecho, la mayoría de los brujos comienzan usando magia natural de manera imperceptible para ellos cuando son niños, y no es hasta que aprenden a formular sus energías a través de conjuros cuando se convierten en auténticos hechiceros.

Lamentablemente, pese a la enorme libertad que representa usar las energías místicas en estado puro, lo cierto es que la magia natural es extremadamente caótica e impredecible, y los efectos que provocan son a la vez mucho menos potentes que cuando se depuran a través de sortilegios. No obstante, gozan de la ventaja de que, al no requerir tener conocimientos sobrenaturales, cualquier persona puede llegar a emplear sus poderes sin tener que aprender complicados conjuros.

Regla Opcional: Un paso atrás

Si el Director de Juego lo permite un personaje que emplee conjuros de manera tradicional puede también, en una situación desesperada, tratar de emplear magia natural para lograr algún efecto innatural. Ello se debe a que, al no ser propiamente un estilo de magia en sí, un mago siempre puede “volver a sus orígenes”. No obstante, al no estar acostumbrado a usar magia de un modo tan descontrolado, el personaje sufre un -4 a sus controles de Poder.

Creación de efectos místicos naturales

Para crear un efecto místico natural lo primero que hay que hacer es determinar el nivel de lo que queremos provocar. Para ello, el jugador debe de explicar al DJ sus pretensiones y éste otorgarle, dependiendo de cuan poderosas sean, un nivel entre uno (el más débil) y cinco (el grado más poderoso). De ese modo se determina la dificultad base que es necesario superar en un control de Poder, tal y como se refleja en la **Tabla 6**. Para tener una referencia de que representan los diferentes niveles de poder de los efectos místicos, tanto los jugadores como el Director pueden consultar el Recuadro I. A continuación, El jugador añade a dicha dificultad los modificadores de Distancia y Duración (Ver **Tabla 7**), dependiendo de cuan lejos está el objetivo y de si se trata o no de un efecto prolongado. A esa suma total se le denomina Dificultad Final del efecto.

Como regla opcional, el Director de Juego puede elegir que la primera vez que un personaje quiere provocar un efecto determinado no le diga el nivel de dificultad que ha fijado para él. De ese modo, sus consecuencias son mucho más impredecibles para el jugador, que no sabe exactamente cuanto se arriesga.

TABLA 6: DIFICULTAD POR NIVEL DE EFECTO

Nivel de Efecto	Control de Poder
1	14
2	18
3	24
4	30
5	36

TABLA 7: MODIFICADORES DE DIFICULTAD

Distancia	Modificador
Toque	+0
Objeto	+1
Proyectado +0	+1
Proyectado +40	+2
Proyectado +80	+3
Proyectado +120	+4
Duración	
Instantáneo	+0
5 asaltos	+1
1 minuto	+2
10 minutos	+3
1 hora	+4
1 día	+5

Toque: Para que el efecto funcione es necesario que el brujo toque físicamente a la persona o cosa que quiere afectar.

Objeto: Igual que Toque, pero para que funcione basta con que el blanco se ponga en contacto con un objeto que esté en contacto con el lanzador, como una espada que esté empuñando o un elemento similar.

Proyectado +X: El efecto se proyecta con normalidad, siguiendo las reglas generales de los conjuros Anímicos, de Ataque o Defensa (dependiendo, por supuesto, de la naturaleza del efecto en cuestión). Como habilidad el personaje utiliza un valor de Proyección Mágica equivalente al doble de su presencia más su bono de Destreza, al que se le añade el valor determinado por X. Por ejemplo, un personaje de tercer nivel con Destreza 5 que usara Proyectado +40 lanzaría su efecto con una habilidad de Proyección Mágica 120.

Lanzamiento de efectos místicos naturales

Los efectos místicos naturales funcionan de un modo muy similar a los conjuros. Una vez que el personaje ha obtenido la dificultad del efecto místico a superar, debe de declarar cuanto Zeon quiere emplear en su lanzamiento. La cantidad de energía mística que gaste tiene una enorme importancia, ya que facilita enormemente la ejecución de los efectos; cuando más invierta, mejores bonos tendrá en el control. Esta cantidad se acumula usando el ACT del brujo de manera convencional, igual que si acumulara Zeon para lanzar un hechizo cualquiera. Para saber que modificar aplica, ha de consultarse la **Tabla 8**. Por ejemplo, si gastase 200 puntos de Zeon, obtendría un +6 al control de Poder.

Finalmente, cuando el lanzador cree estar preparado, realiza un control de Poder contra la dificultad del efecto para saber si este funciona o no. Dependiendo del resultado, el efecto místico puede actuar o no, tal y como se refleja en la **Tabla 9**. En caso de tener éxito, el efecto se activa como si fuera un conjuro normal, y el lanzador debe de realizar un control de Proyección Mágica o realizar un ataque o toque con éxito usando las reglas de Distancia del efecto (ver **Tabla 7**).

Es importante puntualizar que todos los efectos, salvo los escudos, son acciones activas y en consecuencia requieren que el personaje pueda actuar para usarlos.



TABLA 8: MODIFICADORES POR ZEON GASTADO

Zeon Gastado	Bono al Control de Poder
0+	-8
20+	-4
50+	+0
100+	+2
150+	+4
200+	+6
300+	+8
400+	+10
500+	+12
750+	+14
1.000+	+16

TABLA 9: RESULTADO DEL CONTROL

Resultado	Efecto
3+	El efecto tiene éxito, sin que ello suponga el más mínimo perjuicio para el lanzador.
1+	El efecto tiene éxito, aunque el lanzador pierde una cantidad de puntos de cansancio equivalentes al nivel de dicho efecto.
0+	El efecto tiene éxito parcial, por lo que sus poderes son ligeramente más débiles de lo esperado.
-1 a -4	El efecto fracasa y el lanzador pierde una cantidad de puntos de cansancio equivalentes al nivel de dicho efecto.
-5 a -8	El efecto fracasa estrepitosamente, produciendo consecuencias negativas inesperado proporcionales al poder natural del lanzador. Además, este pierde la mitad de sus puntos de Zeon restantes y aplica un negativo a toda acción de -80 que se recupera a un ritmo de 10 puntos por hora.
-9 o inferior	El efecto es un absoluto fracaso. El lanzador queda inconsciente durante varios días y pierde de manera irremediable una cantidad de puntos de Poder equivalentes al nivel del efecto.

Alice, que se encuentra encerrada en una mazmorra, quiere conseguir las llaves que están colgadas al final del pasillo usando magia natural. Dado que no quiere arrastrarlas por el suelo haciendo ruido, le dice al Director que va a hacerlas flotar silenciosamente hacia su mano. Tras calibrar la petición, el DM considera que es un efecto de nivel 2, por lo que tiene dificultad 18 en el control, más 1 por estar a distancia de Alice y usar esta el modificador *Proyectado* +0. Alice, que tiene Poder 8, acumula varios asaltos y gasta 150 puntos de Zeon, lo que le confiere un +4 a su control, logrando un total de 12. La joven hace su tirada y obtiene un 8 en el dado, lo que suma un total de 20; un punto por encima de la dificultad requerida. Consulta la tabla de Éxitos y descubre que ha conseguido atraer las llaves sin problema, aunque el proceso la ha dejado extenuada, haciéndole perder 2 puntos de cansancio.

Límites de la Magia Natural

Existen ciertos límites al uso de la magia natural y sus efectos, tal y como se describe a continuación.

Límite de Tiempo: Ninguno de los efectos mágicos naturales puede tener una permanencia en el tiempo mayor de un día. Salvo si el efecto en sí no tiene generalmente vuelta atrás (matar a alguien, la destrucción que haya podido causar un meteoro al caer a un pueblo...), cualquier alteración innatural de las reglas de la realidad volverá automáticamente a su estado natural al finalizar el periodo de tiempo determinado por el efecto místico.

Límite de Afección: No se puede lanzar sobre un objetivo un mismo tipo de efecto místico anímico más de una vez al día. Por ejemplo, si un mago usa un efecto de curación para sanar los puntos de vida de una persona, no podría volver a usar otro para curarla hasta que no haya pasado un día entero.

Límite de Naturaleza: Los seres creados mediante magia no pueden usar magia natural.

Especialidades

Dependiendo de la naturaleza de su personaje, un jugador puede elegir vincularse a un principio sobrenatural específico para facilitar el lanzamiento de efectos relacionados al campo en el que es especialista. Por ello, cada vez que pretenda crear un efecto de su vinculación, aplica un +2 a los controles de Poder a cambio de aplicar un -2 a todos los demás. Las diferentes especialidades que están a disposición de los personajes son:

Creador: Recoge efectos relacionados con crear cosas, dando forma de la nada a elementos hasta entonces inexistentes. Es el poder de hacer los sueños realidad. Un personaje especialista en este principio obtendrá beneficios a sus poderes místicos cuando trate de crear elementos de la nada.

Destructor: Recoge los efectos relacionados con la destrucción y la descomposición de cosas. La mayoría de descargas de ataque también están ligadas a este principio. Como su nombre indica, un personaje ligado a este principio obtiene un bono a sus controles místicos cuando trate de destruir cosas.

Transmutador: Es el poder de alterar las cosas existentes en otras distintas, como convertir el plomo en oro o petrificar a un ser vivo. Aquellos ligados a este principio obtienen un bono cuando tratan de transmutar cosas en otras diferentes o trasportarlas de un lugar a otro.

Controlador: Este poder representa el control de la voluntad de los seres vivos, que permite al hechicero manejarlos a su antojo como a marionetas, así como la manipulación de sentimientos y emociones. Un personaje afín a él podrá obtener un bono siempre que trate de controlar las acciones o sentimientos de otros.

Animista: Este principio recoge aquellos poderes relacionados con la manipulación de almas y el mundo sobrenatural. Permite desde ver el más allá hasta manipular la esencia del alma de otros individuos. Un personaje afín a este poder obtendrá un bono siempre que trate de manipular elementos relacionados con las almas o reglas de la existencia.

Sanador: Este principio recoge las habilidades curativas y sanadoras, que permiten a un personaje curar a otros. Siempre que el personaje trate de sanar daño o recuperar de negativos a otro individuo, obtiene un bono a sus controles.

Elementalista: Este es el poder de dominar los elementos y todo lo relacionado con ellos. Crear fuego, hacer llover o levantar un vendaval son ejemplos de lo que podría hacer un elementalista con facilidad. Un personaje puede optar por especializarse en un solo elemento y obtener un +4 en sus controles en lugar de +2, pero al hacerlo así, no tiene bono alguno al usar el resto de elementos.

Ilusionista: Recoge los efectos relacionados con la manipulación de la percepción del mundo de otras personas. Permitiría, por ejemplo, desde crear ilusiones a volver a alguien invisible a los ojos de los demás.

RECUADRO I: NIVELES DE EFECTO

Aunque es el Director de Juego quien tiene que determinar cual es el nivel de los efectos que tanto los jugadores como el resto de personajes emplean, en esta sección hay valores recomendados y ejemplos de los 5 posibles niveles de poder.

Nivel	Efectos Posibles
1	Son efectos extremadamente pequeños e insignificantes, que apenas tienen repercusiones en el entorno. Podría ser encender una vela (Elementalista), arrastrar por el suelo un objeto que pese menos de un kilo (Transmutador), provocar cosquilleos en la espalda a alguien (Controlador), o aliviar ligeramente un dolor crónico (Sanador).
2	Se trata de efectos menores, como crear un escudo protector de magia (Creador), alterar ilusoriamente el aspecto de una persona (Ilusionista), ver el aura de una persona (Animista) o hacer que un grupo de animales salvajes se marchen (Controlador).
3	Incendiar una casa o hacer que llueva (Elementalista), curar una enfermedad natural (Sanador), lanzar una potente descarga de energía sobrenatural (Destructor) o provocar un intenso miedo en un grupo de personas (Controlador).
4	Son efectos mayores y considerablemente poderosos, como congelar un lago (Elementalista), crear la ilusión de que un poblado esté abandonado y sin habitantes (Ilusionista), Crear un portal a La Vigilia (Animista) o convertir a una persona normal en un engendro monstruoso (Transmutador).
5	Los efectos de nivel 5 tienen proporciones descomunales, que permiten desde matar con una palabra a una persona (Destructor), causar un maremoto (Elementalista), levantar de la nada una montaña (Creador) o hacer que una persona que acabe de morir y cuyo espíritu espera El Llamamiento vuelva a la vida (Sanador).

Nivel	Daño	Área	Escudo	RM	Atributo
1	20	No	40	80	4
2	50	5 metros	150	100	6
3	100	15 metros	500	120	9
4	150	50 metros	1.000	160	12
5	250	250 metros	2.500	180	16

Efectos Habituales

Daño: Es el daño base que debería producir como máximo el efecto en caso de que se usara para crear una descarga de ataque contra un único blanco. En caso de se trate de un conjuro de curación, el doble de este valor debería usarse para determinar cuantos PV es capaz de curar.

Área: Es radio máximo que podría cubrir el efecto en ese nivel. En caso de que se combine con un efecto de daño para producir un ataque o un efecto de RM para producir algún estado, el daño o la RM deben de considerarse de un nivel menos. Es decir, una descarga de nivel 3 en área tendría como máximo daño 50.

Escudo: Es el máximo aguante al daño que un escudo sobrenatural de un efecto de ese nivel puede producir.

RM: Es la RM que suele obligar a superar como máximo un efecto de dicho nivel.

Atributo: Es el valor máximo de atributo que podría a usar por el efecto en caso de que se requiera realizar un control enfrentado de características (presar, derribar, mover cosas, impactos...).



CAPÍTULO 3

LAS VENTAJAS METAMÁGICAS

*El árbol es el comienzo
y el fin de todo.*

-Galiardos-

Además de los conjuros de libre acceso y los Teoremas mágicos, cualquier personaje con capacidades místicas tiene a su disposición la posibilidad de personalizar sus poderes usando las ventajas metamágicas. Estas habilidades son a la vez una mezcla de conocimientos y dones especiales, que los brujos pueden desarrollar empleando sus niveles de magia. Naturalmente ningún jugador está obligado a desarrollar ventajas metamágicas si no lo desea, optando en centrar todos los conocimientos de su personaje en dominar nuevas vías de magia.

ARCANA SHEPIRAH

El árbol magno o Arcana Shephirah, como es conocido en los ámbitos ocultistas, es un elemento básico de las ventajas metamágicas, pues en su interior se encuentran recogidos todos y cada uno de los principios sobrenaturales existentes. Se trata de la reunión conceptual de los caminos de la magia que los personajes deberán recorrer para dominar las distintas ventajas metamágicas que deseen. Tanto en la página siguiente como al final de este libro aparecen un esquema del Arcana Shephirah, el primero como referencia y el segundo para añadirlo a la ficha del personaje.

Esferas Metamágicas

Las esferas que se encuentran repartidas por el Arcana Shephirah se llaman esferas metamágicas y cada una de ellas representa una ventaja determinada. Para dominarlas el personaje debe de pagar su coste empleando puntos de Nivel de Magia (y no Puntos de Desarrollo), y al hacerlo recibe de manera automática los beneficios que en ellas se describen.

A menudo, dentro del Arcana Shephirah existe más de una esfera metamágica de un mismo poder. Eso significa que, cuantas más esferas de esa clase domine el personaje, más potenciará esa ventaja en concreto. Por ejemplo, si tiene una esfera de Erudicción Defensiva podrá gastar hasta 20 puntos de Zeon en potenciar su Proyección Mágica defensiva, hasta 40 puntos si tiene dos esferas y, en caso de tenerlas todas, hasta 60. El orden en el que se obtiene las esferas metamágicas o su posición en el Árbol Mágico es completamente irrelevante a la hora de determinar los poderes que otorgan.

Requerimiento de Nivel

No todas las esferas metamágicas están a disposición de los personajes desde el principio. Algunas representan poderes tan elevados que requieren primero haber alcanzado una determinada presencia espiritual para poder dominarlos. Por ello, si en la parte superior de la esfera aparece un número, significa que el personaje debe de tener al menos ese nivel para poder acceder a ese poder.

Ilustrado por © Sergio Matero





Moverse por el Árbol

A la hora de empezar a desarrollar cualquier ventaja metamágica debes elegir como punto de inicio una posición del árbol en la que se encuentre una esfera sin requerimiento de nivel. Eso significa que, incluso si quieres comenzar a desarrollar ventajas metamágicas cuando tu personaje posee ya un nivel avanzado, no puedes situarte en una posición con un requerimiento de nivel superior a uno. El punto de inicio que eliges dentro del árbol es mucho más importante de lo que parece, ya que únicamente es posible escoger uno. Una vez que designado, no podrás elegir otro diferente más adelante y empezar a dominar esferas desde posiciones distintas.

Tras escoger tu esfera inicial y haber pagado su coste de Nivel de Magia para dominarla, puedes empezar a moverte por el Arcana Shepirah siguiendo ciertas reglas básicas. En primer lugar, sólo puedes tratar de dominar una esfera metamágica que esté unida directamente por una línea a otra que ya has dominado previamente. Es decir, si tuvieras la esfera Seguridad Defensiva podrías escoger como siguiente ventaja Magia Vital, Control de la Energía o Transmisión de Magia, ya que todas ellas están ligadas Seguridad defensiva por una línea, pero no una esfera más lejana, como Aguante al daño sobrenatural. En segundo lugar, cada vez que elijas una nueva esfera deberás tener suficientes puntos de Nivel de Magia para pagar su coste. Finalmente, no debes olvidar que no es posible elegir una ventaja si no cumples el Requerimiento de Nivel de la misma, incluso si tienes suficientes puntos de Nivel de Magia para dominarla.

Naturalmente, tanto el punto de inicio como el camino que sigas en el Arcana Shepirah será lo que defina las habilidades metamágicas de tu personaje, personalizando a tu gusto sus habilidades y poderes

LAS CUATRO RAMAS

Si bien los poderes que proporcionan las ventajas metamágicas son de lo más diversos, estos suelen agruparse en cuatro “ramas” diferentes dentro del árbol de magia según la clase de habilidad que otorgan; Bellum Domini Archanum, Esoterios Archanum, Potestas Archanum y Cognos Archanum. No obstante, al moverse por Arcana Shepirah a menudo las líneas que separar un poder de otro son a veces tenues, y es posible pasar de una rama a otra a través de pasajes intermedios.

A continuación hay un listado con todos los poderes metamágicos existentes agrupados según su afinidad a una rama u otra.

Bellum Domini Archanum

Esta ramificación recoge aquellos principios relacionados con la magia ofensiva y defensiva o lo que es lo mismo; la magia dedicada al combate sobrenatural.

ESCUDOS POTENCIADOS

Este principio permite al brujo gobernar cada una de las fibras sobrenaturales de sus escudos, incrementando exponencialmente el aguante de los mismos frente a cualquier clase de ataque.

Efectos de Juego: Los escudos incrementan su resistencia, aumentando considerablemente la cantidad de puntos de daño que soportan sin que el hechicero haya de invertir una mayor cantidad de puntos de Zeon. Dependiendo del número de esferas que el brujo domine, el aguante puede doblar o triplicar su valor originario.

- **Nivel Básico (Una esfera):** El aguante de los escudos se dobla.
- **Nivel Arcano (Dos esferas):** El aguante de los escudos se triplica.

Efecto Visual Común: No suele haber cambios a nivel visual en los escudos, salvo que estos parecen más resistentes y recios.

PRECISIÓN MÍSTICA

Este principio representa que el hechicero puede hacer cálculos matemáticos avanzados para guiar sus sortilegios ofensivos con una precisión milimétrica.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** Los conjuros de ataque del brujo obtienen la regla de Preciso. No tiene efecto sobre conjuros de ataque en área.
- **Nivel Arcano (Dos esferas):** Como el anterior, pero los conjuros en área también obtienen la regla de preciso, pudiendo designar blancos específicos diferentes en cada objetivo.

Efecto Visual Común: En algunas ocasiones, al usar este poder aparece una marca determinada en el punto exacto donde el ataque va a ser proyectado.

INCREMENTO DESTRUCTIVO

Esta Ventaja Metamágica permite al lanzador incrementar exponencialmente la capacidad destructiva de sus conjuros.

Efectos de Juego: El daño base que producen los sortilegios de ataque de un personaje se incrementa en una cantidad determinada por el número de ventajas dominadas.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El daño base de los conjuros del personaje se incrementa en +10 en grado base, +20 en grado intermedio, +30 en grado avanzado y +40 en sortilegios de grado arcano.
- **Nivel Arcano (Dos esferas):** Como el anterior, salvo que el daño se incrementa en +20 en grado base, +40 en grado intermedio, +60 en grado avanzado y +80 en sortilegios de grado arcano.

Límites: Este poder no modifica el daño de los sortilegios que permiten realizar varios ataques, como Esfera de Destrucción o Espina de la Tierra. En estos casos, únicamente uno de los ataques (elegido por el lanzador) obtendría el bono.

Efecto Visual Común: Ninguno, salvo que el conjuro aparenta ser más poderoso de lo que es en realidad.

ÁREA POTENCIADA

El brujo domina la capacidad de forzar el espacio que ocupa su magia cuando es proyectada a través de un conjuro, lo que le permite incrementar exponencialmente el área de efecto de sus sortilegios. Gracias a ello, abarca enormes zonas de terreno, muy por encima de lo que habitualmente podría hacer.

Efectos de Juego: Al lanzar un conjuro que tiene un área determinada, ya sea de Efecto, Anímico o un Ataque en área, el personaje que lo usa incrementa la distancia que cubre el sortilegio dependiendo de cuantas esferas domine. Es importante puntualizar que el brujo no aumenta en ningún caso el alcance máximo de sus sortilegios, que sigue estando fijado por su Proyección mágica, sino únicamente las áreas de los mismos.

- **Nivel Básico (Una esfera):** El área de efecto de los conjuros se incrementa un 50%.
- **Nivel Arcano (Dos esferas):** El área de efecto se dobla.

Efecto Visual Común: Ninguno es especial, salvo los que tuvieran las áreas de los conjuros lanzados.

Un hechicero que tuviera Nivel Básico de este principio y lanzase un sortilegio con un área de 50 metros la incrementaría hasta 75, ya que aumenta en un 50% el área de efecto de cualquier conjuro que use.

ELIMINAR PROTECCIÓN

Este principio otorga al brujo la capacidad de potenciar sus conjuros ofensivos eliminando cualquier clase de protección o armadura que les impida alcanzar sus blancos. Así pues, cuanto mayor sea el gasto zeónico, más disminuye la protección de sus contrincantes.

Efectos de Juego: A la hora de lanzar un conjuro de Ataque o Anímico, el brujo puede invertir Zeon extra para disminuir el Tipo de Armadura del defensor en una cantidad equivalente a 1 punto de TA cada 10 puntos de Zeon. Es decir, si invirtiese 20 puntos por encima del valor zeónico de un sortilegio de Descarga de Luz, al usarlo el rayo disminuiría dos puntos la TA de Energía de su objetivo.

- **Nivel Básico (Una esfera):** El personaje puede gastar hasta 20 puntos de Zeon adicionales para reducir el Tipo de Armadura de su objetivo.
- **Nivel Avanzado (Dos esferas):** Igual que el anterior, salvo porque el límite máximo de Zeon que se puede invertir se incrementa hasta +40.
- **Nivel Arcano (Tres esferas):** Como los anteriores, salvo porque el límite máximo de Zeon es de +60.

Efecto Visual Común: De un modo muy parecido a lo que ocurre en la Erudición Ofensiva, este efecto va creando runas de potenciación. No obstante, por lo general se dibujan en mitad del aire alrededor del lugar que el personaje utiliza para lanzar el conjuro (su mano, boca, pecho...) en lugar de directamente sobre su cuerpo. Cada 10 puntos que gaste con este fin forma una runa.

ERUDICIÓN DEFENSIVA

La Erudición Defensiva permite al brujo usar su magia para incrementar la protección que le brindan sus conjuros defensivos. Así pues, con el poder añadido que emplea aumenta su Proyección equivalentemente al Zeon invertido; cuanto mayor sea el gasto zeónico, mayor será su habilidad de defensa.

Efectos de Juego: A la hora de lanzar un Escudo el brujo puede invertir Zeon extra para obtener un bono equivalente a dicho gasto. Es decir, si invirtiese 25 puntos por encima del valor zeónico del sortilegio, al usarlo obtendría un +25 a su Proyección Mágica defensiva. Este bono se conserva durante todo el tiempo en el que dicho conjuro está activo, por lo que mientras el escudo se mantenga, todas las defensas que el personaje ejecute con él obtendrán su beneficio. El límite de Zeon que alguien puede emplear para incrementar su Proyección mágica está determinado por el número de esferas de Erudición Defensiva que posea.

- **Nivel Básico (Una esfera):** El personaje puede gastar hasta 20 puntos de Zeon adicionales para incrementar su Proyección Mágica hasta +20.
- **Nivel Avanzado (Dos esferas):** Igual que el anterior, salvo porque el límite máximo de Zeon que se puede invertir se incrementa hasta 40.
- **Nivel Arcano (Tres esferas):** Como los anteriores, salvo porque el límite máximo de Zeon es de 60.

Límite: Los bonos de este principio no se acumulan con los del conjuro de Libre Acceso Erudición Defensiva.

Efecto Visual Común: Este efecto suele dibujar runas en el cuerpo del hechicero (por lo general, en uno de sus brazos o en ambas manos), las cuales se iluminan según va acumulando Zeon. Cada 5 puntos que gaste con este fin dibuja una marca en su cuerpo.

ERUDICIÓN OFENSIVA

Este principio Metamágico otorga al brujo la capacidad de usar su energía para incrementar la precisión y velocidad de los conjuros. De ese modo, gracias al potencial añadido que emplea, aumenta su Proyección mágica en una cantidad equivalente al Zeon invertido; cuanto mayor sea el gasto zeónico, mayor será su habilidad.

Efectos de Juego: A la hora de lanzar un conjuro de Ataque o Anímico, el brujo puede invertir Zeon extra para obtener un bono igual a dicho gasto. Es decir, si invirtiese 25 puntos por encima del valor zeónico del sortilegio, al usarlo obtendría un +25 a su Proyección mágica ofensiva. El límite de Zeon que alguien puede emplear para incrementar su Proyección Mágica está determinado por el número de esferas de Erudición Ofensiva que posea.

- **Nivel Básico (Una esfera):** El personaje puede gastar hasta 20 puntos de Zeon adicionales para incrementar su Proyección mágica hasta +20.
- **Nivel Avanzado (Dos esferas):** Igual que el anterior, salvo porque el límite máximo de Zeon que se puede invertir se incrementa hasta +40.
- **Nivel Arcano (Tres esferas):** Como los anteriores, salvo porque el límite máximo de Zeon es de +60.

Límite: Los bonos de este principio no se acumulan con los del conjuro de Libre Acceso Erudición Ofensiva.

Efecto Visual Común: Este efecto suele dibujar runas en el cuerpo del hechicero (por lo general, en uno de sus brazos o en ambas manos), las cuales se iluminan según va acumulando Zeon. Cada 5 puntos que gaste con este fin dibuja una marca en su cuerpo.

Un hechicero que tuviera dos esferas y usase una Descarga de Oscuridad usando 80 puntos de Zeon (50 puntos para el conjuro en grado base y 30 para incrementar su Proyección), lanzaría el conjuro con un +30 a su Proyección Mágica.

METAMAGISTER: DOBLE DAÑO

Al dominar este principio, el brujo tiene semejante dominio sobre la magia que es capaz de convertir su energía mágica directamente en poder destructivo; incluso a nivel básico, uno sólo de sus conjuros es una fuerza destructiva incomparable.

Efectos de Juego: El daño base de todos los conjuros ofensivos se dobla.

Límites: Los bonos adicionales que el personaje pudiera recibir al daño base de sus sortilegios, ya sea por otras ventajas Metamágicas, objetos o conjuros de potenciación, no se ven afectados por esta habilidad.

Efecto Visual Común: Todos los conjuros ofensivos del personaje alteran su aspecto original, adoptando una apariencia mucho más viva y poderosa.



Potestas Archanum

Los principios de esta rama están relacionados con el gasto y recuperación de Zeon, así como la explotación de la energía mágica como base para la realización de conjuros.

MAGIA COMBINADA

El hechicero es capaz de sincronizar su magia con la de otras personas, lo que le permite lanzar conjuros junto a otros brujos.

Efectos de Juego: Los personajes que poseen este principio pueden combinar sus energías mágicas para ejecutar un sortilegio con otros brujos. Eso significa que dos o más hechiceros aúnan esfuerzos para lanzar un mismo conjuro entre todos, que lógicamente será mucho más poderoso que si cada uno lo hubiera lanzado individualmente.

Cuando lo hacen, los brujos suman el Zeon que cada uno ha acumulado para calcular el valor zeónico final del conjuro, y emplean la Proyección Mágica más elevada de cuantos lo lanzan para proyectarlo. Para calcular el grado máximo que puede alcanzar el sortilegio, se utiliza el valor de Inteligencia más elevado del grupo, más una cantidad determinada por el número de personas que lancen el conjuro, tal y como se indica en la **Tabla 10**. El hechicero que tiene el Atributo de Poder más elevado es quien tiene el control final del conjuro, a menos naturalmente que prefiera dejar que otro lo haga por él.

En caso de ser un conjuro Activo, para determinar el momento de su lanzamiento se emplea siempre el turno más lento de sus lanzadores.

Lamentablemente, lanzar un conjuro entre dos o más personas tiene también muchos requisitos. En primer lugar, todos los componentes han de estar cerca entre sí y deben conocer el conjuro que desean emplear, o no podrán utilizarlo. En segundo, cada uno ha de acumular por lo menos la mitad del coste del sortilegio en grado base, o las energías que aportan no son suficientemente fuertes para unirse a las del conjunto.

Límites: No puede existir entre los brujos una diferencia en su Proyección Mágica superior a 100 puntos. De haberla, el hechicero con mayor habilidad debe de rebajarla hasta que sólo haya 100 puntos de diferencia entre la suya y el que posee la menor.

Efecto Visual Común: Los hechiceros realizan ensalmos de manera independiente, pero en el momento de la ejecución del conjuro, todos desencadenan diferentes fragmentos del conjuro que se unen para completar el sortilegio final.

TABLA 10: MAGIA COMBINADA

Componentes	Bono a la Inteligencia
2	+0
3 a 4	+1
5 a 6	+2
7	+3
8 a 11	+4
12	+5
13 a 20	+6
21	+7
22 a 100	+8
101+	+9

Un círculo de magia formado por cuatro hechiceros (tres adeptos llamados A, B y C y un archimago) deben de enfrentarse cara a cara con un Señor de las Tinieblas que avanza hacia ellos. El archimago se prepara para lanzar sobre la criatura una Descarga de Luz y pide a sus discípulos que le apoyen con el conjuro. El ACT de los cuatro brujos es 60, 40, 30 y 20, pero sólo tienen un turno para acumular. Normalmente, el valor zeónico del conjuro sería de 150, pero como uno de ellos es incapaz de llegar tan siquiera a la mitad del valor zeónico base del mismo (que es de 25 puntos, ya que coste base de una Descarga de Luz en grado base es 50), su Zeon no puede sumarse al total del grupo. Por ello, los magos tendrán a su disposición hasta 130 puntos de Zeon para lanzar el conjuro.

Combinación con Enlazar Conjuro

Si dos personajes que poseen este principio dominan también de Enlazar Conjuro, pueden combinar dos hechizos diferentes para forma uno nuevo siguiendo las reglas descritas en dicha ventaja Metamágica. Básicamente cada uno prepara un sortilegio independientemente y, en el momento de su lanzamiento, los combinan creando uno nuevo. Para determinar el momento del lanzamiento, siempre se emplea el turno más lento de ambos personajes.

EFFECTOS PERSISTENTES

Este principio permite al brujo reforzar el tiempo que un conjuro permanece anclado a la esencia de sus objetivos.

Efectos de Juego: Cualquier conjuro Anímico que permita a los afectados volver a repetir el control de RM cada 5 asaltos para librarse de sus consecuencias pasa a ser cada 10 asaltos.

Efecto Visual Común: En aquellos conjuros anímicos que tienen efectos visuales para quienes pueden ver magia, los hechizos del brujo hacen surgir cadenas o lazos místicos alrededor de los cuerpos de los afectados.

PROYECCIÓN MÁGICA DETERMINADA

Esta ventaja representa que el personaje usa directamente la magia como guía para sus conjuros, en lugar de proyectarlos con su propia habilidad. De este modo, no requiere tener Proyección Mágica para usar sortilegios, ya que puede emular su uso empleando Zeon.

Efectos de Juego: El personaje puede optar por gastar cierta cantidad de Zeon para hacer que sus conjuros, ya sean de ataque o defensa, en lugar de emplear su propia Proyección Mágica usen una habilidad final determinada. Es decir, el brujo ya no lanza los dados y suma el resultado a su Proyección, sino que emplea un valor prefijado que depende del número de esferas que posea y de la cantidad de Zeon que gaste. Naturalmente, un personaje que posea varias de estas esferas no está en absoluto obligado a emplear siempre el valor más alto. Dependiendo de sus necesidades, puede decidir emplear una Proyección menor para consumir así menos puntos de Zeon. El valor zeónico que se consume al utilizar este principio se descuenta directamente de la reserva del personaje, sin la necesidad de acumular previamente dicha cantidad.

• **Nivel Difícil (Una esfera):** Al lanzar un conjuro, el personaje puede optar por consumir 10 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 120.

• **Nivel Muy Difícil (Dos esferas):** El personaje puede consumir 20 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 140.

• **Nivel Absurdo (Tres esferas):** El personaje puede consumir 40 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 180.

• **Nivel Casi Imposible (Cuatro esferas):** El personaje puede optar por consumir 60 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 240.

• **Nivel Imposible (Cinco esferas):** El personaje puede optar por consumir 80 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 280.

• **Nivel Inhumano (Seis esferas):** El personaje puede optar por consumir 100 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 320.

• **Nivel Zen (Siete esferas):** El personaje puede optar por consumir 200 puntos de Zeon para que su hechizo sea proyectado directamente con una Habilidad Final de 440.

Límites: La habilidad final determinada de este principio no admite modificadores especiales, y siempre emplea como resultado final el valor prefijado. De ese modo, un personaje no obtendría el bono de una Bendición o los de una Erudición Ofensiva.

Efecto Visual Común: Cada nivel de dificultada tiene un efecto visual determinado, que suele representarse formando alas sobrenaturales en la espalda o en las manos del lanzador. Cuanto más elevada es la habilidad alcanzada, más alas se forman.

EXPLOTACIÓN DE LA ENERGÍA FÍSICA

El personaje puede agotar su cuerpo para incrementar especialmente su velocidad de sus acumulaciones mágicas.

Efectos de Juego: Cuando el personaje gasta un punto de Cansancio con el objetivo de incrementar su ACT, obtiene un bono especial a su acumulación superior al +15 habitual. El valor exacto de dicho modificador depende del número de esferas dominadas.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El brujo obtiene un +25 al ACT por punto de Cansancio invertido.

- **Nivel Arcano (Dos esferas):** El brujo obtiene un +40 al ACT por punto de Cansancio invertido.

Efecto Visual Común: Generalmente no hay ningún efecto visual en la ejecución de este principio.

REGENERACIÓN ZEÓNICA AVANZADA

El brujo puede sintonizar mejor su esencia con las energías sobrenaturales que le rodean, incrementando considerablemente su capacidad para recuperar sus reservas de Zeon.

Efectos de Juego: El mago incrementa su Regeneración zeonica base en la cantidad indicada por el número de esferas que posea. Este bono se suma antes de aplicar ninguna otro modificador adicional, como la Ventaja Regeneración superior de magia.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El personaje incrementa su Regeneración zeónica base 10 puntos.

- **Nivel Intermedio (Dos esferas):** El personaje incrementa su Regeneración zeónica base 20 puntos.

- **Nivel Arcano (Tres esferas):** El personaje incrementa su Regeneración zeónica base 30 puntos.

Efecto Visual Común: Generalmente no hay ningún efecto visual en el uso de este principio.

Un personaje con ACT 40 y este principio en Nivel Intermedio (+20 a su Regeneración Zeónica) que además tuviera la ventaja Regeneración superior de magia en primer grado recuperaría 120 puntos de Zeon al día.

ELEVACIÓN

El personaje puede entrar a voluntad en un estado de elevación espiritual para incrementar su ritmo de regeneración de magia.

Efectos de Juego: Mientras esté activando este principio el personaje permanece en un trance similar a un sueño, durante el cual aplica los mismos penalizadores perceptivos que si estuviera dormido (-200 a Advertir). Como beneficio, el tiempo que está en trance cuenta como el doble a la hora de contabilizar cuanto Zeon recupera. Es decir, medio día contaría como uno entero a la hora de determinar su regeneración zeónica. Salir de este estado de un modo abrupto tiene serias consecuencias; pierde la mitad de sus puntos de cansancio actuales o, en caso de ser una criatura incansable, aplica un penalizador a toda acción de -60 que se recupera a un ritmo de 5 por asalto. Tras salir de un estado de elevación espiritual, voluntaria o abruptamente, el personaje debe de esperar al menos un día antes de poder volver a entrar en él.

Efecto Visual Común: Cada individuo usa este principio de diferentes maneras, pero por lo general, representa quedarse completamente inmóvil en una pose determinada. Aquellos que sean capaces de ver o sentir magia, pueden notar como su cuerpo atrae y absorbe la energía sobrenatural que hay en el ambiente.

AVATAR

El archimago rompe las cadenas del mundo real para convertirse en un avatar de la propia magia; una crepitante masa de pura energía sobrenatural.

Efectos de Juego: El personaje se convierte en una criatura intangible que aplica las reglas de acumulación de Daño, sustituyendo sus PV actuales por sus puntos Zeon. Es decir, al recibir daños pierde puntos de Zeon, en lugar de PV. Mientras esté en este estado, también obtiene un bono de +50 a su ACT y un +20 a todas sus Resistencias (RF, RM, RP, RV, RE). Al activar Avatar el personaje que lo usa gasta la mitad los Puntos de Zeon que le quedan en su reserva de Zeon.



Límites: Un personaje sólo puede permanecer en Avatar un número de asaltos equivalente a su atributo de Poder. Después, sale de dicho estado y, para volver a entrar, debe de volver a gastar la mitad de sus Puntos de Zeon actuales.

Efecto Visual Común: El cuerpo del archimago estalla, exteriorizando una forma monstruosa hecha de pura magia. Tanto la apariencia como el color predominante dependen de la naturaleza y el alma del personaje, y puede ser cualquier cosa imaginable, desde un ser demoníaco hasta uno angelical.

METAMAGISTER: ZEON ILIMITADO

El absoluto control del Zeon del que goza el personaje le permite minimizar los gastos de sus conjuros de un modo extraordinario, lo que le permite prácticamente doblar sus reservas de energía sobrenatural.

Efectos de Juego: Cuando lanza un conjuro, el brujo gasta únicamente la mitad del Zeon total que cuesta dicho sortilegio. Es importante puntualizar que eso no significa que el personaje tenga que acumular la mitad de Zeon para ejecutar los conjuros. Sigue necesitando acumular su valor zeónico pleno; simplemente, en el momento de su ejecución sólo gasta la mitad. Es decir, incluso si acumulara 200 puntos de Zeon para lanzar un sortilegio, a la hora de lanzar dicho conjuro sólo costaría 100 puntos para él, recuperando automáticamente los otros 100 puntos en su reserva.

Efecto Visual Común: No hay ningún efecto visual.

Esoterios Archanum

Esoterios Archanum es la rama sobrenatural que recoge los poderes sobrenaturales arcanos que pueden llegar a dominar los hechiceros. Son numerosos poderes místicos independientes de los conjuros como tal, pero que los hechiceros utilizan para potenciar sus sortilegios.

SEGURIDAD DEFENSIVA

Este principio permite al hechicero usar defensas sobrenaturales como una acción innata para él, sin que su lanzamiento suponga la misma complejidad que otros conjuros.

Efectos de Juego: Aunque el brujo obtenga un resultado de Pifia en el momento en el que lanza un escudo mágico, el conjuro sigue siendo activado, independientemente del nivel de Pifia obtenido. En estos casos, simplemente se resta el valor de la Pifia a la habilidad defensiva del personaje, igual que si la hubiera obtenido en una defensa convencional.

Efecto Visual Común: En el momento en el que el hechicero lanza el conjuro el escudo se rodea de sellos mágicos enlazados entre sí.

MAGIA VITAL

El mago tiene la capacidad de incrementar las capacidades sanadoras de sus conjuros.

Efectos de Juego: Los conjuros que permiten al hechicero curar Puntos de Vida ven incrementados el poder de sus Efectos Añadidos en la cantidad indicada por el número de esferas dominadas.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** La curación se incrementa en +20 PV en grado base, +40 PV en grado intermedio, +60 PV en grado avanzado y +80 PV en sortilegios de grado arcano.

- **Nivel Arcano (Dos esferas):** La curación se incrementa en +40 PV en grado base, +80 PV en grado intermedio, +120 PV en grado avanzado y +160 PV en sortilegios de grado arcano.

Límites: Este principio no tiene efecto sobre aquellos sortilegios que curen cantidades porcentuales de Puntos de Vida.

Efecto Visual Común: Generalmente no hay ningún efecto visual en la ejecución de este principio.

SENTIR LA MAGIA

Un brujo con este principio percibe los rastros y las emanaciones sobrenaturales que produce cualquier fuente de magia. En consecuencia, le resulta mucho más fácil percibir el uso de sortilegios y su acumulación de Zeon.

Efectos: El brujo incrementa automáticamente un grado cualquier control de Valoración Mágica para detectar personas con el Don o para tratar de detectar conjuros que sean lanzados cerca de ella. Del mismo modo, de tener éxito en el control, puede sentir además quien es el blanco del conjuro y que finalidad tiene dicho sortilegio.

Efecto Visual Común: Al usar este principio los ojos del personaje pueden llegar a cambiar levemente.

MAGIA OCULTA

Un brujo con este principio tiene un completo dominio sobre los rastros y las emanaciones sobrenaturales que producen sus conjuros. En consecuencia, le resulta mucho más fácil ocultar el uso de sortilegios y su acumulación de Zeon.

Efectos: Este principio tiene dos efectos. Para empezar, el brujo disminuye a la mitad los penalizadores que sufre su Valoración Mágica para ocultar sortilegios cuando acumula Zeon. Es decir, si tuviera acumulado 100 puntos de Zeon, sólo aplicaría un -50 en lugar de -100. En segundo lugar, hace que cualquiera que trate de detectar si posee o no habilidades sobrenaturales aplique un penalizador de -120 a su Valoración Mágica.

Efecto Visual Común: Obviamente, por la naturaleza intrínseca de este principio no suele haber ningún efecto visual.

BUCLE EXISTENCIAL

Un Bucle Existencial es un principio que otorga la capacidad de crear una alteración en el continuo de la realidad. Durante unos instantes, el personaje se aparta del fluir del espacio y el tiempo, siendo capaz de recitar largos ensalmos, lanzar numerosos conjuros o prepararse libremente sin que nadie sea capaz de evitarlo.

Efectos de Juego: Este principio permite al personaje consumir grandes cantidades de magia para encerrarse en un bucle que lo aísla unos instantes de la realidad y del fluir del tiempo. Aunque de forma limitada, durante ese breve lapso el tiempo sólo pasa para él y es, por tanto, el único capaz de actuar. Dependiendo del nivel alcanzado en este principio el brujo puede permanecer en el interior del bucle entre dos y cinco asaltos, durante los cuales es completamente libre de preparar conjuros, acumular magia o realizar cualquier acción. Sin embargo, esos turnos sólo cuentan para él, mientras que el resto de personas que lo rodean se quedan completamente paralizadas, aisladas en un tiempo diferente.

Desgraciadamente, mientras está en el bucle la capacidad del brujo de interactuar con el mundo es muy limitada. Mientras se encuentre en su interior, el personaje no es capaz de moverse más de un metro de su posición actual (ni siquiera usando conjuros de transporte u otros poderes similares) o tocar su entorno. Si intentase hacerlo saldría inmediatamente del bucle perdiendo todas las ventajas obtenidas, el Zeon acumulado y los conjuros preparados.

Un personaje puede lanzar conjuros en el interior del Bucle, siempre y cuando se tenga a sí mismo como blanco o las consecuencias de dichos conjuros no afecten a nadie más que a él mismo. De ese modo, sería capaz de usar un conjuro de Luz o Erudición Ofensiva, pero no un hechizo de Recuperar sobre otra persona o un sortilegio de Perdición, ya que estos dos últimos sí vinculan a otros individuos externos al lanzador. Naturalmente, eso no significa que el brujo no pueda preparar conjuros Anímicos o de Ataque en el interior de un bucle y lanzarlos en el turno en el que sale de él.

La activación del bucle es una acción activa. Cuando finalmente sale de su interior, el tiempo de todo cuando le rodea se reactiva, “regresando” al mismo instante exacto en el entró en él. Después de haber usado un Bucle, el personaje ha de esperar al menos tantos asaltos como estuvo en el interior de él antes de poder volverlo a emplear de nuevo. Es decir, si estuvo tres asaltos en el interior de uno, tras salir deberá esperar otros tres antes de volver a crear otro bucle.

Cada asalto que un personaje permanece en el interior de un Bucle Existencial consume 100 de sus puntos de Zeon, que se restan automáticamente de su reserva sin la necesidad de acumularlos.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El Bucle Existencial puede mantenerse hasta dos asaltos.

- **Nivel Arcano (Dos esferas):** El Bucle Existencial puede mantenerse hasta cinco asaltos.

Límites: Este poder no tiene efectos sobre entidades cuyo Gnosis sea 40 o mayor, a menos que quien usa el bucle tenga a su vez un Gnosis superior.

Efecto Visual Común: Al activar este principio, las personas que se encuentran alrededor del personaje perciben que el mundo entero se detiene y se oscurece, como si el tiempo mismo acabase de congelarse. Sólo el brujo sigue moviéndose, preparando los ensalmos del conjuro que se dispone a lanzar.

CONTROL DEL ESPACIO

El dominio del personaje sobre la forma y espacio de sus conjuros es absoluto. Eso le permite alterar su estructura a voluntad, pudiendo afectar únicamente a aquellos blancos que desee con sus sortilegios ofensivos.

Efectos de Juego: Esta habilidad permite al mago elegir que blancos que recibirán el ataque dentro del área de efecto de sus sortilegios ofensivos, incluso en aquellos conjuros que explícitamente indican lo contrario, como una Bola de Fuego o una Cúpula de Destrucción. No es posible evitar que reciban el ataque los objetivos de los que no se tiene constancia, como aquellos que estén ocultos para el personaje. Hacer uso de esta habilidad tiene un coste añadido de 10 puntos de Zeon al valor del conjuro lanzado.

Efecto Visual Común: No hay una forma determinada de representar este principio, pues varía dependiendo del conjuro y de la voluntad del lanzador. Es posible que un inmenso meteoro se convierta en una selecta lluvia de rocas espaciales o una bola de fuego se torne en decenas de columnas ígneas que sólo abrasan aquello que elija el brujo.

CONTROL DE LA ENERGÍA

Un brujo que domine este principio controla la materia sobrenatural de sus conjuros. Su poder sobre la fina línea que separa el plano material del espiritual es tal que es capaz de dotar de energía mística todos sus sortilegios, incluso aquellos que están basados en fuerzas terrenales y no resultan generalmente efectivos contra seres inmateriales.

Efectos de Juego: El hechicero puede invertir 10 puntos de Zeon en el lanzamiento de cualquiera de sus conjuros de Ataque para hacer que dicho sortilegio sea capaz de dañar energía. Así pues, incluso una Cuchilla de Aire o una Espina de la Tierra tendrían la suficiente presencia mística para afectar a seres inmateriales o inmunes a ataques no basados en energía. Del mismo modo, puede gastar 10 puntos de Zeon durante el lanzamiento de cualquier conjuro de defensa para hacer que su escudo mágico pueda detener energía, incluso cuando dicho conjuro no lo permite.

Efecto Visual Común: Las descargas o escudos suelen cambiar su color cuando su poder se incrementa para que dañen energía. Por ejemplo, es posible que las llamas de un conjuro de Bola de Fuego se tornen verdosas o azuladas, en contra del color que tuvieran originalmente.

AGUANTE AL DAÑO SOBRENATURAL

El dominio de esta capacidad permite al personaje usar su energía mágica como protección, escudándose en ella para absorber parcialmente un Daño provocado por otros conjuros.

Efectos de Juego: Cuando el brujo es blanco de un ataque mágico puede elegir sufrir la mitad del daño recibido en puntos de Zeon en lugar de perderlos todos en Puntos de Vida. Esta habilidad sólo funciona contra efectos sobrenaturales basados por base en magia, y no en otras capacidades sobrenaturales. Es decir, esta capacidad podría transformar el Daño provocado por una Descarga de Luz o la Cúpula Destructora de un Hecatondies, pero no una Técnica de Ki o un tajo propinado por una espada con poderes arcanos. Este principio también funciona contra Daños producidos por efectos que obliguen a superar controles de Resistencia, siempre y cuando estos sean de carácter místico. Esta habilidad es completamente voluntaria; si lo prefiere, el personaje puede sufrir únicamente Daño físico en lugar de perder puntos de Zeon.

Límites: Esta habilidad no permite paliar el daño recibido por un Ataque sobrenatural procedente de una entidad con 20 puntos de Gnosis por encima del que posee el personaje.

Efecto Visual Común: Al recibir un ataque mágico que produzca daños al personaje, líneas sobrenaturales brillan en su cuerpo unos instantes, como si hubiera sido afectado tanto espiritual como físicamente.

Algollanza una descarga de magia contra Éxodo, provocándole un Daño total de 80 puntos. Dado que Éxodo posee el principio Aguante al Daño Sobrenatural, puede elegir perder 40 Puntos de Vida y 40 de Zeon.

TRANSMISIÓN DE MAGIA

Este principio permite a un hechicero transmitir y recibir Zeon a distancia, sin la necesidad de que haya contacto físico entre él y el individuo con quien lo comparte.

Efectos: A la hora de absorber o transmitir Zeon con otra persona, el brujo no requiere estar tocándolo; basta con que no estén a más de su Presencia en metros para pasarse mutuamente energías mágicas.

Efecto Visual Común: Generalmente, al usar este principio la energía mágica forma un vínculo de unión entre ambos personajes, aunque sólo es posible percibirlo por aquellos que ven magia.

FORZAR VELOCIDAD

El hechicero posee unas acumulaciones de energía tan superiores que puede gastar cantidades adicionales de Zeon para ejecutar sus conjuros más velozmente.

Efectos de Juego: El personaje puede gastar Zeon antes de determinar su iniciativa para obtener un bono a su Turno equivalente a los puntos invertidos. Este gasto cuenta como parte de la acumulación de un conjuro determinado, declarado en el momento en el que se inicia la acumulación del sortilegio, y por tanto, el hechicero está obligado a lanzar dicho sortilegio.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El personaje puede gastar hasta 20 puntos de Zeon.

- **Nivel Intermedio (Dos esferas):** El personaje puede gastar hasta 40 puntos de Zeon.

- **Nivel Arcano (Tres esferas):** El personaje puede gastar hasta 60 puntos de Zeon.

Límites: Este principio sólo puede hacerse valer si la primera acción que el personaje declara es un conjuro determinado. Una vez que ha hecho uso de ella, incluso si no lo desea deberá lanzar el sortilegio que ha declarado usar en el instante en el que le corresponda actuar.

Efecto Visual Común: Normalmente, en el momento en el que el personaje activa el sortilegio se dibujan en el aire símbolos similares a un reloj moviéndose a toda velocidad.

Éxodo, que tiene un ACT de 80 puntos y el principio metamágico Forzar Velocidad a Nivel Arcano, declara que quiere lanzar un conjuro de Descarga de Luz antes de lanzar los dados. Gasta 50 puntos en el conjuro y los 30 restantes en potenciar su turno, obteniendo un +30 en su iniciativa para usar su descarga.

DOBLE CONJURO INNATO

El dominio de las energías ambientales del personaje le capacita a realizar varios conjuros innatos de manera encadenada.

Efectos de Juego: En contra de las reglas generales, en lugar de uno el personaje es capaz de lanzar dos conjuros innatos diferentes por asalto.

Límite: Esta habilidad no modifica el número de conjuros innatos que un personaje puede mantener sin tener que pagar su mantenimiento; sigue estando limitado a sólo uno.

Efecto Visual Común: Cuando usa dos conjuros innatos, el hechicero pronuncia verbalmente los ensalmos de uno de ellos mientras gesticula para hacer el otro.

METAMAGISTER: MANTENIMIENTO AÑADIDO

Los conjuros mantenidos son algo completamente natural para el personaje; atándolos a su propia alma, es capaz de mantenerlos activos sin que ello suponga un gasto adicional para él.

Efectos de Juego: Los conjuros con mantenimiento dejan a tener coste por Asalto y pasan a pagarse cada 5 turnos. Al mismo tiempo, los conjuros diarios se convierten en semanales y sólo hace falta mantenerlos una vez cada siete días para que sigan funcionando.

Límites: Esta habilidad está limitada a un conjuro por cada dos puntos de Poder del personaje. Es decir, un individuo con Poder 12 podría aprovecharse de este principio en seis conjuros mantenidos a la vez, mientras que el resto se seguiría rigiendo por las reglas tradicionales.

Efecto Visual Común: No hay ningún efecto visual.

Cognos Archanum

Cognos es la rama de principios metamágicos que recoge el conocimiento, uso y potenciación de los conjuros de un hechicero.

CONCENTRACIÓN MÍSTICA

El brujo desarrolla la capacidad de acumular magia como una acción natural, independiente de su concentración o condición física. Por ello, tiene gran facilidad para seguir acumulando magia incluso si sufre daños que le desconcentren.

Efectos de Juego: El personaje disminuye a la mitad la Dificultad del control de Resistir el Dolor que debe realizar cuando sufre daño para mantener el Zeon acumulado. Es decir, si por ejemplo sufriera un ataque que le causase 80 puntos de daño, requeriría superar un control de Resistir el Dolor contra 80 para mantener el Zeon acumulado o contra 40 para no perder completamente dichos puntos (Ver el Capítulo 11 de Anima Beyond Fantasy).

Efecto Visual Común: No suele haber ningún efecto visual en este principio.

CONJURO ESPECIALISTA

El hechicero se ha especializado o tiene un talento único lanzando un determinado tipo de conjuro, lo que le permite incrementar los efectos de dicho sortilegio de un modo innato.

Efectos: Al dominar alguna esfera de Conjuro Especialista el personaje debe elegir un sortilegio determinado que conozca. Desde ese momento, cada vez que declare que quiere prepararse para lanzar ese conjuro incrementa +10 su ACT y aplica un +1 a su Inteligencia para calcular el Grado de conjuro en el que puede lanzarlo.

Nivel Máximo: A lo largo de árbol de ventajas Metamágicas hay varias esferas de Conjuro Especialista con un nivel señalado. Ese límite indica cual es el nivel Máximo de conjuro que el personaje puede elegir como Especialista dominando esa esfera en concreto. Es decir, si indicase Nivel 40, el personaje podría escoger cualquier sortilegio cuyo nivel se encontrase entre 2 y 40, pero no uno de nivel superior.

Varios Conjuros Especialistas: Un personaje puede dominar varias veces esta esfera en el árbol Metamágico. En tal caso, es libre de escoger cada vez diferentes conjuros (especializándose en diversos sortilegios), o incrementar la especialización que ya tiene en un mismo conjuro. Si escoge potenciar un sólo hechizo, cada esfera adicional incrementa en +10 su ACT al lanzar dicho sortilegio y otorga otro +1 a su Inteligencia. Es decir, de tener tres especializaciones en un mismo conjuro, este sería lanzado con +30 al ACT y +3 a su Inteligencia.

Efecto Visual Común: Esta esfera no suele tener ningún efecto visual.

ROMPER RESISTENCIAS

El brujo emplea su habilidad proyectando conjuros para penetrar a través de las defensas espirituales de sus objetivos y hacer así mucho más difícil resistirse a sus efectos.

Efectos de Juego: Al lanzar cualquier conjuro Anímico el personaje incrementa la dificultad de la RM a superar dependiendo del resultado del asalto obtenido. Cada 50% de daño que obtenga aumenta en 5 o 10 puntos el valor de la RM de su hechizo.

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El personaje incrementa la dificultad de la RM de sus conjuros Anímicos 5 puntos por cada 50% de daño obtenido.

- **Nivel Arcano (Dos esferas):** Como el anterior, salvo que la dificultad de las RM se incrementa en 10 puntos por cada 50% de daño obtenido.

Límites: Esta habilidad no tiene efectos especiales contra criaturas con acumulación de daño.

Efecto Visual Común: Generalmente no hay ningún efecto visual en la ejecución de esta esfera.

Éxodo lanza un conjuro de Destrozar con RM 120 contra Algol, superando la defensa de este y obteniendo un resultado de 120% de daño. Si tuviera una esfera, incrementaría la RM 10 puntos (a 130 RM), mientras que si lo tuviera a nivel Arcano, la aumentaría en 20 (a 140 RM).

DISTANCIA INCREMENTADA

El mago tiene la capacidad de incrementar el alcance de sus conjuros.

Efectos de Juego: Los conjuros incrementan la distancia indicada por la Proyección Mágica del lanzador (Recuadro X de Anima Beyond Fantasy).

- **Nivel Inicial (Una esfera):** El alcance de un conjuro dobla lo que indique el valor obtenido por la Proyección Mágica del lanzador.

- **Nivel Arcano (Dos esferas):** El alcance de los conjuros se cuadruplica.

Límites: Este principio no tiene efecto sobre aquellos sortilegios que tengan distancias determinadas en su descripción, en lugar de por su Proyección Mágica.

Efecto Visual Común: Generalmente no hay ningún efecto visual en la ejecución de este principio.

Un brujo con una esfera de Distancia Incrementada que obtuviera una dificultad Media en su control de Proyección Mágica llegaría hasta 50 metros.

ENLAZAR CONJUROS

Esta esfera permite al brujo entrelazar dos conjuros diferentes creando como resultado uno completamente nuevo mucho más poderoso que cualquiera de sus componentes por separado.

Efectos de Juego: Para combinarlos, el personaje debe tan solo acumular Zeon suficiente para usar cada uno de los conjuros, pero declarando que quiere lanzarlos de manera enlazada. Al hacerlo, sólo realiza una tirada de Proyección Mágica, ejecutándolos ambos como una unidad. Los efectos de un sortilegio combinado son muy variables dependiendo de los conjuros que lo formen. Habitualmente, sólo pueden combinarse los de tipo Anímico y de Ataque, ya que los resultados de enlazar otra clase de sortilegios son siempre caóticos e inestables. Para hacerlo, deben seguirse las siguientes pautas;

- De tratarse de dos conjuros de tipo Ataque, para calcular el Daño Base de los mismos se toma el más elevado de los dos y se le suma la mitad del menor. Es decir, un conjuro de Daño 80 y otro de Daño 60 se combinarían en uno de Daño 110 (80 del primero más 30 del segundo). Además, el sortilegio resultante absorbe las mejores características de cada uno individualmente, quedándose con la mayor área, Tipo de Ataque más apropiado y todos los efectos especiales que tengan por separado.

- Si se combina dos conjuros Anímicos, la RM de cada efecto se lanza por separado, pero es el brujo quien decide el orden en el que el blanco del sortilegio debe de realizar los Controles de Resistencia.

- De tratarse de un conjuro de tipo Ataque y otro Anímico, en caso de producir daño el objetivo debe simplemente realizar la RM propia del conjuro Anímico para saber si es o no afectado por él.

- Cuando se combina un conjuro Anímico que afecta a un único blanco con un conjuro de Ataque o con otro Anímico que tiene área, el brujo tiene dos posibilidades; o bien seguir afectando a un sólo blanco (dentro del área prefijada), elegido en el momento del lanzamiento del conjuro, o rebajar 50 puntos la RM del conjuro, pero afectando a todos aquellos que estén dentro del área del conjuro y sean alcanzados por este.

Efecto Visual Común: No hay un efecto determinado, ya que la combinación de conjuros siempre da como resultado un sortilegio de aspecto diferente al de cualquiera de sus componentes por separado.

MAXIMIZACIÓN DE CONJUROS

Un brujo con esta esfera es capaz de maximizar el potencial de sus conjuros hasta un nivel superior al que le permite su inteligencia.

Efectos de Juego: El personaje obtiene un +1 a Inteligencia a la hora de calcular el requisito de los conjuros.

Efecto Visual Común: Generalmente no hay ningún efecto visual en la ejecución de esta esfera.



DOBLE CONJURO

Utilizando a máximo rendimiento su poder sobrenatural y su capacidad de concentración, el hechicero es capaz de preparar y lanzar dos conjuros diferentes al unísono a cambio de consumir grandes cantidades de Zeon.

Efectos de Juego: Durante un mismo asalto el personaje es capaz de lanzar dos conjuros diferentes usando el doble de su ACT. Ninguno de ambos sortilegios puede, individualmente, superar el ACT base del personaje; a todos los efectos es como si dispusiera de su ACT pleno dos asaltos consecutivos para lanzar, en un mismo turno, un conjuro diferente. El coste en Zeon de lanzar dos conjuros de este modo es equivalente al doble del que hubieran tenido dichos sortilegios usados de manera independiente.

Límite: Únicamente los conjuros que un personaje sea capaz de ejecutar con su ACT base (sin aplicar nunca ninguna clase de modificador, ni siquiera por objetos mágicos u otros conjuros) pueden ser lanzados con esta habilidad. Además, cuando activa esta esfera, el brujo está limitado a lanzar como máximo dos conjuros, incluso si su ACT sobrante le permitiera ejecutar más.

Efecto Visual Común: El hechicero parece desdoblarse, entonando dos ensalmos a la vez y gesticulando a una velocidad indescriptible. Por lo general, en el momento de la ejecución de los conjuros cada una de sus manos se llena de crepitante energía de diferente color, en representación a los dos sortilegios que se prepara a lanzar.

Éxodo, quien posee ACT 90, declara que quiere hacer uso de ésta esfera para lanzar dos conjuros diferentes. El primero es un Escudo de Luz en grado base (50 de Zeon), mientras que el segundo es un sortilegio de Armadura de Luz en grado intermedio (90 de Zeon). Ya que ninguno de los dos supera el ACT base de Éxodo, el warlock no tiene problema para ejecutarlos. Como el uso de ambos conjuros le costaría 140 puntos de Zeon, lanzarlos con esta esfera le consume 280.

CONJURO INNATO SUPERIOR

La magia ambiental responde a los pensamientos del archimago, quien la maneja de manera casi inconsciente maleándola como conjuros innatos mientras él prepara sortilegios más poderosos.

Efectos de Juego: El personaje puede lanzar conjuros innatos mientras acumula Zeon.

Límite: Si bien es capaz de lanzar conjuros innatos mientras acumula magia, esta esfera no le permite hacerlo mientras está lanzando un conjuro de manera natural.

Efecto Visual Común: El archimago ni siquiera parece emplear conjuros innatos; la magia meramente brota de él de manera natural adoptando la forma de conjuros mientras él sigue gesticulando y preparando su verdadero sortilegio.

METAMAGISTER: ALTA MAGIA

El archimago posee la capacidad de lanzar conjuros existenciales superiores.

Efectos de Juego: Al poseer esta esfera, el personaje puede usar conjuros de Alta Magia, sin la necesidad de tener Gnosis 25 o superior. No obstante, el lanzamiento de dichos sortilegios se logra invirtiendo cantidades desiguales de poder, muy por encima del valor real del conjuro. Por ello, en el momento de realizar un conjuro de Alta Magia el brujo pierde una cantidad de Zeon equivalente al valor zeónico invertido, y el coste de mantenimiento se dobla. Es decir, al lanzar un conjuro de valor zeónico 200 el personaje perdería 400 de total.

Límite: Esta ventaja sólo funciona al lanzar un conjuro determinado, y no acumulando magia pura.

Efecto Visual Común: Generalmente, al preparar un conjuro de Alta Magia gracias a esta esfera el archimago comienza a rodearse de runas esféricas con simbología siempre cambiante.

CAPÍTULO 4

SUB-VÍAS DE MAGIA

*Todo esta compuesto de
pequeñas partes.*

-Joachim Montesquieu-

No todos los principios relevantes de la existencia están reunidos en las once vías de magia. Además de las vías principales, existen multitud de aspectos menores de la realidad que también pueden ser controlados mediante hechizos. Para recogerlos es para lo que existen las sub-vías de magia; listas de conjuros especializadas que permiten enfocar aún más las habilidades de un hechicero en un campo en concreto.

Al desarrollar una vía de magia un personaje con la habilidad de usar sortilegios puede declarar que, en lugar de escoger conjuros de libre acceso, va a dominar una sub-vía de magia. Cada una de ellas está compuesta por diez sortilegios diferentes, equivalentes por concepto a una lista de diez conjuros de libre acceso. En el caso de que la sub-vía se combine con una vía mayor, consume todos sus espacios de conjuros de libre acceso (recordemos que las vías mayores tienen sólo 10 conjuros libres), mientras que si se combina a una vía menor, consume el espacio de niveles acabados en 4 de dicha vía, dejando al personaje la posibilidad de escoger aún diez conjuros más.

Obviamente, una vez elegida una sub-vía, ya no es posible cambiarla a mitad de desarrollo de una vía.

LAS LISTAS DE CONJUROS

A continuación, aparecen listados los conjuros de las diferentes sub-vías a las que pueden tener acceso los jugadores. Cada uno de ellos contiene la siguiente información:

Vínculos Cerrados: Esta información aparece al principio de cada sub-vía, y es un listado de las vías de magia a las que la sub-vía no es capaz de vincularse.

Nivel: Es la complejidad del conjuro y cuan poderoso resulta. En las sub-vías este valor es una decena comprendida entre 4 y 94, que indica la posición que dicho sortilegio tiene dentro de los conjuros de libre acceso de la vía a la que están asociados.

Acción: Los hechizos pueden ser acciones activas o pasivas, dependiendo de su naturaleza.

Efecto: Es la descripción del efecto general que se consigue al lanzar el conjuro en cualquier grado.

Zeon: Es la cantidad de Zeon que cuesta lanzar el conjuro en sus cuatro grados de poder; base, intermedio, avanzado y arcano. Si un brujo no consigue reunir suficiente Zeon para pagar el coste del conjuro en grado base, ni siquiera es capaz de utilizarlo. Cuando un personaje gasta los puntos de Zeon requeridos, provoca el efecto del hechizo.

Int. R (Inteligencia Requerida): Hace referencia al nivel mínimo de Inteligencia que hace falta poseer para lanzar el conjuro en sus cuatro grados de poder.

Base: Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en su nivel mínimo de poder.

Intermedio: Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en grado intermedio.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Avanzado: Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en grado avanzado.

Arcano: Son las cualidades especiales que obtiene el conjuro cuando es lanzado en su máximo nivel de poder.

Mantenimiento: Algunos conjuros pueden prolongarse en el tiempo, gastando puntos de Zeon después de haber sido lanzados. Si en esta sección aparece un “No”, significa que el conjuro tiene un efecto automático y no puede mantenerse. En caso de que sí sea posible conservarlo activo, aparecen cuatro costes de mantenimiento, que se corresponde en orden a los cuatro grados de poder del conjuro. Por ejemplo, si un conjuro aparece indicado 5 / 5 / 10 / 15, significa que su coste de mantenimiento base e intermedio es 5, el coste avanzado es 10, y el del conjuro en grado arcano es 15. Si al final del coste mantenido aparece la palabra “Diario”, su valor es tan ínfimo que se paga al día, no por asalto.

Tipo de Conjuro: Es el tipo de hechizo del que se trata.

Esta vía maneja el principio absoluto del caos, el poder de lo impredecible y la alteración de los acontecimientos.

Vínculos: Cerrados Nigromancia, Ilusión, Esencia, Fuego, Tierra, Agua.

Sentir el Caos

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero es capaz de notar las fluctuaciones provocadas por el caos en el ambiente, permitiéndole sentir cualquier cosa innatural para la realidad que ocurra dentro del área del conjuro. No determina la localización exacta, pero si es consciente del nivel de influencia que el caos provoca en la existencia.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: 50 metros de radio.

Intermedio: 100 metros de radio.

Avanzado: 250 metros de radio.

Arcano: 500 metros de radio / El hechicero percibe la presencia de cualquier ser con Gnosis superior a 20 o Natura superior a 10 que esté dentro de la zona de acción del conjuro si estos no superan una RM contra 160.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto, Detección

Aura de Caos

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero provoca una oleada de energía que altera las posibilidades forzando resultados caóticos e impredecibles. Mientras este sortilegio se encuentre activo, todas las personas se comportan como si tuvieran Natura 10 (aunque, a efectos de su importancia en la realidad, mantienen su valor original) y todo tipo de sucesos inusuales e imposibles ocurren sin parar. Dicho de otro modo, es como si la suerte se hubiera vuelto loca, y todo pudiera ocurrir. En el momento de lanzar este conjuro, el hechicero debe decidir si lo deja fijo en una zona determinada o hace que el aura se mueva consigo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM 80 / 10 metros de radio / Presencia máxima 100.

Intermedio: RM 100 / 20 metros de radio / Presencia máxima 120.

Avanzado: RM 120 / 40 metros de radio / Presencia máxima 140.

Arcano: RM 140 / 60 metros de radio / Presencia máxima 160.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Tipo de Conjuro: Efecto

Alteración de la Probabilidad

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero o el personaje que este elija sufre una alteración temporal de su naturaleza, siendo capaz de realizar con mucha más facilidad acciones extremas, tanto para bien como para mal. En consecuencia, incrementa su rango de pifia y tirada abierta, en los valores indicados por el grado del conjuro. Por ejemplo, alguien sin maestría que fuera afectado por este conjuro en grado base, pifiaría con un resultado de 5 y obtendría una tirada abierta con un 85.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Base: +2 al rango de pifia / -5 al rango de tirada abierta.

Intermedio: +4 al rango de pifia / -10 al rango de tirada abierta.

Avanzado: +6 al rango de pifia / -15 al rango de tirada abierta.

Arcano: +8 al rango de pifia / -20 al rango de tirada abierta.

Mantenimiento: 20 / 20 / 25 / 30

Tipo de Conjuro: Anímico

Alterar la Suerte

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: El blanco de este conjuro ven incrementados los resultados producidos por el azar y la suerte del modo deseado por el hechicero, de manera que cualquier situación que se vea determinada por el azar obtiene siempre resultados desmesurados, ya sea para bien o para mal. Un jugador de cartas, por ejemplo, obtendrían continuamente resultados increíblemente afortunados o desastrosos. Los personajes con la Ventaja y Desventaja Afortunado y Desafortunado ven incrementados exponencialmente sus efectos. Es posible evitar sus efectos superando una RM contra el valor determinado por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	140	250	400
Int. R.	8	10	12	14

Base: RM 120.

Intermedio: RM 140.

Avanzado: RM 160 / La suerte concedida es algo desproporcionado, rozando lo absurdo.

Arcano: RM 180 / Como en grado avanzado, pero aún salvo al enfrentarse a entes sobrenaturales de Gnosis o Natura elevada, el personaje siempre ganará o perderá contra cualquier persona en todo aquello que pueda estar relacionada con la suerte.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Tipo de Conjuro: Anímico

Caminos del Caos

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero puede repetir cierta cantidad de tiradas por asalto, siempre y cuando ninguna de ellas sea un resultado de pifia. No es posible afectar dos veces la misma tirada.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	280	400
Int. R.	7	9	12	14

Base: Una tirada por asalto.

Intermedio: Dos tiradas por asalto.

Avanzado: Tres tiradas por asalto.

Arcano: Cuatro tiradas por asalto o una que sea un resultado de pifia.

Mantenimiento: 20 / 20 / 25 / 30

Tipo de Conjuro: Anímico

Aberración Caótica

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Crea un engendro solidificado el caos que haya en el ambiente. El lanzador no tiene poder alguno sobre él, y se comportará de un modo completamente impredecible (aunque por regla general, siempre de un modo violento). El ente debe de ser desarrollado como un Ser Entre Mundos usando las reglas descritas en el Capítulo 26 del libro básico, pero el lanzador solamente puede elegir gastar voluntariamente la mitad de los PD de la criatura, mientras que la otra mitad serán determinados al azar por el Director de Juego. La criatura tendrá un Gnosis determinado por el grado del conjuro, 20. Sin importar el Grado en el que el conjuro sea lanzado, este sortilegio no permite crear criaturas de un nivel superior al del hechicero, ya que estas se basan en la presencia espiritual del mismo. Los engendros del caos no tienen la capacidad de recibir un alma, por lo que no es posible darles vida independiente mediante el conjuro de Otorgar Alma, ni transmigrar un espíritu en ellos.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	200	300	700
Int. R.	8	10	12	15

Base: Nivel 2.

Intermedio: Nivel 4.

Avanzado: Nivel 8.

Arcano: Nivel 12.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Manipulación del Caos

Nivel: 64 **Acción:** Pasiva

Efecto: Alterando la esencia del caos este conjuro permite cambiar el desenlace de un suceso provocando el cambio en la acción de una persona. El conjuro debe ser lanzado inmediatamente después de que se realice una acción; el personaje que la haya realizado deberá repetir inmediatamente su tirada de dados. Por ejemplo, un personaje que intente cruzar brincando un vacío y falle una tirada de Saltar puede volver a intentarla nuevamente desechando el resultado anterior y generando uno nuevo. Este conjuro es automático, y la condición para obligar a realizar la RM es estar ante el brujo y haber realizado una acción en ese momento. Los seres con Gnosis 35 o Natura elevada son conscientes del cambio, mientras que los demás no pueden percibirlo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 200 300 400

Int. R. 10 12 14 16

Base: RM 140.

Intermedio: RM 180 / Puede obligar a repetir la tirada dos veces.

Avanzado: RM 220 / Puede obligar a repetir la tirada tres veces.

Arcano: RM 260 / Puede obligar a repetir la tirada cuatro veces.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático

Mutación Caótica

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: El objetivo de este conjuro sufre serias mutaciones en su cuerpo, alterando tanto su fisionomía como sus capacidades. Al usar Mutación Caótica, el hechicero o el individuo que éste determine consigue PD adicionales para obtener Poderes de monstruo como si fuera un Ser Entre Mundos con Gnosis 25. No obstante, únicamente puede elegir gastar voluntariamente la mitad de dichos PD, mientras que la otra mitad serán determinados al azar por el Director de Juego. Por regla general, los poderes que provoca este conjuro siempre dejan visibles cambios físicos. Una persona puede tratar de resistirse a sus efectos, siempre y cuando supere la RM determinada por el grado del conjuro. El exceso de PD aumenta el nivel del personaje. Este conjuro sólo puede ser lanzado sobre un individuo una sola vez.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 200 400 800 1.200

Int. R. 8 11 13 15

Base: 100 PD / 100 RM.

Intermedio: 200 PD / 120 RM.

Avanzado: 300 PD / 140 RM.

Arcano: 400 PD / Gnosis 30 / 160 RM.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Control del Caos

Nivel: 84 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero tiene la capacidad de doblegar la naturaleza del caos a su antojo, pudiendo usarlo para obtener los resultados que desee. De ese modo, puede hacer desde cosas tan simples como que una silla se rompa hasta que el espacio se pliegue creando portales. Es importante puntualizar que este conjuro no otorga a un personaje un control del caos si este no existe como tal en una zona, por lo que cuanto mayor ambiente caótico haya, mayores serán sus poderes. Por ejemplo, controlar un lugar en el que el ambiente caótico es muy bajo no le permitiría hacer nada, mientras que dominarlo en una zona que, por ejemplo, está afectada por un fuerte caos, podría hacer casi cualquier cosa. A efectos de juego, el brujo obtiene los poderes Gnosticos Influir en la Realidad y Auspice, con un valor máximo de Gnosis que depende del grado del conjuro y del nivel de caos que haya. En el caso de que un ser basado en caos se encuentre en presencia del hechicero, este puede dominarlo si la criatura no supera un control de RM indicado por el grado del sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 300 500 800 1.200

Int. R. 11 13 15 17

Base: Hasta Gnosis 30 / RM 120.

Intermedio: Hasta Gnosis 35 / RM 160.

Avanzado: Hasta Gnosis 40 / RM 200.

Arcano: Hasta Gnosis 45 / RM 260.

Mantenimiento: 50 / 60 / 65 / 75

Tipo de Conjuro: Efecto



Ilustrado por © Wen Yu Li

Caos Primario

Nivel: 94 **Acción:** Activa

Efecto: Alterando completamente las leyes de la realidad, el hechicero crea caos en su estado más puro, una zona donde todo cuanto contiene deja de responder a ninguna regla de la razón. El espacio se distorsiona de manera que arriba puede ser abajo, kilómetros se recorren en segundos y metros en horas. Una persona puede ser joven y vieja a la vez, estallar una tormenta sin dejar de ser un día soleado... nada tiene lógica, porque el propio concepto de la lógica ha dejado de existir. Alguien normal puede volverse loco en pocos minutos, mientras que todo poder sobrenatural puede salir fuera de control. La zona de acción de este conjuro es determinada por su grado, y permanece estática donde fue lanzada.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 500 900 1.500 2.400

Int. R. 12 14 16 18

Base: 500 metros.

Intermedio: 1 kilómetro.

Avanzado: 5 kilómetro / Cualquier persona que esté en el interior del Caos Primario al menos un minuto es afectado irremisiblemente por el conjuro Mutación Caótica lanzado en grado arcano.

Arcano: 25 kilómetros / Como en grado avanzado, pero a menos de un kilómetro del núcleo del conjuro el estado de la alteración es absoluto, por lo que ninguna regla existencia funciona; a efectos de juego, incluso la materia deja de existir, convirtiéndose simplemente en un conjunto de átomos en continuo movimiento. Todo lo que esté dentro debe superar un control de RM contra 160 o simplemente se fundirá con el caos y desaparecerá para siempre.

Mantenimiento: 100 / 180 / 300 / 480 **Diario**

Tipo de Conjuro: Automático

GUERRA

Los hechiceros de la guerra son aquellos que dominan los campos de batalla a su antojo, pudiendo potenciar a voluntad las habilidades de sus compañeros o incluso de ejércitos enteros.

Vínculos: Cerrados Esencia, Aire, Luz, Agua, Ilusión, Creación.

Moral

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Este grito provoca que los aliados del hechicero aumenten su espíritu combativo y se vuelvan inmunes a los efectos del miedo o el dolor. A efectos de juego, obtiene un bono a su habilidad secundaria Frialdad hasta que finalice el combate en el que se encuentran trabados o transcurran más de diez minutos.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	11	13

Base: +40 a Frialdad / 10 metros de radio.

Intermedio: **Base:** +80 a Frialdad / 50 metros de radio.

Avanzado: **Base:** +120 a Frialdad / 250 metros de radio.

Arcano: **Base:** +180 a Frialdad / 500 metros de radio.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Ira Ancestral

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Despierta en los aliados del brujo un ansia de lucha que los convierte en guerreros imparables, bestias humanas llenas de furia sin par. El hechizo confiere un bono de +10 al ataque y provoca el estado de Ira en todo aquel aliado del lanzador que se encuentre dentro del radio de acción del sortilegio, más por suerte, los vínculos sobrenaturales limitan la desventaja de la rabia impidiendo a los afectados perder el control o atacarse los unos a los otros.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	40	70	100	130
Int. R.	6	9	12	15

Base: 10 metros de radio.

Intermedio: 50 metros de radio.

Avanzado: 250 metros de radio.

Arcano: 500 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Tipo de Conjuro: Efecto

Velocidad en la Batalla

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Canaliza el espíritu de batalla de los aliados, haciéndolos trabajar como un solo hombre y permitiéndoles anticiparse a las acciones de sus enemigos.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Base: +10 al Turno / 10 metros de radio.

Intermedio: +10 al Turno / 50 metros de radio.

Avanzado: +20 al Turno / 250 metros de radio.

Arcano: +20 al Turno / 500 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 15

Tipo de Conjuro: Efecto

Destrucción Desencadenada

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Incrementa la potencia destructiva de los aliados cercanos al personaje, otorgándoles a estos un bono al daño de todos sus ataques.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	12	15

Base: +20 al Daño / 10 metros de radio.

Intermedio: +20 al Daño / 50 metros de radio.

Avanzado: +30 al Daño / 250 metros de radio.

Arcano: +40 al Daño / 500 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 20

Tipo de Conjuro: Efecto

Protección Final

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Incrementa la protección y resistencia de los aliados cercanos al personaje, otorgándoles a estos un bono a sus Resistencias y Tipo de Armadura.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	12	15

Base: +10 a todas las Resistencias / +1 TA / 10 metros de radio.

Intermedio: +10 a todas las Resistencias / +2 TA / 50 metros de radio.

Avanzado: +20 a todas las Resistencias / +2 TA / 250 metros de radio.

Arcano: +30 a todas las Resistencias / +3 TA / 500 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 20

Tipo de Conjuro: Efecto

Marcha Implacable

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo permite a los compañeros del brujo marchar de forma incesante, resistiendo la fatiga y la furia de los elementos. A efectos de juego, proporciona a todos los aliados que se encuentren dentro del área de efecto del conjuro las habilidades del Ki Uso de la Energía Necesaria y Eliminación de Necesidades.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	200	250	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 10 metros de radio.

Intermedio: 50 metros de radio.

Avanzado: 100 metros de radio.

Arcano: 500 metros de radio.

Mantenimiento: 30 / 40 / 50 / 100 Diario.

Tipo de Conjuro: Efecto

Campeón

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: Canaliza el espíritu combativo del grupo en uno de sus guerreros, creando como resultado un luchador implacable e invencible. El hechizo otorga diferentes bonos a las habilidades de combate, siempre y cuando combata junto a sus compañeros. Sólo un individuo por cada 10 que compongan un grupo de batalla puede ser afectado por este sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	140	180	240	350
Int. R.	10	12	14	16

Base: +10 a toda acción / +10 daño / +10 al Turno / +2 TA.

Intermedio: +10 a toda acción / +20 daño / +20 al Turno / +3 TA.

Avanzado: +20 a toda acción / +20 daño / +20 al Turno / +4 TA.

Arcano: +30 a toda acción / +30 daño / +30 al Turno / +5 TA.

Mantenimiento: 15 / 15 / 20 / 30

Tipo de Conjuro: Efecto

Órdenes Precisas

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: Permite al hechicero o a aquel sobre el que se lance el conjuro transmitir órdenes directamente a la mente de sus compañeros. Estos mensajes son automáticos, sin la necesidad de hablar con ellos o de formular largas frases o indicaciones que pueden ser escuchadas por personas indeseadas. El personaje puede elegir quienes le escuchan y quienes no, o incluso puede transmitir varias órdenes a la vez con un simple pensamiento.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Hasta 25 metros de radio.

Intermedio: Hasta 100 metros de radio.

Avanzado: Hasta 250 metros de radio.

Arcano: Hasta 500 metros de radio.

Mantenimiento: No.

Tipo de Conjuro: Efecto

Maestro de la Guerra

Nivel: 84

Acción: Pasiva

Efecto: El hechicero puede combatir físicamente con cualquier arma usando su habilidad de Proyección Mágica ofensiva y defensiva como si fuera habilidad de ataque y defensa. El límite máximo que puede alcanzar está determinado por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 200 300 400 500

Int. R. 10 12 15 18

Base: Hasta 200 de habilidad.

Intermedio: Hasta 250 de habilidad.

Avanzado: Hasta 300 de habilidad.

Arcano: Sin límite alguno

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25

Tipo de Conjuro: Efecto.

Hasta más Allá del Fin

Nivel: 94

Acción: Activa

Efecto: Este hechizo lleva más allá del poder de los mortales el espíritu combativo de los aliados del brujo, permitiéndoles seguir adelante incluso en el umbral de la muerte. Todos sus aliados que se encuentren dentro del radio de acción del sortilegio duplican su aguante en puntos de vida negativos (en caso de que se usen las reglas opcionales de entre la vida y la muerte, aplican un +40 a sus controles de RF), y no sufren ningún negativo por combatir en dicho estado.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 250 500 750 1000

Int. R. 14 16 18 20

Base: 25 metros de radio.

Intermedio: 50 metros de radio.

Avanzado: 250 metros de radio.

Arcano: 500 metros de radio / Además de los efectos descritos, un personaje afectado por este hechizo puede seguir luchando en plenas facultados hasta dos asaltos después de haber muerto.

Mantenimiento: 25 / 50 / 75 / 100

Tipo de Conjuro: Efecto

Ilustrado por © Wen Yu Li



LITERAE

Literae es la magia de las palabras, la modificación de la realidad escribiendo anotaciones en los márgenes del libro al que llamamos realidad. Los que la emplean son capaces de utilizar la hechicería para reescribir el guión de la vida adaptándolo a sus necesidades.

Vínculos Cerrados: Nigromancia, Destrucción, Esencia, Fuego, Aire, Tierra.

Pluma de la Realidad

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Crea una pluma sobrenatural que escribe sobre cualquier superficie sin la necesidad de tinta. Usándola durante el lanzamiento de un conjuro de la subvía Literae, el hechicero puede potenciar monumentalmente los efectos de dicho sortilegio, haciendo que el coste de Zeon requerido se reduzca a la mitad. Por ejemplo, un conjuro de Misiva en grado base pasaría a costar 40 en lugar de 80.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	30	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: Afecta a conjuros Literae de grado base.

Intermedio: Afecta a conjuros Literae de grado Intermedio.

Avanzado: Afecta a conjuros Literae de grado Avanzado.

Arcano: Afecta a conjuros Literae de grado Arcano.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto

Misiva

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Tras escribir una carta es posible utilizar este hechizo para enviar su contenido a un individuo a quien el hechicero conozca personalmente. La carta, así como su envoltorio, desaparece de un fogonazo y una nube de humo, reapareciendo instantes después al lado de su receptor. El alcance del hechizo depende de su grado. Misiva puede traspasar estructuras encantadas de menor poder siempre y cuando haya suficiente espacio para, por ejemplo, "colar" la carta debajo de la puerta.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	140	200	280
Int. R.	6	9	12	15

Base: 10 Kilómetros.

Intermedio: 100 Kilómetros.

Avanzado: 1000 Kilómetros.

Arcano: Cualquier lugar.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Diario de Viaje

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Encanta un libro para que recoja todas las experiencias que afecten al mago para poder revisarlas posteriormente, como si a efectos de juego estuviera escribiendo un detallado diario. El grado del conjuro determina el máximo periodo de tiempo que dicho libro cubre retrospectivamente desde el momento del lanzamiento.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 1 día.

Intermedio: 1 semana.

Avanzado: 1 mes.

Arcano: 1 año.

Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto

Orden Escrita

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Permite escribir una orden simple en un pergamino que afectará al primero que la lea, obligándole a cumplirla si falla la resistencia del sortilegio. La orden funcionará incluso si está oculta entre otras frases, aunque el personaje afectado obtiene entre un +20 y un +60 al control si el mandato va directamente en contra de su naturaleza.

Este conjuro puede repetirse de manera encadenada en varias ocasiones para crear una orden compleja, como "abre la puerta y luego olvida lo ocurrido". El poder de las palabras pierde su poder después de haber imbuido a una persona con la orden, convirtiéndose en simples letras desde ese momento.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	240	360	480
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 120.

Intermedio: RM o RP 140.

Avanzado: RM o RP 160.

Arcano: RM o RP 180.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático

Escudo de Palabras

Nivel: 44 **Acción:** Pasiva

Efecto: Usando la Pluma Mágica para trazar caracteres en el aire, el hechicero crea un escudo de palabras que le defienden tanto de ataques físicos como sobrenaturales. El escudo regenera cada asalto tantos Puntos de Resistencia como la habilidad base del mago en Arte (Literatura).

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: 200 Puntos de Resistencia.

Intermedio: 500 Puntos de Resistencia

Avanzado: 800 Puntos de Resistencia

Arcano: 1.200 Puntos de Resistencia

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Tipo de Conjuro: Defensa

Teatro de la Vida

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Permite al hechicero modificar el comportamiento de las personas que se encuentran a su alrededor escribiendo sobre una superficie las acciones que quiere que dichos individuos realicen. Básicamente, el brujo se convierte en el escritor de una obra de teatro poniendo a la gente en el papel de actores que cumplen su cometido conforme él lo vaya narrando. Puede afectar a varias personas, siempre que su presencia combinada no supere el límite marcado por el grado del sortilegio. La condición para verse afectado es estar dentro del área de efecto del conjuro y que el lanzador conozca el nombre real de las personas sobre las que quiere influir, aunque sus objetivos pueden resistirse al control superando una RM o RP para evitar ser controlados. Si el narrador deja de escribir y los afectados no tienen nuevas órdenes que cumplir, se quedarán quietos, a la espera de su siguiente papel.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	240	360	480	600
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 120 / Límite de Presencia 100 / 20 metros de radio.

Intermedio: RM o RP 140 / Límite de Presencia 180 / 40 metros de radio.

Avanzado: RM o RP 160 / Límite de Presencia 240 / 80 metros de radio.

Arcano: RM o RP 180 / Límite de Presencia 320 / 150 metros de radio.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30

Tipo de Conjuro: Automático

Compendio

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: Encanta un libro para que responda las preguntas que se le dirijan de manera que, cuando alguien haga una pregunta ante él, se escribirá en sus páginas una contestación. Lamentablemente, el libro no es capaz de responder a cualquier duda; al lanzar Compendio, el manuscrito afectado recibe una cantidad de puntos de una habilidad intelectual determinada por el grado del conjuro, y este dará una respuesta apropiada basada en lo que sabría un experto con la misma puntuación sobre el tema.



Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	260	380	500
Int. R.	7	10	13	15

Base: 120 puntos de habilidad intelectual.

Intermedio: 240 puntos de habilidad intelectual.

Avanzado: 320 puntos de habilidad intelectual.

Arcano: 440 puntos de habilidad intelectual.

Mantenimiento: 10 / 20 / 30 / 40 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto

Dramaturgo

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo modifica la realidad siempre que sea algo plausible y no afecte directamente a otro ser vivo. Por ejemplo, si el hechicero cae desde una azotea puede "escribir" que lo hace sobre un carro de heno que amortigua su caída y así ocurrirá o, si quiere entrar en un sitio cerrado, podrá "narrar" que la puerta no está bloqueada y será cierto. Las posibilidades de este hechizo son casi infinitas, siempre y cuando los elementos y objetos empleados sean simples y con una presencia que no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	280	320	480	700
Int. R.	10	12	14	16

Base: Presencia máxima 40.

Intermedio: Presencia máxima 80.

Avanzado: Presencia máxima 120.

Arcano: Presencia máxima 160.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Secundario

Nivel: 84 **Acción:** Activa

Efecto: Crea un "personaje" con la personalidad y habilidades que desee el hechicero. Para hacerlo, el lanzador debe de describir en un libro la personalidad, historia y naturaleza de dicho individuo, quien creerá realmente ser lo que el brujo ha descrito para él.

La existencia del Secundario está ligada al libro por lo que, en caso de que este sea destruido, el personaje desaparecerá de inmediato. El nivel del Secundario no puede superar el indicado por el grado del sortilegio ni tampoco el nivel del propio hechicero.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	400	600	800	1.200
Int. R.	10	12	14	17

Base: Nivel 2.

Intermedio: Nivel 5.

Avanzado: Nivel 7.

Arcano: Nivel 10.

Mantenimiento: 40 / 60 / 80 / 120 **Diario.**

Tipo de Conjuro: Efecto

Tragedia

Nivel: 94 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo es la transformación suprema de la realidad, alterar el destino de otro ser vivo haciendo que termine como al mago le plazca. El lanzador puede escribir cualquier desenlace que desee para la vida de una persona, como "y tropezando, cayó sobre su espada ensartándose mortalmente" o "el cielo se iluminó cuando, de entre las nubes de tormenta, un rayo cayó sobre él cual saeta de los vengativos dioses". La condición para verse afectado por este sortilegio es haber sido visto por el brujo al menos una vez y que este conozca su nombre verdadero. Para evitar sus efectos, tanto el blanco de Tragedia como cualquier persona directamente involucrada en el destino escrito han de superar la RM del sortilegio. De conseguirlo, se vuelven inmunes a este hechizo (lanzado por el mismo brujo) durante el resto de sus existencias.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	500	900	1.400	2.500
Int. R.	12	15	17	19

Base: RM 120

Intermedio: RM 140

Avanzado: RM 160

Arcano: RM 180

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático.

MUERTE

Esta sub-vía controla el fin de las cosas, la muerte en su concepto de término de la vida.

Vínculos: **Cerrados:** Creación, Luz, Esencia, Tierra, Agua, Aire, Ilusión.

Autopsia

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Determina la causa de la muerte y el momento en el que ocurrió. No especifica si el blanco del conjuro murió asesinado ni tampoco el responsable pero sí, por ejemplo, si alguien ha muerto por una contusión masiva o el tipo de enfermedad que lo mató. El grado del conjuro especifica el alcance de tiempo que puede rastrear, mas allá del cual el sortilegio es incapaz de obtener la información.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	80	100	120
Int. R.	4	8	10	12

Base: 1 hora.

Intermedio: 1 día.

Avanzado: 1 semana.

Arcano: 1 mes.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Resistencia a la Muerte

Nivel: 14 **Acción:** Pasiva

Efecto: Este conjuro protege contra cualquier efecto que pueda provocar la muerte de manera automática, otorgando un bono a las resistencias del objetivo contra efectos de dicha índole.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	90	120	140
Int. R.	6	9	12	14

Base: +20 a las Resistencias.

Intermedio: +40 a las Resistencias.

Avanzado: +60 a las Resistencias.

Arcano: +80 a las Resistencias.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto

Exterminio Menor

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Mata a las criaturas con Presencia 20 determinadas por el lanzador en un área si estos no superan la RM determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	9	11	13

Base: RM 60 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM 80 / 25 metros de radio.

Avanzado: RM 100 / 50 metros de radio.

Arcano: RM 120 / 75 metros de radio.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto, Anímico

Golpe de Gracia

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Remata a alguien que esté a punto de morir. La condición para ser afectado es que el objetivo debe encontrarse en el estado de entre la vida y la muerte, y morirá de manera automática si no supera la RM determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	80	100	120
Int. R.	7	9	11	13

Base: RM 140.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 200.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático

Poner en Reposo

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Destruye automáticamente a criaturas no muertas sin alma en el radio de acción del conjuro. Las criaturas pueden resistirse a sus efectos superando la RM determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	90	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM 120 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM 140 / 25 metros de radio.

Avanzado: RM 160 / 50 metros de radio.

Arcano: RM 180 / 75 metros de radio.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico

Sentir la Muerte

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: El lanzador es capaz de sentir la muerte en las cercanías, notando si alguien ha muerto o está a punto de morir a su alrededor.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	100	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Base: El lanzador nota si alguien ha muerto en una zona de unos 100 metros de radio hace menos de una hora o si hay algún moribundo cercano que vaya a fallecer en menos de un minuto.

Intermedio: El lanzador nota si alguien ha muerto en una zona de unos 150 metros de radio hace menos de seis horas o si alguien cercano a él va a morir en menos de diez minutos. Esta habilidad de predicción no le permite notar cosas con verdadera seguridad, sólo intuir la muerte.

Avanzado: El lanzador siente la muerte con claridad. Puede percibir si alguien murió a su alrededor en el pasado o cuanto tiempo de vida aproximada le queda a una persona, y lo probable o improbable que resulta su muerte.

Arcano: Como en grado avanzado, salvo que el lanzador es capaz de percibir la probable causa de muerte, tanto de aquellos que fallecieron en el pasado como los que es posible que mueran en un futuro próximo.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Tipo de Conjuro: Efecto

Memento Mori

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo mata a cualquier criatura dentro de su área que pueda ser considerada como un ser vivo, sin importar su naturaleza o condición. Los afectados pueden ignorar sus efectos superando una RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	150	200	260
Int. R.	8	10	13	15

Base: RM 80 / 5 metros de radio.

Intermedio: RM 100 / 10 metros de radio.

Avanzado: RM 120 / 25 metros de radio.

Arcano: RM 140 / 50 metros de radio.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico

Maldición Mortal

Nivel: 74

Acción: Activa

Efecto: El lanzador puede hacer que un individuo muera en un momento determinado por él y de la manera que elija. De ese modo, crea cierta "predestinación a morir", tal y como él crea conveniente. Para que este conjuro funcione el lanzador debe de alcanzar a su objetivo con el conjuro, y este fallar la RM determinada por el grado del sortilegio. A partir de ese momento, todos los demás individuos que estén incluidos en los sucesos predestinados a la muerte pueden evitar también sus efectos del mismo modo, pero son afectados por la RM de manera automática, por el mero hecho de estar involucrados con el personaje maldito.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 150 250 350 500

Int. R. 9 11 13 15

Base: RM 120.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 200.

Arcano: RM 240.

Mantenimiento: 15 / 25 / 35 / 50 **Diario**

Tipo de Conjuro: Anímico, Automático

Detener la Muerte

Nivel: 84

Acción: Pasiva

Efecto: El blanco de este conjuro se vuelve temporalmente inmortal. No significa en absoluto que se convierta en un No Muerto; sólo que mientras se mantenga el conjuro, la muerte no tendrá ningún poder sobre él. Este conjuro no tiene efecto sobre poderes que exterminen directamente el alma o efectos similares.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 350 500 800 1.200

Int. R. 10 12 14 16

Base: El objetivo ignora automáticamente cualquier efecto que produzca muerte automática, aunque no es inmortal ante el daño físico.

Intermedio: El personaje se vuelve inmortal ante el daño físico. No obstante, en el caso de que su cuerpo sea dañado hasta grados lo suficientemente elevados como para acabar con su vida, morirá de manera automática si en cualquier caso los efectos de este sortilegio desaparecen antes de que pueda ser curado. Este efecto no le protege de la muerte en caso de recibir un crítico en un punto vital o de perder la cabeza.

Avanzado: Como en grado intermedio, pero el afectado tampoco puede morir a consecuencia de críticos, sin importar cuales sean las consecuencias.

Arcano: Como en grado avanzado, pero el afectado es inmune a cualquier negativo a la acción que pueda sufrir a consecuencia del deterioro físico.

Mantenimiento: 15 / 25 / 40 / 60

Tipo de Conjuro: Efecto, Anímico

La Muerte

Nivel: 94

Acción: Activa

Efecto: El brujo obtiene un poder absoluto sobre la muerte, pudiendo decidir quien fallece en el radio de acción del conjuro a voluntad. Como un efecto automático, el lanzador puede elegir que cualquier ser vivo muera si no supera una RM o RF contra el valor determinado por el grado del conjuro. Alguien que supere la resistencia una vez ya no puede ser afectado nuevamente por este poder (lanzado por el mismo hechicero).

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 400 750 1.200 2.000

Int. R. 12 14 16 18

Base: 500 metros de radio / RF o RM 80.

Intermedio: 1 kilómetro de radio / RF o RM 100.

Avanzado: 5 kilómetros de radio / RF o RM 120.

Arcano: 10 kilómetros de radio / RF o RM 140.

Mantenimiento: 40 / 75 / 120 / 200 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto, Automático



MUSICAL

Esta sub-vía recoge todos los poderes relacionados con la música y las melodías. Los brujos que usan sus conjuros son habitualmente llamados magos musicales, ya que a través de sus melodías son capaces de provocar los más inverosímiles efectos y maravillas.

Vínculos Cerrados: Destrucción, Fuego, Tierra, Nigromancia.

Tempo

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Controlando el ritmo del mundo, este conjuro aísla al hechicero de las distracciones exteriores permitiéndole discernir de manera intuitiva todos los sonidos que le rodean. En consecuencia, obtiene un bono a su habilidad secundaria Buscar para todos aquellos controles que estén relacionados con el sonido.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	30	50	70	100
Int. R.	5	8	10	12

Base: +40 a Buscar.

Intermedio: +60 a Buscar.

Avanzado: +80 a Buscar.

Arcano: +100 a Buscar.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Cantáble

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro permite al personaje hacer sonar su voz o una melodía interpretada por este en cualquier lugar que desee hasta una distancia máxima determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	40	60	80	100
Int. R.	5	8	10	12

Base: 100 metros.

Intermedio: 250 metros.

Avanzado: 500 metros.

Arcano: 1 kilómetro.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Tipo de Conjuro: Efecto

Plagio

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Proporciona al mago la capacidad artística necesaria para efectuar una interpretación de algún tipo de composición musical, ya sea tocando un instrumento o cantando. El hechicero deberá conocer o haber escuchado, aunque sea de forma incompleta, la pieza que desea representar. Al hacerlo, el personaje tiene el equivalente a una habilidad de Música determinado por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	70	90	120
Int. R.	6	8	10	12

Base: 120 Música.

Intermedio: 180 Música.

Avanzado: 240 Música.

Arcano: 280 Música.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Tipo de Conjuro: Efecto

Mezzo Forte

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Creando una nota musical discordante, el brujo desencadena una destructiva onda de sonido que destroza cualquier cosa sólida con la que se ponga en contacto. El ataque (ENE) tiene daño base muy bajo pero, en caso de causar daño, el defensor debe realizar un control de RF contra una dificultad igual a 10 veces la pérdida de puntos de vida recibida (hasta un máximo de 240) o sufrir un daño adicional equivalente al nivel de fracaso. Por ejemplo, si este conjuro es lanzado en grado intermedio (daño base 20) y el ataque produce la pérdida de 16 puntos de vida, el afectado deberá realizar un control de RF contra 160.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	90	120	150
Int. R.	7	9	11	13

Base: Daño 10.

Intermedio: Daño 20.

Avanzado: Daño 30.

Arcano: Daño 40.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Ataque

Adagio

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro crea una melodía cargada con fuertes emociones que penetran en todo aquel que las escuche al menos un asalto. Cualquiera que cumpla tal requisito, debe superar un control de RM o verse completamente imbuido por la emoción elegida por el brujo para la sinfonía. Si alguien escucha Adagio de manera parcial o logra cubrir en parte sus oídos, obtiene un bono de +40 al control de Resistencia. Adagio se escucha en un área alrededor del hechicero, dentro de la cual, el lanzador no puede escoger blancos.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	160	220	280
Int. R.	7	9	11	13

Base: 120 RM / 20 metros de radio.

Intermedio: 140 RM / 50 metros de radio.

Avanzado: 160 RM / 100 metros de radio.

Arcano: 180 RM / 150 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Automático

Allegro

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Crea la más hermosa melodía imaginable, que atonta y embelesa a quienes la escuchan. Todo aquel que se encuentre alrededor del hechicero debe superar cada dos asaltos una RM o quedará Fascinado, siendo incapaz de realizar acciones activas por su propia voluntad. Los objetivos incapaces de oír son inmunes a este hechizo, y si alguien escucha la música de manera parcial o logra cubrir en parte sus oídos, obtiene un bono de +40 al control de Resistencia.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	160	220	280
Int. R.	7	9	11	13

Base: 120 RM / 10 metros de radio.

Intermedio: 140 RM / 25 metros de radio.

Avanzado: 160 RM / 50 metros de radio.

Arcano: 180 RM / 100 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Automático

Presstisimo

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro crea una frenética melodía que incrementa la velocidad de reacción de todo aquel que la escuche y sea designado por el lanzador. Los afectados que se encuentren cerca del hechicero obtienen de inmediato un bono a su Turno e incrementan su velocidad.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	14

Base: 10 metros de radio / +1 al Tipo de Movimiento / +30 al Turno.

Intermedio: 20 metros de radio / +2 al Tipo de Movimiento / +30 al Turno.

Avanzado: 30 metros de radio / +2 al Tipo de Movimiento / +40 al Turno.

Arcano: 40 metros de radio / +3 al Tipo de Movimiento / +50 al Turno.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Efecto

Fortísimo

Nivel: 74

Acción: Activa

Efecto: El hechicero obtiene un control absoluto sobre cualquier sonido que sea producido en el área de influencia determinada por el grado del conjuro, pudiendo alterarlo, incrementar su potencia o hacerlo completamente imperceptible. Por ejemplo, podría reunir pequeños murmullos ambientales para formar una agradable melodía o tergiversar las palabras de una persona. Salvo si el sonido como tal tiene presencia propia o es producido por un ser con Gnosis 40 o superior, no es posible de ningún modo evitar los efectos de este sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	14

Base: 10 metros de radio.

Intermedio: 25 metros de radio.

Avanzado: 50 metros de radio.

Arcano: 100 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 30

Tipo de Conjuro: Efecto

Marziale

Nivel: 84

Acción: Activa

Efecto: Crea una potente melodía que refuerza el aguante innato de aquellos que la escuchen y sean designados por el lanzador. Aquellos afectados que se encuentren alrededor del brujo obtienen diferentes bonos, descritos en los grados del conjuro. Los beneficios de este conjuro no se superponen, por lo que un individuo que se encuentre dentro de la zona de influencia de dos Marziale diferentes no aplica dos veces sus beneficios.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	14

Base: 10 metros de radio / +2 a la TA / +20 RM.

Intermedio: 25 metros de radio / +3 a la TA / +20 RM y RF.

Avanzado: 50 metros de radio / +4 a la TA / +20 RM, RF y RP / Barrera de daño 50.

Arcano: 100 metros de radio / +5 a la TA / +30 RM, RF y RP / Barrera de daño 60.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Efecto

Anima

Nivel: 94

Acción: Activa

Efecto: Anima es un conjuro que carga una melodía de poder sobrenatural para penetrar automáticamente en el alma de todos cuanto la escuchen. Anima debe de ser lanzado en combinación con otro conjuro de clase Anímico, haciendo que dicho sortilegio se convierta en Automático y funcione sobre cualquiera que esté a menos de 50 metros del hechicero y escuche la melodía más de un asalto. La RM a superar es la misma de la del conjuro afectado por Anima, pero si alguien percibe la melodía de manera parcial o logra cubrir en parte sus oídos, obtiene un bono de +40 al control de RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	300	450	600	800
Int. R.	8	10	12	14

Base: Afecta a conjuros de grado base.

Intermedio: Afecta a conjuros de grado intermedio.

Avanzado: Afecta a conjuros de grado avanzado.

Arcano: Afecta a conjuros de grado arcano.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Automático

NOBLEZA

Esta sub-vía recoge todos aquellos principios relacionados con la apariencia, posición social y superioridad sobre el resto de personas. Es la magia que usa la nobleza y los grandes señores para asegurar su predominio sobre los demás.

Vínculos Cerrados: Creación, Destrucción, Esencia, Fuego, Nigromancia.

Rostro

Nivel: 4

Acción: Activa

Efecto: Elimina las imperfecciones externas que puedan afectar el rostro del blanco del conjuro, cubriendo dichos defectos con una suave capa de maquillaje sobrenatural y aplicando un leve efecto curativo que elimina cualquier afección cutánea y realza el color. El personaje obtiene un aspecto vital y saludable.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	30	50	80	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: Las habilidades descritas.

Intermedio: Como en grado base, pero el personaje incrementa un punto su Apariencia (hasta un máximo de 9) y le hace parecer algunos años más joven.

Avanzado: Como en grado intermedio, pero incrementa dos puntos su Apariencia (hasta un máximo de 10).

Arcano: Como en grado Avanzado, pero incrementa tres puntos su Apariencia (hasta un máximo de 10).

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto

Perfume

Nivel: 14

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro modifica el olor corporal del blanco designado por el hechicero, transformándolo en un fragante aroma, suave y agradable al olfato, que evoca placenteras sensaciones a quienes lo aspiran en un área determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	40	60	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: Las habilidades descritas / 20 metros de radio.

Intermedio: Como en grado base, pero siempre que alguien sobre quien pese este conjuro deba realizar un control de Estilo en el que pueda influir su olor corporal, incrementa automáticamente un grado el nivel de dificultad alcanzado / 30 metros de radio.

Avanzado: Como en grado intermedio, pero incrementa automáticamente dos grados el nivel de dificultad alcanzado / 40 metros de radio.

Arcano: Como en grado avanzado, pero todo aquel que huela el perfume durante más de 5 asaltos debe de realizar un control de RM contra 100 o quedará automáticamente en estado de fascinación, quedando atontado de placer y siendo más receptible a las palabras del blanco del conjuro / 50 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto / Automático.

Musa

Nivel: 24

Acción: Activa

Efecto: Proporciona al lanzador la inspiración necesaria para efectuar una magistral interpretación de alguna forma de arte tradicional como puede ser tocar un instrumento, cantar, bailar, pintar, escribir, componer... Este conjuro otorga al brujo o bien una habilidad base en la Habilidad Secundaria que pone a prueba (Música, Baile o Arte), o bien la mitad de dicho valor como bono a su propia habilidad. Aunque no tiene mantenimiento, los efectos de este conjuro perduran el tiempo suficiente para completar la obra iniciada, siempre y cuando esta no tenga una duración superior a un día.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	11	13

Base: 120 de habilidad.

Intermedio: 180 de habilidad.

Avanzado: 240 de habilidad.

Arcano: 280 de habilidad.

Mantenimiento: No.

Tipo de Conjuro: Efecto

Guardarropa

Nivel: 34

Acción: Activa

Efecto: Transforma temporalmente las ropas del blanco del conjuro en otras de una calidad exquisita con la capacidad de permanecer limpias y planchadas en todo momento. Las manchas y salpicaduras resbalarán por la tela sin causar la menor imperfección al tejido y cualquier desgarró será zurdido sobrenaturalmente en cuestión de segundos.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 60 90 120 150

Int. R. 6 9 11 13

Base: Las habilidades descritas.

Intermedio: Como en grado base, pero mientras lleve las ropas el personaje obtiene un bono de +50 a su habilidad secundaria Estilo.

Avanzado: Como en grado intermedio, Las ropas varían de forma y color dependiendo de la situación y el momento, pero manteniendo en todo instante una apariencia gloriosa e impresionante.

Arcano: Como en grado avanzado, pero las ropas otorgan una TA 4 contra toda clase de ataque, y se reparan automáticamente en caso de sufrir cualquier clase de daño que no sea de naturaleza sobrenatural.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10 **Diario**

Tipo de Conjuro: Efecto

Conversación Agradable

Nivel: 44

Acción: Activa

Efecto: Permite percibir los pensamientos superficiales e intereses más comunes de un individuo para poder mantener una conversación que sea agradable o entretenida para él. El afectado puede resistirse realizando un control de RM o RP. En caso de fallar, el mago obtiene un bono de +200 a todas las tiradas de Estilo y Persuasión dirigidas a fascinar al objetivo y arrastrarlo a una conversación intrascendente. La condición para que el conjuro funcione es estar conversando al menos medio minuto con una persona que no sea abiertamente hostil. Aunque no tiene mantenimiento, el bono se mantiene siempre y cuando la conversación no se detenga.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 100 120 150

Int. R. 7 10 12 14

Base: 120 RM o RP.

Intermedio: 160 RM o RP.

Avanzado: 200 RM o RP.

Arcano: 240 RM o RP.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático

Grandeza

Nivel: 54

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro cubre al hechicero de un aire de grandeza, proporcionándole una poderosa autoridad que intimida a todos aquellos acostumbrados a obedecer órdenes. Cualquiera que se encuentre en un área de 5 metros alrededor de él deberá realizar una tirada de RM o RP, o se sentirán impelidos a complacerle, tratándolo con el respeto y deferencia debidos a un superior; un soldado no hará preguntas, un posadero le ofrecerá su mejor mesa y los criados se arrodillarán a su paso respondiendo al más mínimo deseo. Grandeza no tiene efectos sobre individuos que tengan una marcada actitud hostil contra el lanzador, quienes le conozcan y sientan que son sus iguales o superiores, o aquellos seres que, simplemente, consideren que no podrían obedecer al brujo bajo ninguna circunstancia. Los afectados pueden repetir el control únicamente cuando el lanzador haga alguna acción tan contraria a razón que estos puedan replantearse su sumisión hacia él.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 100 120 150

Int. R. 7 10 12 14

Base: 120 RM o RP.

Intermedio: 160 RM o RP.

Avanzado: 200 RM o RP.

Arcano: 240 RM o RP.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Tipo de Conjuro: Automático

Conquistar corazones

Nivel: 64

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro altera la percepción de las personas haciéndoles sentir que el lanzador o el sujeto designado por éste es un ser de belleza y sensualidad embriagadoras. Cualquiera sexualmente compatible con el personaje que se beneficia de sus efectos deberá superar un control de RM o RP, o quedará automáticamente embelesado, demostrando un claro interés conforme a su naturaleza, personalidad y manera de ser. Además, el individuo sobre quien recae este hechizo obtiene un bono de +200 a Persuasión (Seducción) contra cualquiera que no haya podido superar el control. La condición para ser afectado por el sortilegio es dedicar verdadera atención a la apariencia del individuo que se beneficia del conjuro.



Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	150	200	250
Int. R.	8	11	13	15

Base: 120 RM o RP.**Intermedio:** 160 RM o RP.**Avanzado:** 200 RM o RP.**Arcano:** 240 RM o RP.**Mantenimiento:** 5 / 10 / 10 / 15 *Diario***Tipo de Conjuro:** Automático**Presencia Absoluta****Nivel:** 74 **Acción:** Activa

Efecto: Este sortilegio hace que cualquier individuo en un radio alrededor del hechicero centre por completo su atención en él, siendo incapaz de fijarse o concentrarse en otra persona que no sea el brujo. Quienquiera que intente realizar una actividad que no esté centrada en el hechicero recibe automáticamente un penalizador de -40 a toda acción (-120 en caso de estar relacionada con habilidades perceptivas). La condición para ser afectado por este conjuro es simplemente estar en el interior del área designada y no superar un control de RM o RP.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	150	200	250
Int. R.	9	12	14	16

Base: 120 RM o RP / 20 metros de radio.**Intermedio:** 160 RM o RP / 50 metros de radio.**Avanzado:** 200 RM o RP / 100 metros de radio.**Arcano:** 240 RM o RP / 150 metros de radio.**Mantenimiento:** 10 / 10 / 15 / 20**Tipo de Conjuro:** Automático**Perfección****Nivel:** 84 **Acción:** Activa

Efecto: El blanco del conjuro altera su complexión física adquiriendo automáticamente una apariencia perfecta.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	150	200	250
Int. R.	9	12	14	16

Base: El objetivo obtiene Apariencia 10 y un bono de +100 a Estilo, Persuasión, Intimidar y Liderazgo.

Intermedio: Como en grado base, pero sus heridas desaparecen siempre sin dejar marca o cicatriz, incrementando en +3 su nivel de regeneración base.

Avanzado: Como en grado intermedio, pero el bono a Estilo, Persuasión, Intimidar y Liderazgo aumenta a +200.

Arcano: Como en grado avanzado, pero el personaje obtiene un bono de +1 a todos sus atributos.

Mantenimiento: 15 / 15 / 20 / 25 *Diario***Tipo de Conjuro:** Efecto**El Rey del Mundo****Nivel:** 94 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero emplea la magia para divinizar sus capacidades sociales, convirtiéndose en el centro de atención y veneración de todos cuantos le rodean. Cualquiera que se encuentre en un radio de él debe superar automáticamente un control de RM o considerará al hechicero como su maestro e ideal; el culmen de toda su admiración. El brujo no tendrá verdadero control sobre los afectados, quienes seguirán comportándose como correspondería a su personalidad, pero todos tratarán de satisfacer, ayudar y buscar la aprobación del lanzador como si fueran sus leales seguidores.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	300	450	500	700
Int. R.	10	13	15	17

Base: 500 metros de radio / 120 RM.**Intermedio:** 1 kilómetro de radio / 160 RM.**Avanzado:** 2 kilómetros de radio / 200 RM.**Arcano:** 5 kilómetros de radio / 240 RM.**Mantenimiento:** 15 / 15 / 20 / 25 *Diario***Tipo de Conjuro:** Efecto**PAZ**

Es la vía que encarna la armonía y la falta de conflictos.

Vínculos Cerrados: Destrucción, Oscuridad, Fuego, Nigromancia, Ilusión.**Escudo Salvador****Nivel:** 4 **Acción:** Pasiva

Efecto: Crea una barrera protectora que protege contra cualquier tipo de ataque. En el caso de que se utilice para cubrir a varios individuos contra un ataque en área, el conjuro permite proteger a tantos blancos como indique el grado del conjuro sin sufrir por ello daño adicional o aplicar un penalizador a la habilidad defensiva del lanzador.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	100	160	240
Int. R.	6	8	10	14

Base: El escudo tiene 300 puntos de Resistencia / Es capaz de proteger hasta a dos personas sin penalizador.

Intermedio: El escudo tiene 900 puntos de Resistencia / Es capaz de proteger hasta a cinco personas sin penalizador.

Avanzado: El escudo tiene 1.500 puntos de Resistencia / Es capaz de proteger hasta a ocho personas sin penalizador.

Arcano: El escudo tiene 3.000 puntos de Resistencia / Es capaz de proteger hasta a doce personas sin penalizador.

Mantenimiento: 5 / 15 / 20 / 25**Tipo de Conjuro:** Defensa**Equilibrio Interior****Nivel:** 14 **Acción:** Pasiva

Efecto: El hechicero o el objetivo designado por éste alcanza un nivel de paz interior que le hace inmune cualquier efecto que pueda desequilibrar su estado de ánimo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: El personaje se vuelve inmune a los estados psicológicos negativos.

Intermedio: Como en grado base, pero el personaje obtiene además un +40 a sus Resistencias contra efectos desequilibrantes.

Avanzado: Como en grado intermedio, pero el bono aplicable es de +80.

Arcano: El personaje no puede ser afectado por ningún efecto que altere negativamente su conducta.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 *Diario***Tipo de conjuro:** Efecto.**Defensor****Nivel:** 24 **Acción:** Activa

Efecto: Otorga un bono a la habilidad defensiva de un individuo al utilizar la maniobra de defensa total. Afecta a tantas personas como determine el lanzador, siempre y cuando la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	100	140	200
Int. R.	6	8	10	12

Base: +20 a la habilidad defensiva / Presencia máxima 60.

Intermedio: +20 a la habilidad defensiva / Presencia máxima 100.

Avanzado: +30 a la habilidad defensiva / Presencia máxima 150.

Arcano: +40 a la habilidad defensiva / Presencia máxima 250.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 20**Tipo de conjuro:** Efecto.

Detectar Armonía**Nivel:** 34**Acción:** Activa

Efecto: El hechicero percibe las personas en el interior del radio del conjuro que tiene sentimientos pacíficos o violentos si estos no superan la RM determinada por el grado del sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	100	120	140
-------------	----	-----	-----	-----

Int. R.	8	10	12	14
----------------	---	----	----	----

Base: 10 metros de radio / 100 RM.**Intermedio:** 25 metros de radio / 120 RM.**Avanzado:** 50 metros de radio / 140 RM.**Arcano:** 100 metros de radio / 160 RM.**Mantenimiento:** 10 / 10 / 15 / 15**Tipo de conjuro:** Detección**Remanso de Paz****Nivel:** 44**Acción:** Activo

Efecto: Este hechizo genera una zona en cuyo interior se pierde todo instinto agresivo. Cualquiera que penetre dentro debe de superar automáticamente un control de RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro o perderá toda actitud violenta. Una persona afectada por este conjuro no tiene derecho a repetir el control, salvo que sienta algo que pueda devolverle su actitud agresiva. Alguien que supere el control no vuelve a verse afectado por los efectos de Remanso de Paz mientras no salga de su zona de influencia. El área permanece estática en el lugar en el que fue lanzada.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	160	220	280	300
-------------	-----	-----	-----	-----

Int. R.	8	10	12	14
----------------	---	----	----	----

Base: 10 metros de radio / 100 RM.**Intermedio:** 25 metros de radio / 120 RM.**Avanzado:** 50 metros de radio / 140 RM.**Arcano:** 100 metros de radio / 160 RM.**Mantenimiento:** 20 / 25 / 30 / 30 Diario**Tipo de conjuro:** Automático.**Signo de Paz****Nivel:** 54**Acción:** Pasiva

Efecto: El hechicero cancela una acción de ataque que sea dirigida contra él. La condición para ser afectado es realizar un ataque que tenga como blanco al lanzador (incluso si hay otros individuos que también son afectados por el ataque). Para evitar sus efectos, es necesario superar una RM contra la dificultad indicada por el grado del conjuro. Un mismo ataque sólo puede ser afectado una vez por un conjuro de Signo de Paz.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	180	260	340
-------------	-----	-----	-----	-----

Int. R.	8	10	12	14
----------------	---	----	----	----

Base: RM 120.**Intermedio:** RM 160.**Avanzado:** RM 200.**Arcano:** RM 240.**Mantenimiento:** No.**Tipo de conjuro:** Automático.**Defensa Absoluta****Nivel:** 64**Acción:** Activa

Efecto: Mientras el hechicero no realice ninguna acción ofensiva durante un asalto puede aplicar un bono a su Proyección Mágica defensiva.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	80	110	140
-------------	----	----	-----	-----

Int. R.	6	9	12	15
----------------	---	---	----	----

Base: +20 a la Proyección Mágica defensiva.**Intermedio:** +30 a la Proyección Mágica defensiva.**Avanzado:** +40 a la Proyección Mágica defensiva.**Arcano:** +50 a la Proyección Mágica defensiva.**Mantenimiento:** 10 / 10 / 15 / 15**Tipo de conjuro:** Efecto.**Alas de Salvación****Nivel:** 74**Acción:** Pasiva

Efecto: Crea una barrera protectora que protege contra cualquier tipo de ataque. El conjuro permite cubrir todos los individuos que estén dentro del radio de acción del sortilegio sin sufrir por ello daño adicional o aplicar un penalizador a la habilidad defensiva del lanzador.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	250	350	450
-------------	-----	-----	-----	-----

Int. R.	9	11	13	15
----------------	---	----	----	----

Base: El escudo tiene 500 puntos de Resistencia / 5 metros de radio.**Intermedio:** El escudo tiene 1.200 puntos de Resistencia / 15 metros de radio.**Avanzado:** El escudo tiene 2.500 puntos de Resistencia / 25 metros de radio.**Arcano:** El escudo tiene 5.000 puntos de Resistencia / 50 metros de radio.**Mantenimiento:** 15 / 25 / 35 / 45**Tipo de Conjuro:** Defensa**Paz Absoluta****Nivel:** 84**Acción:** Activa

Efecto: El objetivo de este conjuro queda imbuido por una energía de la paz más pura, que le impedirá volver a entablar actos violentos de ningún tipo. Alguien que falle la RM determinada por el grado del sortilegio deja de poder realizar acciones ofensivas contra nadie de un modo consciente. Dado que su propia esencia violenta desaparece por completo, este conjuro no tiene mantenimiento.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	240	300
-------------	-----	-----	-----	-----

Int. R.	9	11	13	15
----------------	---	----	----	----

Base: RM 120.**Intermedio:** RM 140.**Avanzado:** RM 160.**Arcano:** RM 180.**Mantenimiento:** No**Tipo de conjuro:** Anímico.**Pax In Terrax****Nivel:** 94**Acción:** Activa

Efecto: Al lanzar este conjuro se crea una zona absoluta de no violencia, donde no puede haber conflictos o guerras de ningún tipo. Todo individuo que entre en ella debe de superar automáticamente una RM contra dejará de concebir los conceptos de violencia o enfrentamiento, y siendo incapaz de realizar acciones violentas. Una persona que falle la resistencia no tiene derecho a repetirla mientras siga dentro del área de acción del conjuro, mientras que aquellos que la superen deberán volver a realizar el control cada vez que traten de realizar una acción violenta en el interior de la zona.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	350	600	1.000	1.600
-------------	-----	-----	-------	-------

Int. R.	8	10	12	14
----------------	---	----	----	----

Base: 1 kilómetro de radio / 120 RM.**Intermedio:** 5 kilómetros de radio / 140 RM.**Avanzado:** 15 kilómetros de radio / 160 RM.**Arcano:** 50 kilómetros de radio / 180 RM.**Mantenimiento:** 35 / 60 / 100 / 160 Diario**Tipo de conjuro:** Automático.

PECADO

Esta sub-vía es la más oscura y retorcida de todas, ya que recoge todos los poderes relacionados con las emociones negativas, el pecado y, mayoritariamente, el puro mal. Es la magia usada por la gran mayoría de criaturas infernales, así como la de los adoradores de las deidades malignas de cada cultura.

Vínculos Cerrados: Luz, Esencia, Ilusión, Tierra, Agua.

Sentir Pecado

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Mediante este conjuro el hechicero podrá ver los pecados que ha cometido alguien. No obtendrá información específica de ellos (sabrás el tipo de pecado aunque no sepa exactamente que hizo), pero sentirá mas o menos su gravedad y en que momento aproximado fueron cometidos. Por ejemplo, podría saber que el pecado cometido por una persona es la mentira, aunque no saber en que mintió o porqué. El lanzador puede sentir un pecado por cada 10 puntos por los que el blanco del conjuro falle un control de RM contra la dificultad prefijada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	40	60	90	120
Int. R.	6	8	10	12

Base: 120 RM.

Intermedio: 140 RM.

Avanzado: 160 RM.

Arcano: 180 RM.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Detección

Imbuir Pecado

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: El objetivo del hechizo es incitado a cometer su pecado capital más afín. Alguien con una enorme gula sentirá la necesidad de comer insaciablemente, mientras que un individuo lujurioso se lanzará a los brazos de cualquier persona cercana que considere atractiva. Aquel que falle la RM del conjuro se verá afectado por él y sólo tendrá derecho a repetir el control cada vez que encuentre algo que le haga volver a tener la necesidad de pecar.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	70	100	140
Int. R.	6	8	10	12

Base: 120 RM.

Intermedio: 140 RM.

Avanzado: 160 RM.

Arcano: 180 RM.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15 *Diario*

Tipo de Conjuro: Anímico

Gula

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero recupera automáticamente una parte de todos los puntos de Zeon (redondeado hacia arriba en grupos de 5) y de Ki que se gasten en un radio a su alrededor. Por ejemplo, si el lanzador tiene activo Gula en su grado base y un hechicero lanza un conjuro dentro de su radio de acción con un coste zeónico de 100 puntos, recuperaría automáticamente 10 puntos de Zeon. Gula no tiene efectos sobre conjuros innatos o poderes mágicos que no consuman propiamente Zeon, ni tampoco aquellos conjuros o Técnicas de Ki que utilice el lanzador.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	100	140	180
Int. R.	7	9	11	13

Base: Absorbe un 10% / 10 metros de radio.

Intermedio: Absorbe un 20% / 20 metros de radio.

Avanzado: Absorbe un 30% / 40 metros de radio.

Arcano: Absorbe un 50% / 60 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Efecto

Lujuria

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: El blanco del conjuro se convertirá en un imán para cualquiera que se sienta atraído por el sexo del blanco. Cualquiera que lo vea y no supere la RM determinada por el grado del sortilegio se sentirá inmensamente atraído por el afectado, mientras que quien falle el control por más de 40 puntos sentirá una atracción obsesiva y enfermiza, perdiendo incluso la razón y haciendo cualquier cosa por poseer al objeto de su lujuria. Cualquier individuo afectado puede repetir el control cada hora. El blanco del conjuro puede resistirse si lo desea a ser imbuido por Lujuria superando la RM del sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	100	120	150
Int. R.	7	9	11	13

Base: 140 RM.

Intermedio: 160 RM.

Avanzado: 180 RM.

Arcano: 200 RM.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Anímico

Avaricia

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Arrebata automáticamente algo que esté en posesión del blanco del conjuro, haciéndolo aparecer ante el hechicero. No es ni siquiera necesario que dicho objeto pueda "moverse" hacia el lanzador; se puede afectar desde algo que esté sostenido en las manos del objetivo hasta las ropas o armaduras que esté llevando. El objeto elegido no puede tener una presencia máxima superior a lo que determine el grado del conjuro. Alguien que sea consciente de que puede ser blanco de este conjuro puede tratar de resistirse a sus efectos superando una RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	50	80	120	260
Int. R.	8	10	12	14

Base: 120 RM / 50 de presencia.

Intermedio: 140 RM / 80 de presencia.

Avanzado: 160 RM / 100 de presencia.

Arcano: 180 RM / 120 de presencia.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático.

Pereza

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: El objetivo se ve sumido en un profundo estado de pereza. En consecuencia, mientras dure el efecto del sortilegio sólo podrá realizar acciones pasivas. Para resistir los efectos de este conjuro es necesario superar un control de RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	80	100	120
Int. R.	7	9	11	13

Base: 100 RM.

Intermedio: 120 RM.

Avanzado: 140 RM.

Arcano: 160 RM.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Efecto

Soberbia

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: Quien sufra este efecto obtiene una confianza infinita despreciando las habilidades de todo el que le rodea. Cualquier persona incrementa automáticamente sus habilidades, obteniendo bonos especiales determinados por el grado del conjuro. No obstante, sus capacidades especiales quedarán muy limitadas, viéndose incapaz de usar técnicas de Ki o Magnus, poderes psíquicos de Nivel 2 o 3, o conjuros de nivel superior a 40. Para resistirse a sus efectos, es necesario superar una RM contra la dificultad determinado por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 100 120 150

Int. R. 7 9 11 13

Base: 120 RM / +10 a Toda Acción / +50 a Estilo.

Intermedio: 140 RM / +20 a Toda Acción / +100 a Estilo.

Avanzado: 160 RM / +20 a Toda Acción / +150 a Estilo / +100 Resistir el Dolor.

Arcano: 180 RM / +30 a Toda Acción / +200 a Estilo / +150 Resistir el Dolor.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Anímico

Ira

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: El objetivo del hechizo entra en un estado de ira berseker que no puede controlar, atacando de inmediato a todo aquel que sea objeto de su furia. El hechicero podrá, en el momento del lanzamiento, enfocar sobre quien irá dirigida toda esa rabia. Para resistir los efectos de este conjuro es necesario superar un control de RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 140 180 220

Int. R. 8 10 12 14

Base: 120 RM.

Intermedio: 140 RM.

Avanzado: 160 RM.

Arcano: 180 RM.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Anímico

Envidia

Nivel: 84 **Acción:** Activa

Efecto: Si el objetivo falla la RM determinada por el grado del conjuro, sufrirá todo lo que el hechicero sufra, tanto positivo como negativo. Por ejemplo, si dañan al lanzador el personaje afectado también sufrirá el mismo daño, o si el brujo recibe cualquier efecto místico, de la naturaleza que sea, también será traspasado.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 150 200 250

Int. R. 9 11 13 15

Base: 120 RM.

Intermedio: 140 RM.

Avanzado: 160 RM.

Arcano: 180 RM.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Anímico

La Semilla del Mal

Nivel: 94 **Acción:** Activa

Efecto: Un individuo afectado por este sortilegio se torna intrínsecamente malvado, perdiendo cualquier concepto de moralidad. El personaje adquirirá una maldad extrema automáticamente. Una persona realmente pura, sin concepto alguno de la maldad, es inmune a este conjuro. Para resistir a sus efectos es necesario superar un control de RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 120 180 260 320

Int. R. 10 12 14 16

Base: 120 RM.

Intermedio: 140 RM.

Avanzado: 160 RM.

Arcano: 180 RM.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico





CONOCIMIENTO

Conocimiento es una sub-vía primaria que domina el propio concepto del saber. Los hechiceros que la usan tienen control sobre todo lo que se puede llegar a aprender.

Vínculos Cerrados: Destrucción, Tierra, Fuego, Ilusión.

Categorizar

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: El lanzador del conjuro obtiene conocimiento sobre la naturaleza de una creación, como usarlo sobre un plato de cocina tratando de averiguar su receta, o un artilugio para ver como esta hecho y de que esta creado. No otorga al lanzador conocimientos de como realizar tal cosa pero al menos le guía en que materia ha de buscar o que elementos ha de utilizar. Si el objeto o creación es especialmente complejo o posee una presencia muy elevada será inmune a este hechizo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	30	60	90	120
Int. R.	5	7	9	11

Base: El lanzador sabrá en que campo de estudio se ampara: la cocina, mecánica, herrería... sin adquirir más datos.

Intermedio: Obtiene información de los materiales de los que está compuesto, así como una idea aproximada del porcentaje de cada uno en el conjunto final.

Avanzado: Obtiene una vaga idea de como funciona, aunque no para que sirve.

Arcano: El lanzador obtiene una vaga idea de como se creó el objeto, aunque no lo suficiente como para recrearlo.

Mantenimiento: No.

Tipo de Conjuro: Efecto.

Conocimiento

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Otorga al lanzador un conocimiento innato en una materia. El hechicero obtiene un valor en la habilidad de conocimiento que desee, sustituyendo la que tuviese de por sí. Un personaje puede tener varias veces lanzado este hechizo, pero cada vez ha de escoger un conocimiento diferente.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	40	80	120	160
Int. R.	6	9	11	13

Base: 40 en una habilidad.

Intermedio: 60 en una habilidad.

Avanzado: 80 en una habilidad.

Arcano: 100 en una habilidad.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Efecto

Saber Debilidad

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Permite al hechicero ver las imperfecciones y debilidades de algo o alguien. Si se lanza sobre un ser, averiguará sus defectos y debilidades, mientras que si es sobre un objeto, sabrá si es especialmente débil ante algo y cual es su punto de fisura. La única condición para ser afectado por este conjuro es encontrarse en presencia del lanzador, aunque el objetivo puede resistirse a sus efectos superando una RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	100	140	180
Int. R.	7	9	11	13

Base: 120 RM.

Intermedio: 140 RM.

Avanzado: 160 RM.

Arcano: 180 RM.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Detección

Saber la Verdad

Nivel: 34

Acción: Activa

Efecto: El hechicero sabrá cuando alguien esta mintiendo ante él. Si alguien lo hace frente al lanzador, deberá superar una RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro. En caso de fallarla, el hechicero sabrá que ha mentido en algo, aunque no específicamente en que.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	11	13

Base: RM 80.

Intermedio: RM 100.

Avanzado: RM 120.

Arcano: RM 140.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 20 **Diario**

Tipo de Conjuro: Detección.

Conocimiento Mágico

Nivel: 44

Acción: Activa

Efecto: El lanzador obtiene el conocimiento de lanzar un conjuro de una vía que no conoce, siempre y cuando dicho sortilegio no sea de un nivel superior a lo que indique el grado del conjuro. Una vez ejecutado Conocimiento Mágico, el brujo tiene un periodo máximo de 5 asaltos para usar el nuevo sortilegio, o perderá los beneficios de este sortilegio. Este conjuro no permite usar un sortilegio de una vía que resulte opuesta a aquella de la que depende esta sub-vía.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	150	200	250
Int. R.	8	10	12	14

Base: Un conjuro de hasta nivel 20.

Intermedio: Un conjuro de hasta nivel 30.

Avanzado: Un conjuro de hasta nivel 40.

Arcano: Un conjuro de hasta nivel 50.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Conocimiento de Combate

Nivel: 54

Acción: Activa

Efecto: El hechicero percibe y entiende las habilidades de un adversario, así como su metodología de combate y como anticiparse a sus movimientos. Por tanto, si el objetivo no supera la RM del conjuro, el lanzador obtiene un bono a todas las habilidades enfrentadas a dicho enemigo. La condición para verse afectado por este sortilegio es simplemente estar en presencia del hechicero.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	11	13

Base: 140 RM / +20 a toda acción enfrentada.

Intermedio: 160 RM / +30 a toda acción enfrentada.

Avanzado: 180 RM / +30 a toda acción enfrentada.

Arcano: 200 RM / +40 a toda acción enfrentada.

Mantenimiento: 5 / 10 / 20 / 20

Tipo de Conjuro: Automático

Aprendizaje

Nivel: 64

Acción: Activa

Efecto: El blanco del hechizo mejora su capacidad de aprender a niveles imposibles, disminuyendo el tiempo de estudio o practica para dominar el conocimiento que desea alcanzar. Por ejemplo, podría lanzarse para aprender un sortilegio y este disminuía un grado su nivel de dificultad.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	150	200	250
Int. R.	8	10	12	14

Base: Disminuye en uno la dificultad del grado de aprendizaje.

Intermedio: Disminuye en dos la dificultad del grado de aprendizaje.

Avanzado: Disminuye en tres la dificultad del grado de aprendizaje.

Arcano: Disminuye en cuatro la dificultad del grado de aprendizaje.

Mantenimiento: 10 / 20 / 30 / 40 **Diario**

Tipo de Conjuro: Automático.

Consejero

Nivel: 74

Acción: Activa

Efecto: Como su nombre indica, este hechizo aconseja sabiamente al lanzador respecto a una cuestión o duda. El conjuro no adivinará ni tendrá conocimientos mayores a los que posea el lanzador, pero usando sus conocimientos como base aconsejará lo mejor posible al lanzador.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	100	140	200
Int. R.	6	9	11	13

Base: El lanzador obtiene un consejo aproximado sobre cual es la mejor de las decisiones que ha de tomar. El índice de acierto es elevado, pero dista de ser una predicción perfecta.

Intermedio: El consejero mostrará el espectro de posibilidades y las posibles consecuencias de sus acontecimientos así como la más apropiada para realizar.

Avanzado: El lanzador obtiene un consejo muy aproximado sobre las decisiones que ha de tomar o hacer. El índice de acierto es muy elevado.

Arcano: El lanzador obtiene un consejo detallado con todas las posibilidades y posibles consecuencias de sus acciones, así como un porcentaje aproximado de las posibilidades de éxito que tiene cada una de ellas.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Efecto

Otorgar Conocimiento

Nivel: 84

Acción: Activa

Efecto: Permite traspasar el conocimiento de un individuo a otro. Por ejemplo, podría hacer que alguien perdiese sus conocimientos sobre arqueología o rituales ocultistas para otorgárselos a otro individuo mientras dure el sortilegio. En reglas de juego, Otorgar Conocimiento permite transmitir una habilidad intelectual cuyo valor no supere lo indicado por el grado del conjuro. Nótese que el lanzador puede elegir si traspasar toda la información pertinente, o sólo de un tema en concreto. Esta habilidad también permite enviar información referente al conocimiento de conjuros, en una cantidad máxima equivalente al valor determinado por el sortilegio. En tal caso, si por ejemplo el lanzador traspasa 40 niveles de magia de Luz un individuo que tiene nivel de vía 70, el afectado perdería la capacidad de lanzar conjuros de nivel 2 a 40, pero podría seguir lanzándolos de nivel 42 a 70. Es importante recordar que este hechizo no otorga el Don, por lo que si se transfiere conjuros a alguien sin dicha ventaja, simplemente no podrá usarlos. Resistirse a los efectos de este sortilegio requiere superar una RM determinada por el grado del conjuro. Alguien afectado sólo puede repetir el control una vez al día.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	150	200	250
Int. R.	8	10	12	14

Base: RM 120 / Habilidad intelectual de hasta 50 o Nivel de magia 20.

Intermedio: RM 140 / Habilidad intelectual de hasta 100 o Nivel de magia 40.

Avanzado: RM 160 / Habilidad intelectual de hasta 150 o Nivel de magia 60.

Arcano: RM 180 / Habilidad intelectual de hasta 200 o Nivel de magia 80.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20 **Diario**

Tipo de Conjuro: Anímico

Vida

Nivel: 94

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro otorga temporalmente experiencias vitales al personaje, permitiéndole incrementar unos instantes sus habilidades y conocimientos. A efectos de juego, otorga niveles adicionales al lanzador, dándole momentáneamente la capacidad de usar los PD obtenidos para mejorar con absoluta normalidad. Los efectos de este conjuro no se superponen, y el hechicero sólo puede beneficiarse de un conjuro de Vida a la vez.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	400	600	800	1.000
Int. R.	10	12	14	16

Base: +1 Nivel.

Intermedio: +2 Niveles.

Avanzado: +3 Niveles.

Arcano: +4 Niveles.

Mantenimiento: 40 / 60 / 80 / 100

Tipo de Conjuro: Efecto

SANGRE

Esta sub-vía controla el principio que da la vida a los seres orgánicos, el de la propia sangre.

Vínculos Cerrados: Luz, Ilusión, Fuego, Aire, Tierra.

Limitación: Como es lógico, los seres sin corriente sanguínea, como elementales, ánimas o golems inorgánicos, son inmunes a los conjuros de esta sub-vía.

Ralentizar Pulso

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Afecta al torrente sanguíneo de sus objetivos, ralentizándolo en el caso de que sea anormalmente rápido (como es el caso de emociones extremas, como la ira o el temor). El afectado se siente relajado, siendo eliminada cualquier emoción extrema en el que esté sumido, sea de origen natural o no. La sensación de tranquilidad será tan grande, que durante el siguiente minuto el blanco del conjuro sufre un -10 a toda acción de carácter físico. Para tratar de resistirse a sus efectos es necesario superar una RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 30 60 100 150

Int. R. 5 8 10 13

Base: RM 80.

Intermedio: RM 100.

Avanzado: RM 120.

Arcano: RM 160.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico

Coagular

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Restaña las heridas mágicamente, impidiendo la pérdida de sangre y cerrando las heridas. Sólo es posible afectar a alguien una vez al día con este conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 40 80 120 160

Int. R. 6 8 10 13

Base: Elimina automáticamente cualquier desangramiento

Intermedio: Recupera un 20% de los puntos de vida perdidos por heridas producidas por cortes o hemorragias.

Avanzado: Recupera un 40% de los puntos de vida perdidos por heridas producidas por cortes o hemorragias.

Arcano: Recupera un 60% de los puntos de vida perdidos por heridas producidas por cortes o hemorragias.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Sangre Fría

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Cambia la temperatura corporal de los objetivos del conjuro, permitiéndole regularla de forma acorde a las condiciones externas. Así, no se verán afectados por la meteorología adversa, pudiendo sobrevivir en yermos gélidos o desiertos ardientes. Puede afectar a tantos blancos como se desee, siempre y cuando la suma de sus presencias no supere lo que determine el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 50 90 120 150

Int. R. 6 9 12 15

Base: Presencia máxima 60.

Intermedio: Presencia máxima 100.

Avanzado: Presencia máxima 180.

Arcano: Presencia máxima 300.

Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30 Diario

Tipo de Conjuro: Efecto

Creación de Sangre

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Crea un objeto u arma partir de la propia sangre del hechicero, cristalizándola hasta convertirla en un material de una dureza extrema. Lamentablemente, esto reprecia que el brujo debe de sacrificar necesariamente parte de su propia sangre, perdiendo puntos de vida en el proceso.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 120 160 200

Int. R. 6 9 12 15

Base: Pérdida de -10 PV / Calidad +0 / Objetos de hasta 2 kilos.

Intermedio: Pérdida de -20 PV / Calidad +5 / Objetos de hasta 5 kilos.

Avanzado: Pérdida de -40 PV / Calidad +10 / Objetos de hasta 15 kilos.

Arcano: Pérdida de -60 PV / Calidad +15 / Objetos de hasta 25 kilos.

Mantenimiento: 10 / 40 / 50 / 60

Tipo de Conjuro: Efecto

Transfusión

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Separando los elementos vitales de la sangre del hechicero e imbuyéndolos sobre un aliado, permite que el brujo transfiera parte de sus puntos de vida a otra persona. La cantidad de PV que sacrifique el lanzador se multiplica por la cantidad que determine el grado del conjuro. Por ejemplo, si el brujo lanzara este conjuro en grado intermedio y sacrificara 10 PV, recuperaría 50 PV de su aliado. Este conjuro no permite restaurar miembros cercenados o pérdidas permanentes, pero sí elimina los penalizadores causados por los críticos en una cantidad equivalente a los puntos de vida sacrificados.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 40 60 80 100

Int. R. 6 8 10 12

Base: x2 a los PV sacrificados.

Intermedio: x5 a los PV sacrificados

Avanzado: x10 a los PV sacrificados.

Arcano: x20 a los PV sacrificados.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Desangrar

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo provoca que las heridas de un objetivo sangren horriblemente, incrementando así los daños que reciba. Mientras se mantenga activo, el afectado incrementa el daño que sufra en una cantidad determinada por el grado del conjuro. Para que Desangrar tenga efecto el daño resultante debe provenir de contusiones, hemorragias y cortes, mientras que las heridas provocadas por calor, frío o energía no se benefician de esta regla. Para evitar sus efectos, el objetivo debe superar un control de RM, pero puede volver a repetirlo cada vez que reciba un impacto cuyo daño sea incrementado por este sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 150 200 250

Int. R. 6 9 12 15

Base: Incrementa el daño recibido un 50% / RM 120.

Intermedio: Dobra el daño recibido / RM 140.

Avanzado: Triplica el daño recibido / RM 160.

Arcano: Cuadruplica el daño recibido / RM 180.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25

Tipo de Conjuro: Anímico.

Vampirismo

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro provoca que un arma beba parte de la sangre de aquellos a los que hiera, canalizando sus energías vitales y otorgándoselas al portador para que recupere sus PV perdidos. En el caso de que se ataque a un ser con acumulación de daño, la cantidad drenada debe dividirse por diez.



Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Base: Drena el 10% de las heridas causadas.

Intermedio: Drena el 20% de las heridas causadas.

Avanzado: Drena el 30% de las heridas causadas.

Arcano: Drena el 40% de las heridas causadas.

Mantenimiento: 10 / 10 / 15 / 15

Tipo de Conjuro: Efecto

Lágrimas de Sangre

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: Este terrorífico conjuro provoca que la sangre del corazón de un objetivo se expanda y lo reviente desde dentro a causa de la presión. Si el personaje falla el control por más de 40 puntos muere de manera automática, mientras que si el nivel de fracaso no es superior a 40, recibe el daño determinado en la descripción del grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	280	320	360	400
Int. R.	10	13	15	17

Base: RM o RF 140 / Daño 50.

Intermedio: RM o RF 180 / Daño 100.

Avanzado: RM o RF 220 / Daño 150.

Arcano: RM o RF 260 / Daño 200.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico.

Corriente Sanguínea

Nivel: 84 **Acción:** Pasiva

Efecto: Incrementa la velocidad del torrente sanguíneo del hechicero y aquellos aliados que designe, incrementando notablemente sus capacidades. Sin embargo, la presión a la que se somete el corazón de los beneficiarios del hechizo les provoca daños internos que pueden llegar a matarlos si se mantiene demasiado tiempo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	200	240	300	340
Int. R.	10	12	15	17

Base: +10 a toda acción / -5 PV por turno.

Intermedio: +20 a toda acción / -15 PV por turno.

Avanzado: +40 a toda acción / -30 PV por turno.

Arcano: +60 a toda acción / -50 PV por turno.

Mantenimiento: 40 / 50 / 60 / 70

Tipo de Conjuro: Efecto

Un Mundo de Sangre

Nivel: 94 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero obtiene un control absoluto sobre toda la sangre que se encuentre dentro del radio de acción del sortilegio. Su dominio es tal que puede desde paralizar los cuerpos de los seres vivos hasta crear prácticamente cualquier cosa que desee con la sangre que ya haya sido derramada. Cualquier individuo que se vea afectado por el conjuro debe superar un control de RM o RF para no verse controlado por el brujo como una marioneta, o sufrir si este lo desea un daño equivalente al doble del nivel de fracaso. En el caso de que el hechicero quiera usar la sangre como medio de ataque o de defensa (creando cuchillas, espinas o escudos), tiene la capacidad de emplear su proyección mágica para proyectarla como descargas afiladas o escudos místicos. Tanto el daño de sus ataques como la resistencia de los mismos es determinado por el grado del conjuro, pero únicamente puede usarla si hay suficiente sangre a su alrededor.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	280	320	360	400
Int. R.	10	13	15	17

Base: RM o RF 120 / Daño 60 / 500 Puntos de Resistencia.

Intermedio: RM o RF 140 / Daño 90 / 1.200 Puntos de Resistencia.

Avanzado: RM o RF 160 / Daño 120 / 2.400 Puntos de Resistencia.

Arcano: RM o RF 180 / Daño 150 / 3.600 Puntos de Resistencia.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico.

SUEÑOS

Sueños es la vía de magia que controla el mundo onírico de los soñadores, así como su reflejo en la Vigilia.

Vínculos Cerrados: Creación, Destrucción, Agua, Tierra, Fuego.

Sentir los Sueños

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Mediante este conjuro el hechicero es capaz de localizar las energías oníricas de todos los seres que estén soñando cerca de él. Además, mediante la energía que desprenden podrá saber si están teniendo sueños plácidos o por el contrario, terribles pesadillas. Para resistirse a la detección, los durmientes deben superar una RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	40	60	80	100
Int. R.	5	8	10	12

Base: 50 metros / RM 120.

Intermedio: 150 metros / RM 160.

Avanzado: 200 metros / RM 200.

Arcano: 500 metros / RM 240

Mantenimiento: No

Tipo de conjuro: Detección

Sueño imperturbable

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo protege a un personaje de ser asaltado por conjuros o efectos de cualquier tipo relacionado con los sueños, otorgándole un bono a la RM y RP contra tales menesteres. De igual forma, este conjuro evita que el personaje sea transportado involuntariamente hasta la Vigilia, otorgándole el mismo bono a sus Resistencias en caso de que alguien trate de forzarle a ir en contra de su voluntad.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Base: +40 RM o RP.

Intermedio: +60 RM o RP.

Avanzado: +80 RM o RP.

Arcano: +100 RM o RP.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10 **Diario**

Tipo de conjuro: Efecto

Espiar los Sueños

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo permite observar que esta ocurriendo en los sueños de un durmiente, tanto si son tranquilos como pesadillas. No es posible intervenir en ellos de ninguna manera, pero si verlos detalladamente. Una persona puede resistirse superando un control de RM, pero si lo falla, sólo tiene derecho a un nuevo control cada día, siempre y cuando sea consciente o sospeche que puede estar siendo afectado por un conjuro de estas características.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	60	80	100	120
Int. R.	6	8	10	12

Base: RM 140.

Intermedio: RM 160.

Avanzado: RM 180.

Arcano: RM 200 / El lanzador puede manifestar una imagen material de los sueños del individuo afectado, permitiendo a cualquier persona que esté junto a él verlos.

Mantenimiento: 10 / 10 / 10 / 15 **Diario**

Tipo de conjuro: Anímico

Alterar los Sueños

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Mediante este conjuro el hechicero tiene la capacidad de alterar los sueños (ya sean tranquilos o pesadillas) que tengan todas las personas que estén dentro del radio de acción determinado por el grado del sortilegio. Este conjuro sólo funciona si el hechicero está "fuera" del sueño, y no permite usarlo si está introducido en el propio sueño o en la Vigilia.

Este hechizo sólo afecta a personas que estén durmiendo en esos momentos, y desaparece en el instante en el que despiertan.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	9	11	13

Base: RM 100 / 50 metros de radio.

Intermedio: RM 120 / 150 metros de radio.

Avanzado: RM 140 / 250 metros de radio.

Arcano: RM 160 / 500 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 10 / 10 / 15

Tipo de conjuro: Anímico

Caminante Noctámbulo

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Gracias a este sortilegio el hechicero o la persona designada por este puede traer al mundo su yo onírico, la forma que toma su consciencia más habitualmente al soñar. Así pues, mientras su cuerpo físico duerme, puede moverse libremente por el mundo en su forma de sueños. Mientras alguien está afectado por este conjuro es invisible al ojo humano (salvo aquellas personas capaces de ver espíritus) y no produce ruido alguno. Al mismo tiempo, es completamente intangible, y no puede tocar nada material. La distancia máxima que el afectado puede separarse de su cuerpo físico es determinada por el grado del conjuro. Si el caminante recibe alguna clase de daño el conjuro es interrumpido.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	120	140	160
Int. R.	10	12	14	16

Base: 1 kilómetro de distancia máxima.

Intermedio: 2 kilómetros de distancia máxima / El afectado puede tornarse visible a voluntad y hablar con cualquier persona.

Avanzado: 5 kilómetros de distancia máxima / Como en grado intermedio, pero el personaje puede alterar su aspecto físico a voluntad, adquiriendo cualquier forma con la que pueda soñar.

Arcano: A cualquier distancia/ Como en grado avanzado, pero el caminante puede entrar en el mundo onírico de cualquier durmiente con el que se cruce si el soñador no supera un control de RM contra 150.

Mantenimiento: 30 / 30 / 40 / 40 **Diario**

Tipo de conjuro: Efecto.

Sueño Eterno

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Este terrible conjuro sume a su víctima en un sueño del que no puede despertar hasta que el hechicero no lo desee, sin importar lo que le pase a su cuerpo. Alguien afectado por este conjuro tiene derecho a una resistencia al día, aunque aplica un -40 a sus resistencias para lograr despertarse si ya ha sido afectado por el conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	140	180	240
Int. R.	7	9	11	13

Base: RM 80.

Intermedio: RM 100.

Avanzado: RM 120.

Arcano: RM 140.

Mantenimiento: 10 / 20 / 20 / 25 **Diario**

Tipo de conjuro: Anímico.

Rasgar la Membrana

Nivel: 64 **Acción:** Activa

Efecto: El hechicero crea un vórtice en la realidad permitiéndole crear un portal a la Vigilia.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Base: El portal sólo permite pasar al hechicero, y es sólo de una dirección.

Intermedio: El portal puede ser pasado por cualquier clase de ser, pero es sólo de una dirección.

TIEMPO

Avanzado: Como en grado intermedio, pero el portal puede ser usado en ambas direcciones.

Arcano: Como el grado avanzado, pero el hechicero puede determinar libremente quienes pueden cruzar el portal o si es necesario tener algún sentimiento o cualidad especial para abrirlo.

Mantenimiento: 40 / 50 / 60 / 70 **Diario**

Tipo de conjuro: Efecto.

Desterrar a la Vigilia

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo permite arrancar del mundo terrenal a un individuo o ser y lanzarlo hasta un lugar al azar de la Vigilia. El lanzador puede elegir si sólo envía el subconsciente onírico del afectado (es decir, que su cuerpo permanece durmiendo mientras su mente va a la Vigilia). Si estaba dormido podría no llegar a notar el salto dimensional, si estaba despierto su cuerpo caerá en un profundo sueño. También puede afectar a criaturas propias de la Vigilia que serán arrastradas por completo. Para resistirse deberá superar una RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	120	140	160
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM 100.

Intermedio: RM 120.

Avanzado: RM 140.

Arcano: RM 160.

Mantenimiento: No.

Tipo de conjuro: Anímico.

Entre Sueños y Realidad

Nivel: 84 **Acción:** Activa

Efecto: Permite al hechicero alterar los lazos entre el mundo real y la Vigilia, permitiendo temporalmente fundir ambos aspectos de la realidad en uno. Los seres que entren en dicha zona seguirán siendo “de su lado”, por lo que si salen de la zona afectada lo seguirán haciendo “por su lado” (es decir, un ser de la Vigilia seguirá en su plano de existencia al cruzar el área afectada por el conjuro). No obstante, las criaturas tienen poderes especiales en la Vigilia los mantendrán en dicha zona.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	400	500	700	900
Int. R.	13	15	17	19

Base: 100 metros de radio.

Intermedio: 500 metros de radio.

Avanzado: 1 kilómetro de radio.

Arcano: 3 kilómetros de radio.

Mantenimiento: 80 / 100 / 140 / 180 **Diario**

Tipo de conjuro: Efecto.

Hacer los Sueños Realidad

Nivel: 94 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro realiza literalmente lo que su nombre indica; permite al hechicero traer al mundo real cualquier ser u objeto que se encuentre en los sueños de algún durmiente. Podría traer, por ejemplo, un escudo con el que está soñando un guerrero o el caballo con el que montaba en su infancia. Al hacerlo realidad se materializará adquiriendo “sustancia”. En el caso de que se traiga un ser “vivo”, la criatura es aparentemente real, pero no podrá tener poderes superiores a Gnosis 25 ni un nivel superior a lo que determine el grado del conjuro. Si por el contrario es un objeto, su presencia máxima será determinada por el grado del sortilegio. Es importante puntualizar que este conjuro en sí no permite al lanzador observar lo que hay en el interior de los sueños de la gente, por lo que será necesario usar algún otro medio para “ver” exactamente lo que quiere traer.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	300	600	900	1.200
Int. R.	12	14	16	18

Base: Presencia máxima 80/ Nivel 3.

Intermedio: Presencia máxima 120/ Nivel 6.

Avanzado: Presencia máxima 160/ Nivel 9.

Arcano: Presencia máxima 200/ Nivel 12.

Mantenimiento: 50 / 60 / 65 / 75 **Diario**

Tipo de conjuro: Efecto.

Para muchos ocultistas el principio que controla esta sub-vía es el más grande de todos, superior incluso a los de las propias vías mayores. Los que la emplean suelen ser llamados Chronomantes, o magos del tiempo, y su habilidad consiste en emplear la magia para controlar el fluir del tiempo como si fuera un elemento más.

Vínculos Cerrados: Nigromancia, Aire, Agua, Fuego, Tierra, Esencia, Ilusión.

Conocimiento Temporal

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: El personaje puede percibir sobrenaturalmente el paso del tiempo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	30	50	70	90
Int. R.	5	7	10	12

Base: Permite percibir sobrenaturalmente la hora y fecha que es en ese instante determinado usando el calendario conocido por el lanzador.

Intermedio: Como en grado base, pero el lanzador siente además con absoluta exactitud los segundos y milésimas de segundo. Además, permite sentir si existe alguna clase de alteración sobrenatural en el fluir del tiempo.

Avanzado: Como en grado intermedio, pero el personaje puede fijar una alarma desde ese momento hasta que trascorra un periodo de tiempo que él mismo determine, sintiendo automáticamente cuando llegue dicho instante. Por ejemplo, podría determinar que quiere notar cuando pase un periodo de cuatro horas, doce minutos y siete segundos.

Arcano: Como en grado avanzado, pero el lanzador puede calcular el periodo de tiempo que va a tardar algo en concluir, como cuanto le costará a una persona que anda a velocidad constante cruzar una playa, cuanto va a tardar una melodía en ocurrir.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Aceleración Temporal

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: El brujo acelera su esencia ante el fluir del tiempo. Mientras que él percibe el mundo a cámara lenta, el resto sólo ve un borrón en movimiento. A efectos de juego, otorga diferentes bonos al lanzador o al individuo designado por este indicados por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	140	180	240
Int. R.	7	10	12	15

Base: +1 Tipo de Movimiento / +20 al Turno / +10 a Toda Acción.

Intermedio: +2 Tipos de Movimientos / +30 al Turno / +15 a Toda Acción.

Avanzado: +2 Tipos de Movimientos / +40 al Turno / +20 a Toda Acción.

Arcano: +3 Tipos de Movimientos / +50 al Turno / +25 a Toda Acción.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25

Tipo de Conjuro: Efecto



Lentitud Temporal

Nivel: 24

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro afecta un área determinada de terreno dentro de la cual todo aquel individuo designado por el lanzador es arrastrado a un flujo temporal retardado. En consecuencia, los afectados se mueven mucho más lentamente, sufriendo así diversos penalizadores reflejados en los diferentes grados del sortilegio. El área afectada por Lentitud Temporal permanece estática en el lugar donde es lanzada. Para resistirse a sus efectos, es necesario superar una RM, pero alguien que haya fallado el control no podrá repetirlo hasta que salga de la influencia del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 150 200 250

Int. R. 7 10 12 15

Base: -2 Tipos de Movimiento / -40 al Turno / 10 metros de radio / 100 RM.

Intermedio: -4 Tipos de Movimiento / -60 al Turno / -10 a Toda Acción / 25 metros de radio / 120 RM.

Avanzado: -6 Tipos de Movimiento / -80 al Turno / -20 a Toda Acción / 50 metros de radio / 140 RM.

Arcano: -8 Tipos de Movimiento / -100 al Turno / -30 a Toda Acción / 100 metros de radio / 160 RM.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25

Tipo de Conjuro: Efecto

Estancar el Tiempo

Nivel: 34

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro crea una burbuja sobrenatural que estanca el flujo de tiempo haciendo que, hasta que el sortilegio deje de funcionar, el estado de las cosas que se encuentran en su interior no pueda cambiar. A efectos de juego este hechizo memoriza el estado y condición actual de todo cuanto se encuentra en un radio de acción determinado por el grado del sortilegio en el instante en el que es lanzado, impidiendo en todo momento que, por mucho daño que cosas o personas reciban a partir de entonces, sus efectos o consecuencias puedan aparecer aún en su cuerpo. Por ejemplo, mientras este conjuro se mantenga, un personaje herido permanecerá con la misma cantidad de puntos de vida perdidos incluso si posteriormente recibe nuevos ataques que puedan llegar a producirle daño adicional o incluso matarle. De igual forma, los efectos negativos de carácter físico, como dolor o cansancio, tampoco tendrán efecto en ese momento. Lamentablemente, Estancar el Tiempo sólo puede retrasar los efectos de lo que realmente ha sucedido, y nunca evitarlos, por lo que todo perjuicio que un individuo o cosa haya sufrido durante el lapso de tiempo estancado aparecerá de inmediato en cuanto el conjuro finalice o salgan de su zona de influencia. Eso significa que, si alguien ha muerto en el interior de una zona estancada, por mucha curación que reciba posteriormente no podrá ser salvado cuando el conjuro finalice; ya estará muerto desde hace mucho. El brujo puede elegir libremente que es afectado y que no, siendo capaz de decidir que cosas pueden ser destruidas y cuales no. No obstante, este sortilegio nunca afecta al propio lanzador, pues es el nexo que vincula el pasado con el presente. El área afectada por Estancar el Tiempo permanece estática en el lugar donde es lanzada.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 150 200 280 380

Int. R. 8 11 13 15

Base: 5 metros.

Intermedio: 10 metros.

Avanzado: 25 metros.

Arcano: 50 metros.

Mantenimiento: 15 / 20 / 30 / 40

Tipo de Conjuro: Automático

Detener el Tiempo

Nivel: 44

Acción: Activa

Efecto: Este hechizo hace que el tiempo se detenga en el interior de un espacio determinado. Todo aquel individuo o cosa que, a partir del asalto posterior al lanzamiento del conjuro, se encuentre en el interior de su zona de efecto quedará congelado en el tiempo si no supera una RM. Las personas o cosas congeladas en el tiempo son completamente sólidas, por lo que nada puede interactuar con ellas, tocarlas no dañarlas de forma alguna, ni interactuar con nada más. Los seres con Gnosis 40 o superior pueden ignorar este hecho, siendo capaces de interactuar libremente con las cosas congeladas sin problema alguno. Alguien afectado por este conjuro sólo puede repetir el control de RM una vez al día. El área afectada por Detener el Tiempo permanece estática en el lugar donde es lanzada, y no es posible elegir blancos en su interior; afecta por igual todo cuanto se encuentre dentro de ella salvo al propio lanzador.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 200 300 400 500

Int. R. 9 12 14 16

Base: 120 RM / 10 metros.

Intermedio: 140 RM / 25 metros.

Avanzado: 160 RM / 50 metros.

Arcano: 180 RM / 100 metros.

Mantenimiento: 40 / 60 / 80 / 100 *Diario*

Tipo de Conjuro: Automático

Retroevolucionar

Nivel: 54

Acción: Activa

Efecto: Este sortilegio afecta la esencia de un objetivo, haciendo que su "existencia" retroceda en el tiempo. Naturalmente, el afectado no viaja al pasado propiamente; es su esencia la que regresa a un momento anterior de su vida. De ese modo, un anciano volvería a ser joven o un hombre adulto podría llegar a convertirse en un simple niño (o incluso un bebé). Lamentablemente, el tiempo retrocedido se borra de la vida del individuo, por lo que el afectado pierde esa parte de su vida, olvidando sus recuerdos o incluso perdiendo (o ganando) las capacidades que ha tenido anteriormente. Naturalmente, si es necesario es incluso posible alterar el nivel del afectado. Este conjuro no permite recuperar miembros cercenados ni anular efectos o daños producidos por seres de Gnosis 40 o superior. Para resistirse a sus efectos, es necesario realizar un control de RM contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 250 350 450 600

Int. R. 10 13 15 17

Base: 120 RM / Retrocede hasta un día.

Intermedio: 140 RM / Retrocede hasta un mes.

Avanzado: 160 RM / Retrocede hasta un año.

Arcano: 180 RM / Retrocede hasta una década.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico.

Deshacer el Tiempo

Nivel: 64

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro permite hacer que las fibras del tiempo retrocedan unos instantes en una zona determinada, deshaciendo cualquier suceso que haya acontecido en dicho periodo. De esa manera, se puede repetir nuevamente unos cuantos asaltos o incluso devolver a la vida a alguien que hubiera muerto en ese periodo de tiempo. Únicamente el lanzador, los seres con Gnosis 15 puntos superior a su natura o criaturas de naturaleza divina serán conscientes de lo que ha pasado en el periodo de tiempo deshecho; para el resto esos momentos nunca habrán pasado. Este conjuro no permite deshacer las acciones en las que esté directamente involucrado un ser con Gnosis 40 o superior, salvo si el lanzador tiene a su vez un Gnosis aún más elevado, ni tampoco devolver a la vida a alguien cuya alma ha quedado descreada.

Es importante puntualizar que en realidad el tiempo en general no retrocede, sino que separa una parte del mundo del continuo espacio-tiempo natural y lo hace retroceder brevemente. Por lo tanto, se crea una breve distorsión temporal que la existencia se ocupará de arreglar del modo menos dañino.

Tanto el área afectada como el periodo de tiempo que es posible retroceder son determinados por el grado del conjuro. No hay tirada de Resistencia posible.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	200	350	500	800
Int. R.	11	14	16	18

Base: 15 segundos (5 asaltos) / 50 metros.

Intermedio: 30 segundos (10 asaltos) / 150 metros.

Avanzado: Un minuto / 250 metros.

Arcano: Una hora / 1 kilómetro.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Salto Temporal

Nivel: 74 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro afecta a un individuo o cosa haciendo que dé un salto temporal al futuro. A efectos de juego, el blanco del conjuro desaparece de donde está, apareciendo en el mismo sitio cierto periodo de tiempo después. Mientras que para él únicamente cambia el entorno y no percibe lapso alguno, quienes estaban a su lado en ese instante lo ven esfumarse por completo.

El lanzador es quien elige cuanto tiempo adelanta el afectado, siempre que este no se exceda de los límites determinados por el grado del conjuro. No obstante, hay un límite a sus efectos; existen ciertos momentos en la historia que marcan acontecimientos tan importantes existencialmente que son imposibles de evitar. Por eso, si el periodo de tiempo que adelanta un salto temporal pasa a través de uno de ellos, el individuo que esté saltando detendrá su avance, dando por finalizado el sortilegio antes de lo previsto. El objetivo del conjuro puede resistirse a sus efectos superando una RM.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	250	350	450	600
Int. R.	11	14	16	18

Base: Hasta diez minutos / 120 RM.

Intermedio: Hasta un día / 160 RM.

Avanzado: Hasta un mes / 200 RM.

Arcano: Hasta un año / 240 RM.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico

Bucle Temporal

Nivel: 84 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo crea un bucle en un periodo de tiempo, haciendo que la historia se repita constantemente una y otra vez. Mientras el sortilegio se mantenga, al llegar el final del periodo determinado por el lanzador el tiempo se reinicia, dando nuevamente comienzo a los mismos acontecimientos. Salvo los individuos designados por el lanzador o quienes que tengan más de Gnosis 35 (o, en su defecto, aquellos cuyo Gnosis sea por lo menos 15 puntos por encima de su Naturaleza), nadie será consciente de que la historia se repite.

Este conjuro tiene un área de efecto definida y, sin embargo, ello no significa que el tiempo avance fuera de esa zona. Cuando el conjuro finaliza, únicamente se considera que el último lapso de tiempo ha tenido verdaderamente lugar. Los seres con Gnosis 40 o mayor son conscientes de inmediato del lugar y posicionamiento de todos los bucles temporales existentes en ese instante.

Si lo desea, el lanzador puede imponer un acontecimiento como final del sortilegio, haciendo que, en caso de ocurrir las cosas como ha designado, el hechizo termine de inmediato.

El mantenimiento de este sortilegio se calcula de un modo especial. Al contrario de las reglas generales, el hechicero debe de pagar el coste de mantenimiento al finalizar cada uno de los periodos que ha designado. Es decir, en caso de que establezca que el bucle temporal fuera de diez minutos, sería al transcurrir ese periodo cuando debería gastar su Zeon. Lamentablemente, al atar su esencia a un momento estático de la historia el lanzador de Bucle Temporal no puede recuperar Zeon de ningún modo mientras mantenga activo el conjuro.

No hay tirada de Resistencia posible contra un Bucle Temporal.

Limitación Especial: En contra de las reglas generales de conjuros de Libre Acceso y sub-vías, Bucle Temporal se considera un conjuro de Alta Magia.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	400	600	900	1.400
Int. R.	11	14	16	18

Base: 250 metros de radio / Hasta un día.

Intermedio: 500 metros de radio / Hasta una semana.

Avanzado: 1 kilómetro de radio / Hasta un mes.

Arcano: 5 kilómetros de radio / Hasta un año.

Mantenimiento: 40 / 60 / 90 / 140 (Especial)

Tipo de Conjuro: Efecto

Solapar el Tiempo

Nivel: 94 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo permite al lanzador crear un punto de unión entre el presente y el pasado, haciendo que ambos instantes se unan en uno. Al hacerlo, todo lo que hubiera en el momento designado por el hechicero dentro de la zona que determine el grado del conjuro se manifiesta en el presente, como si siempre hubiera estado ahí.

En realidad, el pasado no se altera en absoluto; es el presente el que se modifica, al colarse en este una línea temporal anterior. Eso significa que, tanto personas o cosas que existieran en ese momento y lugar, reaparecen en la actualidad. No hay límite a la cantidad de elementos que son traídos dentro de la zona afectada; puede desde manifestarse ejércitos enteros hasta ciudades que existieron eones atrás. Los seres y objetos aparecidos no son realmente copias, pero al mismo tiempo, tampoco son completamente reales; se trata de seres fuera de su línea temporal, cuya existencia prolongada es, en el mejor de los casos, innatural.

En el caso de que se superpongan dos cosas idénticas en el mismo lugar (como es habitual en las construcciones duraderas y los accidentes geográficos), se impondrá la que tuviera más presencia en ese momento o, en el caso de ambas presencias sean muy parecidas, se mezclarán dando como resultado un punto intermedio entre ambas. De darse el caso de que una misma persona estuviera en el mismo lugar en ambos momentos, el resultado es siempre inestable; es posible que o bien se fusionen en uno, que existan como entes separados, o incluso que ambos sean completamente destruidos.

No obstante, este conjuro también tiene sus límites. En primer lugar, no se puede “traer” del pasado a alguien o algo que haya sido descreado o cuya alma fuese destruida (en el segundo de estos casos, su cuerpo sí aparecería, pero sería poco más que una carcasa vacía). Además, si se trae un objeto único de Nivel de Poder 5 que sigue existiendo en la actualidad, la manifestación del objeto sería incompleta, poseyendo cualidades muy inferiores a las del que sigue existiendo.

Limitación Especial: En contra de las reglas generales de conjuros de Libre Acceso y sub-vías, Solapar el Tiempo se considera un conjuro de Magia Divina.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	500	800	1.250	2.500
Int. R.	12	15	17	19

Base: 5 metros de radio / Hasta un año en el pasado.

Intermedio: 25 metros de radio / Hasta una década en el pasado.

Avanzado: 500 metros de radio / Hasta un siglo en el pasado.

Arcano: 1 kilómetro de radio / Hasta mil años en el pasado.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

LA MAGIA DEL TIEMPO EN GAÏA

Al contrario que otras vías de magia, todos los conjuros relacionados con el tiempo en Gaïa están enormemente limitados y controlados por los Poderes en la Sombra. Por ello, cualquier sortilegio relacionado con el continuo espacio tiempo que provoque una posible alteración en la historia, simplemente no tiene efecto, al quedar anulado por los sistemas Ormus de Imperium.



UMBRAL

El miedo y la locura son las emociones más oscuras, primarias y poderosas, anteriores incluso a los tiempos en los que el hombre tenía consciencia de su destino. Esta sub-vía tiene ambos conceptos como principio; la magia de los horrores primigenios que están más allá de las propias tinieblas.

Vínculos Cerrados: Luz, Esencia, Agua, Creación, Destrucción.

Ojos del Otro Lado

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Los ojos del hechicero le permiten ver los miedos intrínsecos de la gente, así como sus trastornos y locuras. Mientras este conjuro está activo, cualquiera capaz de percibir espíritus verá como los ojos del personaje se tornan completamente negros, como si una oscuridad interna los devorase. Para evitar sus efectos, un individuo puede superar un control de RM o RP contra la dificultad determinada por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	11	14

Base: El personaje puede sentir si una persona está asustada o no / RM o RP 120.

Intermedio: El personaje puede percibir no sólo si una persona está o no asustada, sino también cual es o de donde viene el origen del miedo que está sintiendo en ese momento / RM o RP 140.

Avanzado: El mago percibe los miedos y trastornos de la gente de un modo genérico, incluso cuando las personas a las que mira no están asustadas / RM o RP 160.

Arcano: El personaje percibe los miedos y trastornos de la gente, viendo representaciones visuales de dichos miedos caminar al lado de estos / RM o RP 180.

Mantenimiento: 5 / 5 / 5 / 10

Tipo de Conjuro: Detección

Sombra del Miedo

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Este conjuro afecta una zona de terreno, volviéndola lúgubre y tenebrosa a la vista de los demás. Es importante puntualizar que diferentes personas pueden percibir la misma zona de un modo distinto, dependiendo de lo que estos consideren un lugar lúgubre.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	40	70	100	130
Int. R.	6	9	12	15

Base: 50 metros de radio.

Intermedio: 250 metros de radio.

Avanzado: 500 metros de radio.

Arcano: 1 kilómetro de radio.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Efecto

Susurros del Otro Lado

Nivel: 24 **Acción:** Activa

Efecto: Provoca la aparición de voces susurrantes en un área determinada, sonidos que inundan el corazón de sus víctimas de un miedo primordial. Cualquier persona dentro del radio de acción del conjuro que escuche más de cinco asaltos las voces debe superar automáticamente un control de RM o RP contra la dificultad determinada por el grado del conjuro o quedará sometido al estado de miedo.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

	Base	Intermedio	Avanzado	Arcano
Zeon	60	100	160	200
Int. R.	6	9	12	15

Base: RM o RP 80 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM o RP 100 / 25 metros de radio.

Avanzado: RM o RP 120 / 50 metros de radio.

Arcano: RM o RP 140 / 100 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 5 / 10 / 10

Tipo de Conjuro: Automático

Senda de la Locura

Nivel: 34

Acción: Activa

Efecto: El brujo altera la mente de una persona con ideas y conceptos demenciales, trastornando su percepción del mundo y sumiéndolo temporalmente en la locura. El blanco de este conjuro debe de superar un control de RM o RP contra la dificultad determinada por el blanco del conjuro o se verá sometido a una locura transitoria como psicosis, esquizofrenia o paranoia, perdiendo la capacidad de ser dueño de sus propios actos. El personaje afectado sólo podrá repetir el control de resistencia una vez al día.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	100	120	140
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM o RP 120.

Intermedio: RM o RP 140.

Avanzado: RM o RP 160.

Arcano: RM o RP 180.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Anímico

Acechar en los Sueños

Nivel: 44

Acción: Activa

Efecto: Esta maldición permite al hechicero convertir los sueños de su víctima en una prisión donde atrapa su alma en una pesadilla sin fin. El objetivo queda sumido en un sueño eterno en el que constantemente será acosado por monstruosidades y otras criaturas innombrables que le darán caza hasta acabar con él. Este conjuro debe de ser lanzado sobre un individuo que está soñando y, en caso de que este falle la RM o RP requerida, no podrá volver a despertar hasta que el conjuro no finalice. El blanco sólo tendrá derecho a un nuevo control de resistencia cada vez que, mientras está en el mundo de pesadillas, su mente considere que ha ganado a las pesadillas que le acechan.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	100	140	180	240
Int. R.	7	10	13	15

Base: RM o RP 120.

Intermedio: RM o RP 160.

Avanzado: RM o RP 200.

Arcano: RM o RP 240.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25 Diario

Tipo de Conjuro: Anímico

Agudizar

Nivel: 54

Acción: Activa

Efecto: El personaje agudiza los temores y locuras de aquellos individuos que se encuentre dentro del área de efecto del conjuro. Toda aquella persona que no supere la RM o RP pasará de tener miedo a tener terror de aquellas cosas que le asustaban, y la locura transitoria se convertirá en una profunda demencia. Sólo es posible repetir el control una vez al día o cuando aumenten las Resistencias del personaje.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Base: 50 metros / RM o RP 120.

Intermedio: 100 metros / RM o RP 140.

Avanzado: 250 metros / RM o RP 160.

Arcano: 500 metros / RM o RP 180.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 30 Diario

Tipo de Conjuro: Anímico

Terror

Nivel: 64

Acción: Activa

Efecto: Provoca temporalmente el estado de Terror a todos los sujetos que se encuentren alrededor del lanzador. El hechicero es quien decide cual es la fuente de terror para los afectados.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	80	140	200	240
Int. R.	8	10	12	15

Base: RM o RP 120 / 10 metros de radio.

Intermedio: RM o RP 140 / 50 metros de radio.

Avanzado: RM o RP 180 / 100 metros de radio.

Arcano: RM o RP 200 / 250 metros de radio.

Mantenimiento: 10 / 15 / 20 / 25

Tipo de Conjuro: Anímico

Señor de los Locos

Nivel: 74

Acción: Activa

Efecto: El brujo obtiene la capacidad de controlar a cualquier persona demente alterando a voluntad su demencia y percepción de la realidad. La condición para ser afectado por este sortilegio es estar dentro de la zona de influencia del conjuro y estar sumido en una demencia grave. Aquellos que sólo tengan una locura transitoria pueden aplicar un +40 a sus Resistencias contra los efectos de este conjuro. Los afectados sólo tienen derecho a repetir el control una vez al día o cuando aumenten sus Resistencias.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	14	16

Base: RM o RP 140 / 100 metros de radio.

Intermedio: RM o RP 160 / 250 metros de radio.

Avanzado: RM o RP 180 / 1 kilómetro de radio.

Arcano: RM o RP 200 / 5 kilómetros de radio.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático

Encarnación del Miedo

Nivel: 84

Acción: Activa

Efecto: Este conjuro crea una encarnación pura del miedo de una persona, un ser entre mundos nacido a partir de los terrores más profundos del subconsciente de su objetivo. La criatura es real en todos los aspectos, pero únicamente el individuo o individuos que la temen son capaces de verla o interactuar con ella (del mismo modo, la criatura sólo siente o puede tocar a aquellas personas que la temen). Al lanzar este sortilegio, el hechicero debe de elegir una persona en su presencia como objetivo, a la que afecta de manera automática. Si dicho individuo no supera la RM o RP determinada por el grado del conjuro, da forma al instante a un ser a imagen y semejanza de los miedos del personaje. La criatura puede tener cualquier nivel o poder, siempre que no tenga un Gnosis superior a 30 o supere los límites impuestos por el grado del sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	250	500	700
Int. R.	10	12	15	18

Base: Nivel 4 / RM 140.

Intermedio: Nivel 8 / RM 160.

Avanzado: Nivel 12 / RM 180.

Arcano: Nivel 15 / RM 200.

Mantenimiento: 15 / 25 / 50 / 70

Tipo de Conjuro: Automático

El Miedo hecho Carne

Nivel: 94

Acción: Activa

Efecto: El personaje se torna una fuente de miedo, provocando temor a todo tipo de criatura, incluso a aquellas que son inmunes a psicología. Todo aquel que esté en su presencia es sometido automáticamente a miedo, sin resistencia posible, y debe superar un control de RM o RP para no verse sometido además a Terror.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	250	350	450	600
Int. R.	11	13	15	17

Base: RM o RP 120

Intermedio: RM o RP 140

Avanzado: RM o RP 200

Arcano: RM o RP 240

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Automático

VACÍO

Vacío es la sub-vía que controla las energías de la nada, la absoluta carencia de toda materia física y espiritual.

Vínculos Cerrados: Luz, Creación, Tierra, Fuego, Ilusión, Esencia.

Sombra de Vacío

Nivel: 4 **Acción:** Activa

Efecto: Trae a la existencia un fragmento del vacío, una mera sombra de la nada primordial que durante unos instantes absorbe parcialmente la luz, reduce la cantidad de oxígeno en la zona, y arrebató energía vital a cuanto la rodea. Todo aquel que se encuentren en la zona afectada por este conjuro deberá realizar un control de RM o perderá o bien un punto de Cansancio en los seres vivos, dos intensidades en el caso de elementales.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 30 60 90 120

Int. R. 5 8 11 14

Base: RM 80 / Área 5 metros.

Intermedio: RM 100 / Área 10 metros.

Avanzado: RM 120 / Área 15 metros.

Arcano: RM 150 / Área 30 metros.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Anímico

Onda Vacua

Nivel: 14 **Acción:** Activa

Efecto: Este hechizo manda una leve onda de vacío capaz de desestructurar las fibras sobrenaturales de cualquier protección. Este conjuro en si no provoca daños a sus adversarios, pero dirigido contra un escudo sobrenatural, provoca demoledoras consecuencias. La Onda Vacua es invisible al ojo humano, salvo para aquellos capaces de ver magia.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 30 60 90 120

Int. R. 6 9 12 15

Base: Daño 120 contra escudos.

Intermedio: Daño 250 contra escudos.

Avanzado: Daño 400 contra escudos.

Arcano: Daño 600 contra escudos.

Mantenimiento: No

Tipo de Conjuro: Ataque

Escudo de Vacío

Nivel: 24 **Acción:** Pasiva

Efecto: Crea una barrera de partículas de vacío que absorbe y convierte en nada los ataques que recibe. Además de tener resistencia como un escudo convencional, cualquier poder sobrenatural que detenga quedará automáticamente anulado si el atacante no logra superar un control de Voluntad o Poder contra la dificultad determinada por el grado del conjuro. Es decir, si un contrincante lanza un sortilegio ofensivo o anímico contra un mago que se proteja tras un escudo de vacío de grado intermedio, y este último obtiene una defensa con éxito, el atacante deberá superar un control de Voluntad o Poder contra 16 o su ataque quedará anulado sin dañar lo más mínimo el escudo. De igual forma, cualquier objeto físico que logre parar el escudo debe superar una RF contra la dificultad determinada por el escudo o será destruido de inmediato.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 50 90 120 150

Int. R. 6 9 12 15

Base: 200 Puntos de Resistencia / Dificultad 14 / RF 100.

Intermedio: 300 Puntos de Resistencia / Dificultad 16 / RF 120.

Avanzado: 400 Puntos de Resistencia / Dificultad 18 / RF 140.

Arcano: 500 Puntos de Resistencia / Dificultad 20 / RF 160.

Mantenimiento: 5 / 20 / 25 / 30

Tipo de Conjuro: Escudo

Vórtice de Realidad

Nivel: 34 **Acción:** Activa

Efecto: Crea una zona repleta de millones de microscópicas partículas de vacío. Todo individuo que esté en ella más de un asalto deberá hacer automáticamente una RM cada turno o sufrir un daño y una pérdida de puntos de Ki equivalente a la mitad del nivel de fracaso, así como una pérdida de puntos de Zeon equivalente al nivel de fracaso pleno. Este hechizo no permite elegir blancos, y afecta a todos por igual, inclusive el propio lanzador.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 80 120 180 240

Int. R. 7 10 13 15

Base: RM 100 / 5 metros de radio.

Intermedio: RM 120 / 10 metros de radio.

Avanzado: RM 140 / 20 metros de radio.

Arcano: RM 160 / 40 metros de radio.

Mantenimiento: 5 / 10 / 15 / 20

Tipo de Conjuro: Automático

Negra Hoja de Perdición

Nivel: 44 **Acción:** Activa

Efecto: Invoca vacío en su estado más puro, dando forma a una crepitante hoja de poder que se manifiesta en las manos del hechicero. El arma puede usarse para atacar en Filo con la Proyección Mágica del lanzador o bien con su Habilidad de Ataque cuerpo a cuerpo e ignora por completo cualquier clase de Armadura. El hechicero puede mantener activa la hoja para realizar nuevos ataques en asaltos posteriores, pero cada turno que lo haga debe de realizar un control de Voluntad contra dificultad 12 o la espada corre el riesgo de descontrolarse. Cada vez que consiga supera el control incrementa un punto su dificultad en el siguiente turno. Si llegase a fallarlo, la espada se vuelve contra el brujo, atacándole con su habilidad plena +50.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 100 150 200 250

Int. R. 6 9 12 15

Base: Daño 80

Intermedio: Daño 120.

Avanzado: Daño 160.

Arcano: Daño 200.

Mantenimiento: 5 / 10 / 10 / 15

Tipo de Conjuro: Ataque

Aura de Vacío

Nivel: 54 **Acción:** Activa

Efecto: Cubre al hechicero con un aura de vacío que le protege de los efectos de los ataques sobrenaturales, proporcionándole una TA de Energía a la vez que devora cualquier hechizo o poder psíquico de valor inferior al indicado. Lamentablemente, este conjuro no discrimina entre poderes amigos o enemigos, y los devora todos sin distinción. La capa de vacío es invisible, aunque todo lo que rodea al hechicero parece verse mas tenue y apagado.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon 120 180 240 350

Int. R. 6 9 12 15

Base: TA 4 / Valor Zeónico 60 / Potencial Psíquico 80.

Intermedio: TA 6 / Valor Zeónico 90 / Potencial Psíquico 120.

Avanzado: TA 8 / Valor Zeónico 120 / Potencial Psíquico 140.

Arcano: TA 10 / Valor Zeónico 160 / Potencial Psíquico 180.

Mantenimiento: 15 / 20 / 25 / 35 Diario

Tipo de Conjuro: Efecto

Puntos Negros**Nivel:** 64**Acción:** Activa

Efecto: Crea una zona alrededor del hechicero llena de vórtices existenciales y agujeros de vacío que se mueven caóticamente de un lado a otro. Cualquier que entre dentro de dicha área debe superar cada asalto un control de Atletismo, Acrobacias o Defensa contra la dificultad determinada por el grado del conjuro, o de lo contrario chocará con unos de puntos negros. Si se diera el caso, el personaje debe de superar un control de RF o RM contra la dificultad que determine el conjuro o sufrir un daño y una pérdida de puntos de Ki equivalente a la mitad del nivel de fracaso, así como una pérdida de Zeon equivalente al nivel de fracaso pleno. No es posible designar blancos en el interior del sortilegio.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	150	250	350	500
Int. R.	8	10	12	15

Base: Dificultad 120 / 10 metros de radio / RM o RF 120.**Intermedio:** Dificultad 140 / 20 metros de radio / RM o RF 140.**Avanzado:** Dificultad 180 / 50 metros de radio / RM o RF 160.**Arcano:** Dificultad 240 / 100 metros de radio / RM o RF 180.**Mantenimiento:** 15 / 25 / 35 / 50**Tipo de Conjuro:** Automático**Protección contra el Vacío****Nivel:** 74**Acción:** Activa

Efecto: Cubre al hechicero de una energía sobrenatural que repele los efectos del vacío. Cualquier conjuro o poder relacionado con la nada no tiene efecto sobre él ni puede causarle daño.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	140	200	280	400
Int. R.	10	12	14	16

Base: Protege contra conjuros de esta sub-vía.**Intermedio:** Como en grado base, pero el personaje es también inmune a los efectos y ataques de seres basados en el vacío, como los Etrien Gnosos.**Avanzado:** El personaje es inmune a cualquier efecto relaciona con el vacío, salvo la nada primordial.**Arcano:** Como en grado avanzado, pero el personaje es capaz de sobrevivir incluso en la nada primordial.**Mantenimiento:** 15 / 20 / 30 / 40**Tipo de Conjuro:** Ataque**Implosión****Nivel:** 84**Acción:** Activa

Efecto: Este terrorífico conjuro crea un punto de vacío en el interior de algo que atrae toda la masa del mismo a su interior, provocando que su estructura implosiona y desaparezca completamente. Al absorber la carne, huesos y órganos, en caso de causar daño provoca además un crítico automático con un bonificador determinado por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	250	500	750	1.000
Int. R.	14	16	18	20

Base: Daño 200 / Crítico +20.**Intermedio:** Daño 400 / Crítico +40.**Avanzado:** Daño 500 / Crítico +60.**Arcano:** Daño 800 / Crítico +100.**Mantenimiento:** No**Tipo de Conjuro:** Ataque.**Puerta a Ninguna Parte****Nivel:** 94**Acción:** Pasiva

Efecto: Abre un portal unidireccional al vacío más absoluto, la nada primigenia que un día devorará el universo. Cualquiera que cruce la puerta dejará de existir automáticamente, sin control de resistencia posible. Sólo los seres con Gnosis 35 o superior, objetos de presencia equivalente, o individuos protegidos de algún modo contra el Vacío pueden sobrevivir allí, pero van perdiendo poco a poco puntos de su atributo de Poder, que se recupera a un ritmo de uno al día. Naturalmente, algo que permanezca en el interior es virtualmente inmune a ninguna clase de ataque, ya que estos no pueden alcanzarle. Las dimensiones del portal son determinadas por el grado del conjuro.

Grado Base Intermedio Avanzado Arcano

Zeon	300	500	800	1.200
Int. R.	11	13	15	18

Base: 2 metros de diámetro.**Intermedio:** 5 metros de diámetro.**Avanzado:** 15 metros de diámetro.**Arcano:** 50 metros de diámetro.**Mantenimiento:** 30 / 50 / 80 / 120**Tipo de Conjuro:** Efecto

INVOCACIONES

*Teme todo aquello que
piensas que controlas.*

-Vladimir-

Los Arcanos no son las únicas invocaciones a las que los personajes pueden tener acceso. Existen algunas criaturas de monumental poder que también son capaces de conceder sus habilidades a los invocadores, a las que generalmente se les atribuye el título de Grandes Bestias o Aeones. Aunque sus habilidades son muy diferentes, todas ellas se rigen por las mismas reglas que los Arcanos.

En este capítulo se describen algunas de ellas, al igual que las diferentes clases de poderes que pueden llegar a conceder a los personajes. Junto a cada Invocación se encuentran siempre los siguientes elementos:

- **Pacto:** El pacto indicado en cada invocación no es necesariamente el único que pueden proponer a los invocadores. En realidad, son sólo las solicitudes más habituales que estas entidades suelen pedir a quienes las invocan. De todos modos, estos pactos deberían servir al Director de Juego como orientación.
- **Dificultad:** Es la cantidad que requiere superar el personaje usando su habilidad de Convocar para usar la invocación.
- **Coste:** La cantidad de Zeon que cuesta.
- **H. Ataque:** En el caso de que sea una invocación ofensiva, esta es la habilidad de combate con la que ejecuta sus ataques. En el caso de que tras la cifra se indique el símbolo +, representa que puede aumentar su habilidad gracias al poder del invocador.
- **H. Defensa:** Igual que la habilidad de ataque, sólo que en este caso se utiliza para defender al invocador.
- **Efecto:** Aquí se describe el efecto que provoca la invocación.
- **Duración:** El tiempo que la invocación o sus efectos permanecen activos. Todas las invocaciones duran sólo el turno en el que se manifiestan, salvo si se expresa lo contrario.
- **Apariencia habitual:** Al igual que los pactos, la apariencia de las invocaciones no es una regla fija, pero es la forma que toman comúnmente ante los mortales.

Ilustrado por © Wen Yu Li

PODERES MENORES

En esta sección se recogen las mayoría de Grandes Bestias y algún que otro Aeon de menor poder existencial, todos aquellos que son considerados por los ocultistas como “potencias inferiores”

Hermod, El Mensajero de los Dioses

Hermod es una Gran Bestia menor que en la antigüedad fue usado por multitud de entidades de gran poder como mensajero. De él se dice que es capaz de entregar cualquier misiva u objeto.

Pacto: Hermod elige a un individuo que desee entregar un mensaje a una persona que se encuentre en otro continente. A continuación, le dará instrucciones al convocador de donde recoger el mensaje y donde entregarlo, siempre antes del plazo de tiempo designado por Hermod. Si falla al entregar el mensaje o se retrasa, Hermod no volverá a presentarse ante el conjurador.

Dificultad: 150

Coste: 200

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Al invocarlo Hermod transporta cualquier elemento inorgánico o mensaje a otra parte del mundo de forma instantánea. Puede “entregar” un máximo de 60 puntos de presencia a la persona o lugar que designe el invocador, sin importar la distancia que separe a ambos. La cantidad de presencia aumenta en 5 por cada 10 puntos que se supere la dificultad de la invocación.

Duración: Lo que dure el mensaje o la entrega del paquete.

Apariencia habitual: Un majestuoso caballo de seis patas con sus alforjas repletas de papiros y mensajes. Aparece frente al Conjurador para escuchar el mensaje o entregar lo que desee a otra ubicación, guardándolo en sus alforjas sin importar el tamaño del objeto. El paquete o mensaje será entregado de cualquier modo inusual inmediatamente frente al objetivo (una persona tendrá orden de entregarle el mensaje o lo encontrará girando una esquina por ejemplo).

Enamon

Enamon es una Gran Bestia ligada habitualmente al concepto de la música. No es mucho lo que se sabe de ella, salvo que está ligada a los Aeones que encarnan las musas.

Pacto: Eamon exige al convocador que sea elogiado como músico o poeta por más de mil personas.

Dificultad: 220

Coste: 500

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: El invocador emite una canción que embelesa a cuantos la escuchan, compeliéndoles a obedecer sus órdenes. Todos los que oigan el sonido más de un asalto y estén a menos de 500 metros del personaje deben superar una RM o RP contra 100 como efecto automático o quedaran sumidos en un extraño estado de Fascinación. Los afectados intentarán realizar las acciones descritas en la canción, aunque lo harán como si estuvieran dormidos, inconscientes de lo que pasa realmente a su alrededor. El efecto perdura mientras los sujetos sigan escuchando la canción, pero si sus acciones ponen en peligro directo sus vidas o amenazan con hacer algo que jamás harían, pueden volver a repetir la Resistencia sumando un +20 a su valor. La Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 puntos por los que el convocador superó la Dificultad.

Duración: 1 turno por cada 10 puntos que se supere la dificultad.

Apariencia habitual: Enamon aparece normalmente como una especie de estructura metálica similar a un órgano, llenos de tubos de metal que se clavan en el suelo. De repente, empieza a llenarse de runas y emite una deleitante canción que atolondra a los oyentes.

Naaga, Madre de los Venenos

También llamada diosa de las serpientes o la de los mil venenos, Naaga es una Gran Bestia violenta, a la que le encanta por igual ver a los mortales retorciéndose de dolor o recibir halagos de ellos. Se dice de ella que es enamoradiza y que a lo largo de la historia se ha encaprichado de infinidad de seres, los cuales nunca han tenido lo que se dice un final feliz.

Pacto: Naaga ofrecerá una gota de su sangre al invocador, un potente veneno sobrenatural de Nivel 80 que no tiene dos veces los mismos efectos. El personaje deberá bebérsela y lograr sobrevivir, aunque para diversión de la bestia, tendrá que lograrlo sin ninguna clase de ayuda externa o potenciación sobrenatural.

Dificultad: 140

Coste: 200

H. Ataque: 160+

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Naaga realiza un ataque físico utilizando su habilidad ofensiva. El ataque se realiza en Penetrantes y posee un Daño base 50. Si el objetivo sufre daños, el convocador puede confeccionar un veneno sobrenatural de nivel 40 siguiendo las reglas generales. Cada 20 puntos por los que se supere la dificultad aumenta 5 niveles el veneno de la Naaga y +5 a su Habilidad de Ataque (Hasta un máximo de HA 350).

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Naaga se presenta como una enorme serpiente con torso de mujer desnudo cubierta de decenas de cadenas de oro. Señala a su objetivo con uno de sus dedos y repentinamente una de sus uñas se alarga a una velocidad impensable, atravesando a su blanco y emponzoñándolo con su veneno.

NAAGA, MADRE
DE LOS VENENOS



Huginn y Muninn, Ojos de Cuervo

Los dos que son uno... Pese a que hay quienes consideran que son entidades diferentes, los Ojos de Cuervo son una sola criatura dividida en dos partes. Aunque cada uno tiene una consciencia propia y una personalidad distinta, una no puede existir sin la otra, y siempre trabajan juntos ofreciendo sus servicios a aquellos que satisfacen su manjar más preciado.

Pacto: Para poder firmar el pacto, Huginn y Muninn exigen que el convocador les entregue uno de sus ojos como sacrificio, o mil ojos humanos frescos.

Apariencia habitual: Poseen la forma de dos cuervos espectrales de tamaño variable. Cada uno sólo tiene un ojo, rojo como la sangre; Huginn el izquierdo y Muninn el derecho.

Dificultad de Invocación inicial: 180

Coste inicial: 200

VISIÓN VERDADERA

Dificultad: 140

Coste: 120

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: A través de Huginn el Convocador es capaz de ver seres espirituales, criaturas invisibles (de cualquier tipo), matrices psíquicas y magia.

Duración: 1 hora por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad requerida.

Descripción: Huginn se posa sobre el hombro del invocador que corresponde a su ojo perdido. Únicamente los seres capaces de ver espíritus sienten al cuervo.

OJO DEL MUNDO

Dificultad: 200

Coste: 240

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El convocador obtiene Visión Extrasensorial gracias a Munnin, siendo capaz de observar cualquier suceso que ocurra en 500 metros de su posición como si tuviera Advertir y Buscar 240.

Duración: 1 hora por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad requerida.

Descripción: Ambos cuervos se posan en cada hombro del personaje.

Idea, "Musa" de la Locura

Este Aeon ha provocado durante la historia graves desastres sobre varias civilizaciones provocando la locura y la depravación de sus habitantes. Muchos opinan que es un reflejo del Mensajero conocido como El Primer Caos.

Pacto: Para realizar el pacto con Idea es necesario que el invocador lleve a la completa locura a un grupo numeroso de gente.

Dificultad: 240

Coste: 400

H. Ataque: 220

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Idea realiza un ataque de energía contra un objetivo que no esté a más de 300 metros. Este ataque se considera un conjuro anímico y, si consigue afectar a su blanco, este debe de realizar una RM o RP contra 120. Si falla la resistencia por un margen inferior a 20, sufrirá una psicosis paranoica menor, que puede o bien llevarle al estado de Terror o bien al de Ira desencadenada. En el caso de que el nivel de fracaso sea entre 20 y 60, el objetivo queda afectado por una locura temporal que puede desencadenar en esquizofrenia, manías persecutoras o paranoia, que no se desvanecen hasta la próxima luna nueva. En el caso de que falle la Resistencia por más de 60, el afectado pierde cualquier contacto con la realidad por el resto de sus días. Cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad aumentan en +5 la Resistencia a superar.

Duración: Instantáneo.

Apariencia habitual: Idea aparece bajo la forma de decenas de mascarar de polichinela, que lanzan cadenas espectrales desde sus bocas que traspasan el cuerpo de su objetivo.

Galgaliel, Ángel de los Dones

El ángel de los dones es un Aeon de gran poder que representa un aspecto de la justicia y el honor. A quien otorga su don tiene por seguro que siempre tendrá una ayuda fiel que le protegerá y ayudará a exterminar el mal.

Pacto: La promesa de que el invocador sólo hará el bien. Si en algún momento rompe esta condición, Galgaliel no aceptará volver a servir al conjurador.

Dificultad: 260

Coste: 400

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Galgaliel crea un arma de calidad +10, con cualidades elementales de luz que produce doble daño contra seres de naturaleza malvada o impía.

Duración: 1 hora por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Un ente humanoide hecho de pura luz al que no se puede mirar fijamente, que entrega al invocador un arma hermosa y blanca.

Lix TetraX

La caminante de los vientos, es una Gran Bestia menor risueña y libre, siempre ansiosa por compartir su libertad.

Pacto: EL personaje debe de liberar de un cautiverio injusto a alguien que Lix le solicite.

Dificultad: 180

Coste: 200

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva

Efecto: Otorga alas al conjurador, permitiéndole moverse por el aire con Tipo de Vuelo natural 12.

Duración: Tantos asaltos como puntos por los que se supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Lix es una mujer Sylvain alada de gran belleza. Se manifiesta junto al invocador y se funde con él haciendo que surjan en su espalda dos hermosas alas.

Garuda, Alas de Fuego

Garuda, Rey de las Aves, El Devorador de Serpes, ha sido un Aeon asociado a la cultura Devah desde los inicios de los tiempos. Se considera que nació del miedo generalizado de que existiera algo capaz de destruir a los dragones. Se trata de un ente violento con un hambre casi ilimitada, pero siempre protege a aquellos que le rinden pleitesía o ruegan su ayuda para destruir a un dragón.

Pacto: Garuda le pedirá al invocador que extermine a un dragón y le entregue su corazón para poder sellar su pacto.

Dificultad: 220

Coste: 350

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Garuda crea una capa de llamas alrededor del invocador que le protege de todo daño. No se trata de un escudo como tal, sino de una construcción de llamas sólidas en forma de cúpula que es necesario destruir previamente para poder atacar o incluso llegar hasta el invocador (aunque del mismo modo, el invocador debe destruirla o anularla para lograr salir o atacar algo que hay en el exterior). Tiene un radio máximo de 10 metros, y el invocador puede declarar que quiere cubrir (o encerrar con él) a otras personas que se encuentren dentro de dicha área. La cúpula aguanta 2.000 puntos de vida como un objeto inmóvil y TA 8. No posee puntos vulnerables y es inmune a los ataques incapaces de dañar energía, pero el calor o la electricidad, ya sea natural o sobrenatural, tampoco puede producirle daño. Por cada 10 puntos que superen la dificultad aumentan 200 puntos la resistencia de las Alas de Fuego.

Duración: Tantos asaltos como puntos por los que se superó la Dificultad requerida.

Apariencia habitual: Garuda aparece como una especie de hombre pájaro de piel azulada y enormes alas de fuego. Extiende sus alas y con ellas crea una cúpula que envuelve al invocador.

Raksasha

El cruel Aeon que encarna el torturador, el maestro del dolor y sufrimiento que disfruta haciendo conocer el infierno a los mortales.

Pacto: Existen dos versiones de este pacto; o bien sufrir su tortura y sobrevivir a ella, o entregarle al ser al que más ama el invocador para que lo torture en su lugar. Sea el caso que sea, el torturado deberá realizar una RF contra 160, y sufrir un negativo a toda acción provocado por el dolor equivalente al nivel de fracaso que se recupera a un punto al día. En caso de fallar la Resistencia por más de 80 puntos, el dolor es tal que el personaje muere a causa de la tortura. Los seres inmunes a dolor no pueden realizar este pacto.

Dificultad: 220

Coste: 400

H. Ataque: 180

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Realiza un ataque anímico contra la víctima. Si logra alcanzarla, la pondrá sobre su mesa de tortura y comenzará la rueda de sufrimiento y dolor. La víctima deberá superar una RF contra 120, o sufrir un negativo a toda acción equivalente a la mitad del nivel de fracaso a causa del dolor. Por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad de la invocación la "rueda" de la mesa de tortura girará una vez más, obligando a la víctima a sufrir una peor faceta de la tortura. Cada giro le obliga a superar una nueva RF, pero aumentando puntos 5 la dificultad. Si en cualquiera de las tiradas la víctima falla por más de 80 puntos, muere del dolor. Los seres inmunes a dolor no pueden ser blancos de Raksasha.

Duración: Instantánea.

Apariencia: Un ataúd de metal aparece abierto a cada lado del objetivo, y se cierra sobre él engulléndolo. En ese instante, la víctima aparece en una gran sala de torturas, donde Raksasha la tortura. Sin embargo, lo que al afectado le parecen horas, no ha sido ni un instante en el mundo real.

PODERES INTERMEDIOS

La mayoría de Aeones y algunas Grandes Bestias de gran poder están recogidos en esta sección, aquellas cuyo poder es similar al de semidioses o entes de elevado poder existencial.

Idún, Señora de la juventud eterna

Asociada comúnmente de forma errónea con las muertes, Idún es una entidad ligada a la vida y las experiencias que la gente tiene desde su nacimiento hasta su final.

Pacto: El conjurador debe sacrificar 10 años humanos de su vida (y si pertenece a otra raza, una cantidad equivalente). Si no puede entregar parte de su edad a Idún (por ejemplo, al ser inmortal) el pacto no puede realizarse. Al firmarlo, el personaje envejece de manera inmediata.

Apariencia Habitual: Idún tiene la forma de una hermosa mujer vestida con ropas de sacerdotisa fundida en cuerpo y alma con un inmenso árbol lleno de manzanas.

Dificultad de Invocación inicial: 280

Coste inicial: 500

REJUVENECER

Dificultad: 240

Coste: 400

H. Ataque: 200

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: La invocación realiza un ataque basado en energía utilizando su habilidad. Se considera un conjuro anímico y, si afecta al objetivo, este debe superar una RM contra 120 o rejuvenecerá en años una cantidad equivalente a su nivel de fracaso. Estos efectos desaparecen a un ritmo de 1 año por hora. Rejuvenecer no puede rebajar la edad del objetivo por debajo de 1 año. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 por los que el invocador supera la dificultad requerida.

Duración: Instantáneo

Descripción: Idún besa la manzana y la lanza contra el sujeto designado, la cual estalla en una masa de luz que absorbe la edad de su objetivo.

ENVEJECER

Dificultad: 280

Coste: 500

H. Ataque: 240

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: La invocación realiza un ataque basado en energía utilizando su habilidad. Se considera un conjuro anímico y, si afecta al objetivo, este debe superar una RM contra 140 o envejecerá una cantidad de años equivalente a su nivel de fracaso. Estos efectos desaparecen a un ritmo de 1 año por hora. Envejecer no produce una muerte directa, pero si deteriora al sujeto terriblemente y puede llegar a dejarlo como un anciano incapaz. La dificultad de la Resistencia aumenta 5 puntos por cada 10 por los que el invocador supera la dificultad requerida.

Duración: Instantáneo.

Descripción: Idún muerde la manzana y la lanza contra el sujeto designado, la cual estalla en una masa de oscuridad que envejece a su objetivo.

Ethelthryth, Señora de los Nombres

Esta misteriosa entidad vaga de un lugar a otro recopilando en su libro los nombres verdaderos de todas las cosas. Muchas culturas D'anjayni la consideraban una especie de coco, un Aeon que amenazaba con "robar" los nombres de los niños malos. Irónicamente, los Devah reverenciaban su concepto, como un poseedor de un conocimiento casi absoluto.

Pacto: Ethelthryth exige al invocador que averigüe los verdaderos nombres de un objeto, una persona y un lugar que estén perdidos en la historia para sellar su pacto.

Apariencia habitual: Tiene muchas formas, como una mujer anciana o una nube de bruma llena de palabras que flotan en el aire, pero la más habitual es la de un enorme libro volador rodeado de páginas que flotan a su alrededor.

Dificultad de Invocación inicial: 280

Coste inicial: 400



IDÚN, SEÑORA DE LA
JUVENTUD ETERNA

IN NOMINE

Dificultad: 240

Coste: 350

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: El invocador puede averiguar el verdadero nombre de algo que se encuentre frente a él. Esta invocación realiza un ataque anímico. Si consigue un resultado que causase daños, el objetivo debe superar una RM contra 120 o el invocador sabrá su verdadero nombre. Cada 10 puntos que superen la Dificultad otorgan un +10 adicional a la Resistencia Mágica, o bien permiten al invocador fijar a un blanco adicional diferente.

Duración: Instantáneo.

Descripción: Ethelthryth se abre, lanzando líneas de luz hacia sus objetivos. En caso de que los impacte, la luz se mueve, escribiendo en la página vacía el nombre de sus blancos.

ORDINARE

Dificultad: 320

Coste: 450

H. Ataque: NA

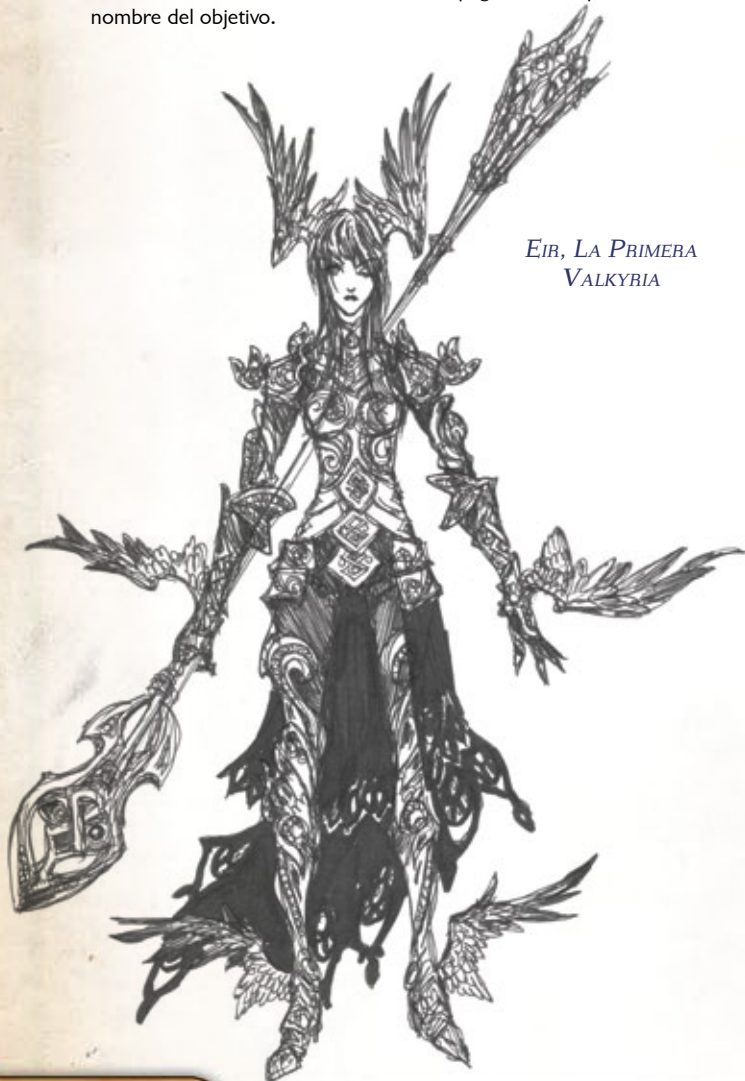
H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Si conoce el verdadero nombre de una persona, el invocador puede dar una orden verbal a su objetivo. Este efecto se considera un conjuro automático con la condición de que el blanco escuche la orden y sea capaz de comprenderla. Si se cumple el requisito, el objetivo debe superar una RM contra 140 o se verá obligado a cumplirla (aunque, en caso de que sea completamente opuesta a su naturaleza, puede sumar un +40 a su RM). Por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad de la RM aumenta en +5. La orden no puede obligar al objetivo a morir ni le compele a obedecerla durante más de una hora.

Duración: Instantáneo.

Descripción: El libro de Ethelthryth se manifiesta frente al invocador y este dicta en voz alta la orden ante la página en la que está escrito el nombre del objetivo.



EIR, LA PRIMERA
VALKYRIA

Eir, La Primera Valkyria

Eir es el arquetipo de todas las Valkyrias, una criatura que se enfrenta a la muerte y combate por los guerreros caídos.

Pacto: Eir exigirá al invocador que salve cinco vidas de una muerte cierta.

Apariencia habitual: Eir es una mujer ataviada con una armadura con plumas blancas que porta una lanza en una mano y una espada en la otra. Le falta el ojo derecho, que lleva cubierto por un parche, pues en su cuenca lleva un vórtice existencial que se traga las almas que están cerca de ella.

Dificultad de Invocación inicial: 280

Coste inicial: 400

EL OJO DE LA MUERTE

Dificultad: 200

Coste: 240

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Eir sustituye por 240 la habilidad secundaria Medicina del Conjurador. Esto le permite diagnosticar, sanar e incluso realizar operaciones medicas como un verdadero experto. En caso de que una persona sea afectada por una dolencia mística, el personaje obtiene un 240 en ocultismo para saber como tratar dicha enfermedad.

Duración: 1 hora por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad requerida.

Descripción: Se forma una marca alrededor del ojo derecho del invocador, una runa brillante que le permite ver los males y enfermedades de sus pacientes.

EINJEAR

Dificultad: 380

Coste: 800

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Eir posee la capacidad de devolver las almas de los muertos a sus cuerpos para que sigan combatiendo. Los espíritus deben de encontrarse cerca del invocador (a menos de 100 metros de él), conservar el espíritu combativo, y sus almas estar esperando aún El Llamamiento. Si se cumplen dichas condiciones, los muertos se levantan para ayudar al invocador, aunque no están en absoluto a sus órdenes; nunca lucharían contra un aliado o harían cosas que nunca hubieran hecho en vida. Si sus cuerpos todavía están cerca y en buen estado las almas se unirán temporalmente a ellos, levantándose con todos sus Puntos de Vida intactos (aunque mantienen los mismos niveles de Zeon, Ki y CVs que tenían en el momento de morir). Si por el contrario no existen, se levantan como espíritus materiales, inmunes a los ataques no basados en energía, pero sin Zeon, Ki, o CVs. Los muertos se mantienen en pie una hora por cada 10 puntos por los que supere la RM realizada, salvo, naturalmente, que sean nuevamente destruidos.

Duración: 1 hora por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad requerida.

Descripción: La lanza de Eir cae desde los cielos, creando una niebla sobrenatural que hace que las almas de los caídos se levanten.

Veles, El Poder de la Magia

Veles, Gran Bestia de la Magia, es una entidad antigua como el propio tiempo. Se cree que nació de la combinación de las energías mágicas liberadas durante la Guerra de la Oscuridad que tomaron consciencia. Aunque es un solo ser, tiene varias personalidades (una por cada vía de magia), y normalmente llega a sus conclusiones por votación entre todas ellas.

Pacto: El invocador debe de poseer el don para que tan siquiera responda a su llamada, y Veles exigirá que le entregue al siguiente hijo que tenga, en representación de su devoción absoluta a la magia. De no ser posible, es posible que la Gran Bestia solicite en lugar de eso algo que sea increíblemente importante para él.

Apariencia habitual: Veles es una representación física de los árboles de la magia. Al ser invocado, se funde con el personaje, rompiéndose en dos como si fueran alas hechas de magia.

Dificultad: 240

Coste: 350

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva.

Efecto: Todos los conjuros que realice el convocador son lanzados con un grado por encima de lo que determine el Zeon acumulado.

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos por los que supere la Dificultad requerida.

Thanathos

Thanathos, el Aeon que encarna la muerte, el miedo al final de toda existencia... Hay quien lo considera parte del Arcano La Muerte invertida, mientras que otros aseguran que es un ser independiente que sirve a las tres diosas que controlan el destino del hombre como mensajero y exterminador.

Pacto: Extrañamente, el convocador que llama a Thanatos por primera vez no puede usar la invocación, sino que debe designar quien se beneficiará del pacto en su lugar. A continuación, debe de sacrificar su propia vida al Aeon para sellarlo.

Apariencia habitual: Una enorme sombra repleta de ojos tenebrosos y guadañas flotando a su alrededor, aunque a veces también aparece rodeado de seis alas de hueso que gotean sangre. Al ser invocado, se mezcla con la sombra del invocador, llenándola de ojos y haciendo que se asemeje a la del propio Thanatos.

Dificultad: 240

Coste: 400

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva.

Efecto: Thanatos otorga un bono de +50 al Daño base de todos los ataques del convocador, ya sean físicos, mágicos, o como parte de otra invocación. De igual forma, todos los ataques que realice producen un crítico automático, y aplican un bono de +50 al cálculo de dicho crítico (de tratarse de una criatura con Acumulación de Daño, considera que todo su cuerpo es un punto vulnerable).

Duración: 1 minuto por cada 10 puntos que supere la Dificultad requerida.

Caronte, Titiritero de Almas

Caronte es una Gran Bestia que, como Forseti, sirve al concepto del equilibrio de la existencia. Se dedica a buscar o trasladar aquellas almas que han quedado extraviadas esperando El Llamamiento, tratando de devolverlas al flujo si estas lo desean. Irónicamente, su obsesión por "equilibrar" las cosas hace que exija pagos por sus servicios, tratando de no hacer nada que pueda alterar el status quo de la realidad.

Pacto: Caronte exigirá tres tipos de monedas antiguas de civilizaciones perdidas, o un pago equivalente en rareza y valor.

Apariencia habitual: Un anciano escuálido, con una profusa barba, cubierto con ropas ajadas y una capucha. Señala a los objetivos y sometiendo sus almas las arranca de sus cuerpos y las intercambia.

Dificultad: 340

Coste: 700

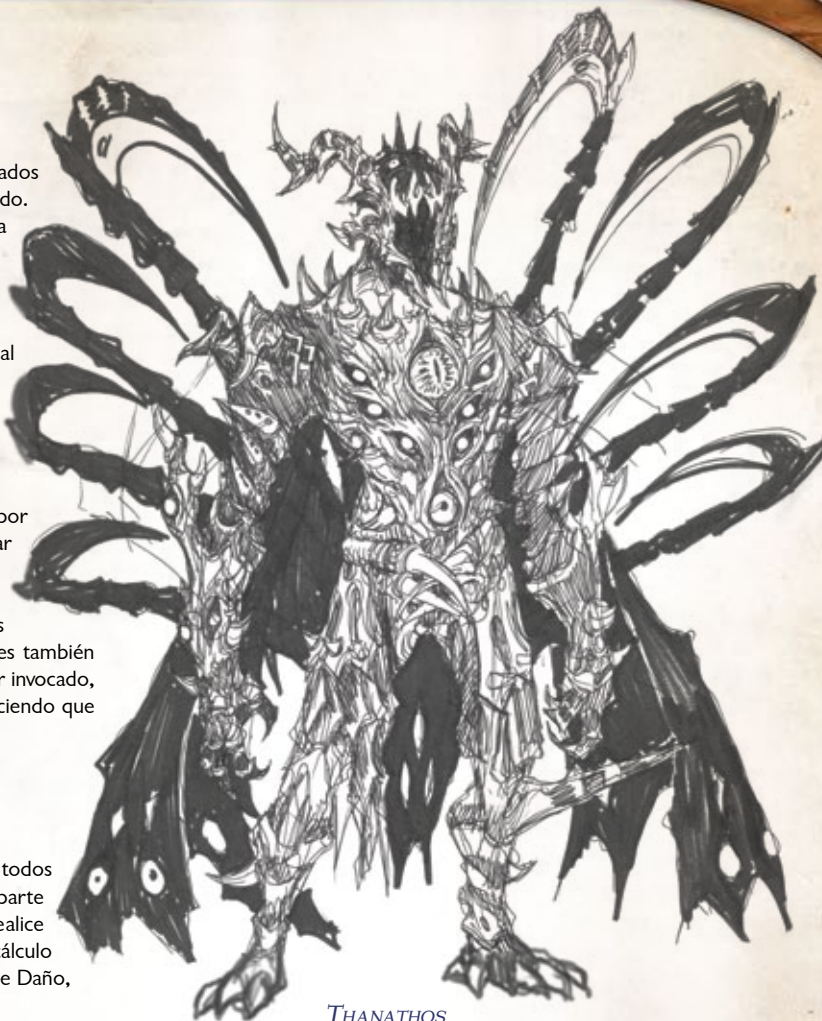
H. Ataque: 340

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Caronte realiza un ataque de energía contra dos objetivos vivos. Este ataque se considera un conjuro anímico y, si afecta a ambos sujetos, intercambia el alma de sus cuerpos. Para evitar estos efectos ambos deben de superar una RM contra 140. Si cualquier supera la Resistencia, los efectos de este poder se anulan. Si por cualquier razón el cuerpo de uno de ellos muere, el alma que se encontraba en su interior no regresa a su cuerpo original y el cambio se vuelve permanente para el superviviente. Por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad suma un +5 a la Resistencia, hasta un máximo de 200 RM.

Duración: Tantas horas como puntos por los que se supere la dificultad.



THANATHOS

Pandora, El castigo divino

Pandora es el Aeon que nació del concepto del castigo divino, por lo que sirve como ejecutora a muchos seres que han sido considerados deidades por muchas culturas. Hay quienes consideran que posee la llave que desencadenará la destrucción del mundo y otros, que cuando esto ocurra, será la clave para nuestra salvación.

Pacto: El invocador debe desatar una terrible calamidad que provoque tormentos y sufrimiento a una gran cantidad de gente. A continuación, debe de detenerla antes de que sea demasiado tarde.

Apariencia habitual: Un extraño cubo de metal, similar a un puzzle para niños pero mucho más macabro, que se manifiesta sobrevolando la cabeza del lanzador. Instantes después se abre, lanzando líneas de luz sobre todo lo que esté en su zona de influencia.

Dificultad: 280

Coste: 500

H. Ataque: 260

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Pandora realiza un ataque en un área de 20 metros de radio alrededor del invocador, sin que sea posible elegir blanco en su interior. A efectos de juego se considera un conjuro anímico y, tanto el propio invocador como todo aquel que resulte afectado, debe superar una RM contra 120 o sufrir aleatoriamente un estado negativo, determinado en la **Tabla II**. No obstante, en caso de que el invocador sea afectado y no le guste el resultado obtenido, puede realizar una segunda tirada en la Tabla, sustituyendo el resultado por el primero obtenido. Cada 10 puntos por los que se superó la dificultad requerida aumenta en +5 la Resistencia a superar (hasta un máximo de 260) y 10 metros el área que afecta.

Duración: Tantos asaltos como puntos por los que se superó la Dificultad requerida.

TABLA 11: PANDORA

Tirada	Estado
1-5	Recupera 200 PV
6-10	Fascinación
11-15	+20 a Toda Acción
16-20	Dolor
21-25	Daño
36-30	Ira
31-35	+40 a Todas las resistencias
36-40	Ceguera
41-45	Sordera
46-50	Euforia
51-55	Mudez
56-60	Inconsciencia
61-65	Coma
66-70	Éxtasis
71-75	Alucinaciones
76-80	Debilidad
81-85	Paralización completa
86-90	Miedo
91-95	Terror
96-99	+50 a Toda Acción
100	Muerte

Kagutsuchi, Señor del Fuego

Kagutsuchi, La Gran Bestia de las Llamas, Es una criatura ligada a los Kami de Varja, pues combatió en el pasado contra el Aeon Oscuro Orochi junto al mismísimo Amaterasu. Según las leyendas, su fuego podría purificar o destruir a voluntad todo lo que estuviera a su alrededor en kilómetros a la redonda.

Pacto: Kagutsuchi exige al convocador que se lance de cabeza a sus llamas y atraviese su cuerpo. Si logra sobrevivir a las quemaduras, el pacto queda firmado.

Apariencia habitual: Tiene la apariencia habitual es la de un inmenso pájaro de llamas, de cuyas plumas se dice que nacieron los fénix.

HI NO KODOMO

Dificultad: 200 **Coste:** 350
H. Ataque: 220 **H. Defensa:** NA
Acción: Activa.

Efecto: Kagutsuchi realiza un ataque de energía utilizando su habilidad. Como un conjuro anímico, si consigue causar daño a un individuo este debe superar cada asalto una RF contra 140 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Hi no Kodomo sólo ataca una vez al ser invocado, pero el control de resistencia en los subsiguientes asaltos es automático.

Duración: El personaje que ha sido alcanzado por el primer ataque permanece ardiendo un asalto por cada 10 puntos que el invocador supere la Dificultad requerida.

Apariencia habitual: Al realizar este ataque Kagutsuchi no se manifiesta físicamente; simplemente aparecen runas de fuego en el suelo bajo los pies de su objetivo y de repente se levanta una inmensa columna de fuego que lo envuelve y no se separa de él hasta haberlo consumido por completo.

HI NO TSUBASA

Dificultad: 360 **Coste:** 650
H. Ataque: 340 **H. Defensa:** NA
Acción: Activa.

Efecto: Kagutsuchi realiza un ataque con su habilidad ofensiva en una línea 50 metros de anchura y 100 metros de longitud, más 20 metros adicionales por cada 10 puntos por lo que se supere la dificultad requerida. El ataque tiene un daño base de 200 puntos y ataca en Fuego, pero las llamas sólo quemar lo que desee el lanzador; por tanto, puede elegir blanco dentro del área afectada por el ataque.

Duración: Automático.

Apariencia habitual: Kagutsuchi aparece en mitad de un cielo llameante y, entre un torbellino de fuego, se lanza en picado con sus alas extendidas arrasando todo cuanto encuentre a su paso. Tras él, sólo queda cenizas y suelo calcinado.

GRANDES POTENCIAS

Esta sección hace referencia a los seres más poderosos existencialmente de Gaia, cuyas fuerzas pueden ser comparadas prácticamente con las de auténticas divinidades.

Forseti, Señor del Equilibrio

Maestro de la balanza, se cree que Forseti es una faceta distinta del Arcano La Justicia, pero su marcada personalidad neutral han puesto en entredicho esa afirmación.

Pacto: El convocador debe de devolver el equilibrio a tres lugares o situaciones en concreto, donde el propio Forseti solicite su intervención.

Apariencia habitual: Forseti tiene dos formas; o bien un hombre joven ataviado con ropas de juez, o bien una enorme habitación con la apariencia de ser un tribunal vacío, salvo una enorme balanza en el lugar donde debería sentarse el magistrado.

Dificultad de Invocación inicial: 320

Coste inicial: 600

EQUILIBRUM

Dificultad: 280 **Coste:** 500
H. Ataque: NA **H. Defensa:** NA
Acción: Pasiva.

Efecto: Forseti debe de ser activado en el momento en el que un enemigo haya producido daños al invocador. En ese instante, el atacante ha de superar automáticamente un control de RM contra 140 o el daño que haya provocado se anulará, trasladándose de inmediato al atacante. No hay límite en la cantidad de daño que puede anularse, pero como máximo se pueden trasladar al agresor hasta 250 puntos de daño. Por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad requerida la RM a superar aumenta 5 puntos, hasta un máximo de 240 RM.

Duración: Instantáneo.

Descripción: Forseti aparece en forma balanza en el momento en el que el convocador recibe el daño y declara culpable al agresor, haciendo que todas las heridas que acaban de provocar se borren y aparezcan en su cuerpo.

EQUILIBRUM MUNDI

Dificultad: 340 **Coste:** 700
H. Ataque: NA **H. Defensa:** NA
Acción: Activa.

Efecto: Al activarse, Forseti traslada cualquier daño que reciba el convocador durante el asalto entero contra quien se lo produzca. Todo individuo que le provoque algún tipo de daño al personaje debe de superar de inmediato una RM contra 120 o el daño que le haya provocado se anulará, sufriendo él en su lugar. La resistencia debe de realizarse al finalizar cada ataque producido, y aunque no hay límite en la cantidad de daño que puede anularse, pero como máximo se pueden trasladar al agresor hasta 250 puntos de daño. Por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad suma un +5 a la Resistencia, hasta un máximo de 240 RM.

Duración: 1 asalto por cada 10 puntos que superen la Dificultad requerida.

Descripción: Forseti se manifiesta como la habitación de un inmenso tribunal que rodea al invocador y a sus contrincantes.

Druaga

Poco se sabe de Druaga, una enigmática entidad que confiere sus dones a aquellos que pagan los más extraños precios. Para su aberrante nivel de poder es relativamente “joven”, pues sólo tiene unos cuantos miles de años, algo poco habitual para lo que se considera un Aeon. La única teoría que hay sobre ella es que es una representación “viviente” del sistema sobrenatural que desarrollaron los Devah para controlar a Aeonos y Grandes Bestias como armas vivientes.

Pacto: Los pactos que puede solicitar Druaga son completamente imprevisibles y caóticos, como que el invocador debe encontrar y reunir 999 flores de loto y entregárselas o exigirle que derrote a 100 adversarios dignos en combate y se bañe luego con su sangre.

Apariencia habitual: La apariencia de Druaga es la de una colosal mujer Devah vestida con ropajes de Baho. Posee ocho brazos y porta un arma diferente en cada uno.

Dificultad de Invocación inicial: 320

Coste inicial: 550

DESTRUCTORA DE DEMONIOS

Dificultad: 280

Coste: 400

H. Ataque: 240

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Druaga realiza un ataque a distancia contra un adversario que se encuentre a menos de 250 metros. El ataque posee un daño 60 y ataca en Penetrantes, aunque si se trata de un ser Entre Mundos con Gnosis 25 o superior, dobla su daño hasta 120. Por cada 10 puntos que el invocador supere la dificultad requerida Druaga realiza un ataque adicional (hasta un máximo de 20).

Duración: Instantáneo.

Descripción: Aparece tras el invocador con los párpados cerrados y dispara una serie de descargas de energía desde su ojo central.



KALI

Dificultad: 340

Coste: 700

H. Ataque: 320+

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Druaga realiza 10 ataques consecutivos contra un único adversario. Poseen un Daño Base de 100, atacan en Filo restando -4 Tipos de Armadura y dado que desgarran la propia esencia, los daños que produzcan se recuperan a ritmo de sacrificio. La habilidad de ataque aumenta en +5 por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida, hasta un máximo de 400. En el caso de que su objetivo muera y a Druaga aún le queden ataques restantes por realizar, estos se vuelven contra el propio invocador.

Duración: Instantáneo.

Descripción: Druaga aparece ante su adversario con los ojos abiertos e inyectados en sangre, abre los brazos y todas sus armas se manifiestan alrededor de su enemigo y se van clavando en su cuerpo una tras otra.

LA TRINIDAD DE LAS BESTIAS

Entre las grandes bestias, existen tres seres superiores que son consideradas por los ocultistas como las invocaciones más poderosas, capaces de empequeñecer incluso a la mayoría de los Aeones más importantes. Sus nombres son Behemoth, Leviathan y Ziz, la trinidad de las bestias.

Behemoth, Señor de la Tierra

Esta entidad de inmenso poder espiritual es la primera Gran Bestia conocida. Está ligada al elemento Tierra y es uno de los elementales más grandes, comprable prácticamente a una deidad. Behemoth tiene la consideración de ser "La Gran Bestia", reina de todos los seres que caminan sobre el mundo.

Pacto: Behemoth exige que el convocador le sirva directamente y pruebe ser digno de invocar su nombre.

Apariencia habitual: Behemoth tiene la forma de una especie de bestia colosal, a medio camino entre un buey, un dragón de roca, y un león. Sus proporciones son incomparables; completamente manifestado, mide varios kilómetros de pies a cabeza.

Dificultad de Invocación inicial: 280

Coste inicial: 500

COMUNIÓN CON LA TIERRA

Dificultad: 240

Coste: 350

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El convocador obtiene barrera de daño 200 contra ataques físicos y, en contra de las reglas generales, barrera de daño 80 contra ataques sobrenaturales o de energía. Además, consigue un +50 a sus RF y inmunidad absoluta contra los conjuros de la vía de Tierra (salvo en el caso de que el lanzador tenga Gnosis 40 o superior).

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos por los que se superó la Dificultad.

Descripción: Las fauces del Behemoth, de un tamaño mucho más pequeño que el de la bestia completa, aparecen bajo el invocador engulléndolo de un mordisco. Instantes después las fauces se desvanecen, y el invocador aparece en el mismo lugar donde estaba pero con todo el cuerpo repleto de runas brillantes.

SEÑOR DE LA TIERRA

Dificultad: 380

Coste: 800

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Al ser invocado Behemoth produce una terrible catástrofe en tres etapas;

-En primer lugar, produce un terremoto en un radio de 2 kilómetros, con el lanzador como epicentro, que destruye todo aquello que no posea una barrera de daño superior a 100 y derriba a todo aquel que no supere un control de Agilidad contra 12 (o un control de Acrobacias contra Absurdo).

-A continuación, en el asalto siguiente el suelo se llena de grietas y todo lo que se encuentre apoyado en la superficie de la tierra a menos de 250 metros del epicentro del terremoto debe de superar un control de Agilidad contra 15 (o un control de Acrobacias contra Casi Imposible) o caerá un centenar de metros hasta un río de lava. Naturalmente, aquellos que estén derribados en el asalto anterior lo tienen más difícil para no caer, por lo que su control de Dificultad se incrementa hasta 18 (o Acrobacias contra Imposible). Quienes lo fallen y caigan a la lava entran directamente en un estado Calcinado (Tabla 73: En Llamas del libro básico) con un valor final de 400 en la Tabla.

-Finalmente, el tercer turno columnas de llamas y rocas estallan por doquier. Cualquiera que esté en el magma es escupido fuera de las profundidades por las llamas (aunque no por ello dejan de arder), y todos los que estuvieran aún en la superficie sufren un ataque de dificultad final Inhumano que posee un Daño Base de 200 en Calor.

El invocador es inmune a cualquier efecto perjudicial provocado por la invocación, pero no es capaz de elegir blancos dentro de su área de efecto. Por cada 10 puntos que se supere la dificultad aumenta 500 metros el radio del terremoto y 50 metros el efecto de las grietas y la erupción.

Duración: 3 asaltos.

Descripción: Behemoth aparece sobre el invocador y golpea el suelo con sus enormes pezuñas, provocando el terremoto que da inicio a la catástrofe.

Leviathan, Señor de los Océanos

Leviathan, la inmensa señora de los océanos, es la segunda Gran Bestia en aparecer en el mundo, y junto a Behemoth y Ziz, forman lo que se conoce como la Trinidad de las Bestias. Es la elemental de agua más poderosa de cuantos existen, casi equiparable a un dios elemental.

Pacto: Igual que Behemoth, exige que el convocador le sirva directamente y pruebe ser digno de invocar su nombre.

Apariencia habitual: Leviathan posee la forma de una descomunal serpiente-dragón que mide varios kilómetros de longitud. A veces es física, y otras está hecha únicamente de agua.

Dificultad de Invocación inicial: 280

Coste inicial: 500

COMUNIÓN CON EL AGUA

Dificultad: 240

Coste: 350

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El convocador reduce a la mitad cualquier daño que reciba, inclusive aquellos basados en energía. Además, obtiene inmunidad absoluta contra los conjuros de la vía de Agua (salvo en el caso de que el lanzador tenga Gnosis 40 o superior).

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos por los que se superó la Dificultad.

Descripción: Las fauces de Leviathan, de un tamaño mucho más pequeño que el de la bestia completa, aparecen bajo el invocador engulléndolo de un mordisco. Instantes después las fauces se desvanecen, y el invocador aparece en el mismo lugar donde estaba pero con todo el cuerpo repleto de runas brillantes.

SEÑOR DE LAS AGUAS

Dificultad: 380

Coste: 800

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Leviathan provoca un enorme Tsunami de 5 kilómetros de longitud y medio kilómetro de altura que avanza con el equivalente a Tipo de Movimiento 10 arrasando cuanto que encuentra a su paso en la dirección señalada por el invocador. El Tsunami se crea incluso en lugares donde no haya agua de ningún tipo, pues simplemente aparece de la nada. Todo aquel que se encuentre en su camino debe realizar automáticamente un control de Fuerza contra dificultad 18 o ser arrastrados por la enorme ola. Los sujetos que sean engullidos por el tsunami sufrirán cada asalto un ataque de habilidad final Inhumano por los impactos consecutivos y el aplastamiento que produce el agua.

El daño es Contundente, y varía entre 100 y 150 dependiendo de las masas que choquen contra la ola. Dado que los afectados se encuentran en el interior de agua, dependiendo del control que realicen en Nadar obtienen diferentes estados; si no superan un chequeo en Nadar de Difícil quedarán sometidos a parálisis parcial, si alcanzan Absurdo a parálisis menor, Casi Imposible anula la presa, y a partir de ahí cada nivel por encima reduce un nivel de dificultad la Habilidad de Ataque. Las construcciones que posean una barrera de daño inferior a 120 son arrasadas a su paso y el resto sufren graves daños. El invocador es inmune a los efectos producidos por el Tsunami.

Duración: 1 asalto por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad requerida.

Ziz, Señor de los Cielos

La tercera de las colosales criaturas que junto a Behemoth y Leviathan se conocen como la Trinidad de las Bestias, Ziz es el ser más grande conocido, de quien se dice que con sus alas extendidas es capaz de tapar la luz del sol. Esta vinculado al aire y hay quienes lo consideran una especie de dios elemental.

Pacto: Como sus hermanos, exige que el convocador le sirva directamente y pruebe ser digno de invocar su nombre.

Apariencia habitual: Ziz es probablemente la criatura alada más grande que existe. Posee la forma de un ave majestuosa y mide más de 5 Kilómetros.

Dificultad de Invocación inicial: 280

Coste inicial: 500

COMUNIÓN CON EL VIENTO

Dificultad: 240

Coste: 350

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El convocador obtiene la capacidad de moverse por el aire con Tipo de Vuelo 12, y cualquier ataque que se realice contra él sufre un penalizador de -40 si es a distancia o de -20 si es físico. Además, obtiene inmunidad absoluta contra los conjuros de la vía de Aire (salvo en el caso de que el lanzador tenga Gnosis 40 o superior).

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos por los que se superó la Dificultad.

Descripción: El pico de Ziz, de un tamaño mucho más pequeño que el de la bestia completa, aparecen bajo el invocador engulléndolo de un mordisco. Instantes después las fauces se desvanecen, y el invocador aparece en el mismo lugar donde estaba pero con todo el cuerpo repleto de runas brillantes.

SEÑOR DEL VIENTO

Dificultad: 380

Coste: 800

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Ziz crea un ciclón que arrastra todo lo que se encuentre a su paso. El ciclón posee un radio de un kilómetro y se desplaza en la dirección que el invocador designe con un Tipo de Movimiento 15. Todo aquel que esté dentro de su radio de acción debe superar automáticamente de Fuerza o Agilidad contra una dificultad 14 para evitar ser arrastrados a su interior, aunque aquellos que estuvieran a menos de 100 metros se su epicentro ven la dificultad incrementada hasta 16. Cualquier individuo arrastrado por el viento sufre la terrible presión del viento, que los aplasta hasta hacerlos reventar, por lo que cada asalto han de superar un control de RF contra 180 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Una persona con la capacidad de volar puede tratar de escapar del viento, pero en tal caso, ha de superar un control de Fuerza contra una dificultad 18. El invocador no sufre ningún daño por los efectos producidos por el ciclón.

Duración: 1 asalto por cada 10 puntos por el invocador supere la Dificultad.

Descripción: El sol se oculta cuando Ziz se presenta descendiendo desde los cielos con el simple movimiento de una de sus alas, desencadena el terrible huracán.

LAS BESTIAS CARDINALES

Si bien los Kami son afectados por las habilidades invocación, entre ellos existen cuatro criaturas que, pese a tener una naturaleza similar, residen en los límites del flujo de almas como los Aeones. Son los guardianes definitivos de los puntos cardinales, y su poder no tiene igual; en la isla oriental se cree que incluso los Kami están por debajo de ellos, y sólo los Kotoamatsukami, Yagarema y Tsukiyomi, les superan.

Pacto: Un personaje que tenga firmado un pacto con una de las Bestias Cardinales no puede firmar un pacto con ninguna de las otras. Simplemente, estas criaturas se niegan a responder al mismo invocador que alguna de sus hermanas.



Seiryu, El Dragón Celeste, Guardián del Este

El dragón azul, es quien controla el agua de las tormentas que acompañan a la tempestad. Su furia lo arrasa todo y nada puede detenerlo. Entre los muchos conceptos que engloba, Seiryu representa la autoridad y los cielos.

Pacto: Seiryu únicamente responde a aquellos que posean estirpe real o lo que es lo mismo; para que el dragón celeste firme un pacto con un invocador, por las venas de este han de correr fuerte la sangre de un rey o emperador.

Apariencia habitual: Un inmenso dragón oriental de color azul, cuyo cuerpo serpenteante se mueve a través de las nubes de tormenta.

Dificultad de Invocación inicial: 400

Coste inicial: 800

TORMENTA

Dificultad: 220

Coste: 300

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Seiryu invoca sus poderes y crea una tormenta torrencial con el invocador como centro. La Tormenta se crea en aproximadamente un minuto y provoca lluvia, rayos y vientos capaces de crear inundaciones, incendios y desprendimientos a gran escala.

Duración: La tormenta permanece activa un número de minutos equivalentes a la cantidad por la que se superó la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Seiryu no se manifiesta, pero sus ojos brillan en el cielo trayendo consigo la tormenta.

RAYO

Dificultad: 280

Coste: 500

H. Ataque: 240

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Al finalizar cada asalto, Seiryu realiza un ataque a distancia en un área de 5 metros. El ataque se realiza en la TA de electricidad con un daño base de 80. En caso de que en esos momentos haya una tormenta activa en la zona, el daño se incrementa hasta 120. Esto se considera un ataque indirecto e independiente del invocador.

Duración: 1 asalto por cada 10 puntos por el invocador supere la Dificultad.

Apariencia habitual: Seiryu aparece desde un sello místico de madera como un relámpago que cruza el aire y explota creando una tormenta eléctrica que desencadena rayos sobre el invocador.

SEÑOR DEL ESTE

Dificultad: 340

Coste: 660

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Seiryu concede el control de la electricidad y las tempestades al invocador. El personaje puede crear tormentas a su antojo en un kilómetro de radio, levantar vendavales o lanzar rayos sobre cualquier objetivo a voluntad. A efectos de juego, el personaje tiene la capacidad de lanzar cada asalto usando la habilidad de ataque de Seiryu como Proyección Mágica hasta dos sortilegios innatos sin coste alguno de Zeon; Rayo (grado base), Crear Viento (grado avanzado), Remolino (grado base) o Control de la Electricidad (grado intermedio).

Duración: 1 asalto por cada 10 puntos que se supere la dificultad.

Apariencia: Los ojos de Seiryu se funden con los del invocador, quien tiene durante el tiempo que dure la invocación los ojos del dragón celeste.

LA FURIA DE LA ÚLTIMA TORMENTA

Dificultad: 400

Coste: 880

H. Ataque: NA

H. Defensa: 300

Acción: Pasiva

Efecto: Seiryu concede parte de sus enormes poderes al invocador, otorgándole temporalmente capacidades casi divinas. Durante el tiempo que La Furia de la Última Tormenta permanezca activa, el personaje obtiene un +4 a Fuerza y Poder, es capaz de alcanzar la dificultad Zen, puede dañar cualquier clase de ser sin importar sus inmunidades especiales, obtiene un +50 a su habilidad ofensiva (o el de cualquier invocación que realice en ese periodo) y aumenta en +50 el daño de todos sus ataques basados en electricidad. Además, puede defenderse con la habilidad de Seiryu usando un escudo de energía con 2.000 Puntos de Resistencia.

Duración: 1 asalto por cada 10 que se supere la dificultad.

Apariencia: El invocador se ve rodeado por una especie de forma energética que lo absorbe y comienza a cambiar. Cada persona obtiene un aspecto diferente, pero siempre con la apariencia de ser una criatura de poder divino.

Genbu, La Tortuga Negra, Guardian del Norte

La tortuga negra, kami del norte y del agua de la vida. A la vez tortuga y a la vez serpiente esta criatura es el principio de todas las dualidades, al igual que la sabiduría y el esclarecimiento.

Pacto: Genbu no realizará un pacto con ninguna persona que haya pecado. Si lo ha hecho, el invocador deberá enmendar cualquier error que haya cometido en su vida redimiéndose de ellos de la manera que la Gran tortuga ordene. Incluso tras sellar el pacto, en el mismo momento en el que el invocador realice una acción considerada un pecado Genbu le ignorará, negándose a volver a escuchar su llamada.

Apariencia habitual: Genbu aparece como una tortuga de piedra llena de árboles de cerezo.

Dificultad de Invocación inicial: 400

Coste inicial: 800

CLARIVIDENCIA

Dificultad: 220

Coste: 300

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El ojo de Genbu es capaz de prever sucesos futuros y concede al invocador información de acontecimientos que pueden ocurrir a su alrededor en un lapso de un día. Los sucesos siempre está descritos de forma críptica y sólo son posibles futuros, ya que pueden variar o alterarse si intervienen seres Gnosis o Natura elevados. Por cada 10 puntos por lo que el personaje supere la dificultad requerida puede o bien optar por incrementar un día el periodo de predicción u obtener información más detallada de lo que puede pasar en una hora a partir de ese momento a una persona o lugar concretos.

Duración: Instantáneo

Descripción: Aparece en la frente del invocador el ojo de Genbu el cual le confiere la visión de los acontecimientos venideros.

EL ESCUDO DEFINITIVO

Dificultad: 280

Coste: 500

H. Ataque: NA

H. Defensa: 300

Acción: Activa.

Efecto: El invocador crea un escudo sobrenatural que le protege contra cualquier fuente de ataque usando la habilidad de Genbu. El escudo tiene 5.000 puntos de resistencia, e incrementa 200 más su aguante por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida. La dureza del escudo es tal que las armas que lo golpean se parten, por lo que deben hacer un control de Entereza como si hubiera recibido un impacto de un arma con rotura 18.

Duración: 1 asalto por cada 10 puntos que se supere la dificultad.

Descripción: Fragmentos del caparazón de Genbu se manifiestan ante el invocador, moviéndose de un lado a otro e interrumpiendo todos los ataques que reciba.

SEÑOR DEL NORTE

Dificultad: 340

Coste: 660

H. Ataque: 300

H. Defensa: 300

Acción: Activa

Efecto: Genbu concede el control del agua y las mareas al invocador. El personaje puede crear líquidos a su antojo o levantar corrientes de agua a voluntad. A efectos de juego, el personaje tiene la capacidad de lanzar cada asalto usando la habilidad de ataque y defensa de Genbu como Proyección Mágica hasta dos sortilegios innatos sin coste alguno de Zeon; Impacto de Agua (grado intermedio), Burbuja Protectora (grado avanzado), Control de las Mareas (grado base) o Prisión de Agua (grado base).

Duración: 1 turno por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad requerida.

Apariencia: Genbu viene al mundo al ser invocado, como una tortuga de enorme tamaño y serpientes en la otra parte. Entonces se hunde bajo tierra y sus ojos se funden con los del invocador.

AMO DE LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA

Dificultad: 400

Coste: 880

H. Ataque: 280

H. Defensa: 300

Acción: Pasiva

Efecto: Genbu concede parte de sus enormes poderes al invocador, otorgándole temporalmente capacidades casi divinas. Durante el tiempo que Amo de las Entrañas de la Tierra permanezca activa, el personaje obtiene un +4 a Inteligencia y Poder, es capaz de alcanzar la dificultad Zen, puede dañar cualquier clase de ser sin importar sus inmunidades especiales, obtiene un +50 a su habilidad defensiva (o la de cualquier invocación que realice en ese periodo) y incrementa 5 puntos su Tipo de Armadura contra ataques físicos. Además, puede defenderse con la habilidad de Genbu usando un escudo de energía con 2.000 Puntos de Resistencia.

Duración: 1 asalto por cada 10 que se supere la dificultad.

Apariencia: Genbu aparece tras el invocador fundiéndose con su cuerpo. Cada persona obtiene un aspecto diferente, pero siempre con la apariencia de ser una criatura de poder divino.

Suzaku, El Fenix, Guardián del Sur

Fénix bermellón, kami del sur y de las llamas que nutren el mundo. Majestuoso y solemne, se lo asocia a la buena y mala fortuna, hay quien lo ha llegado a equiparar a Kagutsuchi, aunque ambos son seres diferentes.

Pacto: La lealtad es lo más importante para Suzaku. Solo aquellos que jamás han faltado a su palabra y han permanecido siempre leales con sus allegados pueden llegar a firmar un pacto con él. En el mismo momento en el que fallé una promesa o mentira, el pacto se romperá y Suzaku no volverá a responder al personaje.

Apariencia habitual: Un inmenso ave de fuego con una cola multicolor y una cresta de aspecto majestuoso.

Dificultad de Invocación inicial: 400

Coste inicial: 800

BUENA FORTUNA

Dificultad: 220

Coste: 300

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Modificando la ley de casualidad Suzaku otorga fortuna al invocador, el cual ve reducido dos puntos su rango de pifia (hasta un mínimo de 1) y aumenta 5 puntos el rango de la tirada abierta (es decir, logra una tirada abierta con un resultado de 85 o más).

Duración: 5 minutos por cada 10 puntos por los que se supere la Dificultad.

Descripción: Una simple pluma de fénix cae sobre el hombro del invocador, fundiéndose con él con una luz cálida y agradable.



CALAMIDAD

Dificultad: 280

Coste: 400

H. Ataque: 260

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Suzaku realiza un ataque sobrenatural cada asalto a una distancia máxima de 250 metros contra un objetivo. El ataque tiene daño 80 y ataca en Energía y, si consigue provocar daño, el objetivo debe realizar un control de RM contra 140 más 5 por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad requerida. En el caso de fallar la resistencia, el objetivo obtiene automáticamente la desventaja Mala Suerte, aumenta dos puntos el rango de pifia (pifiando de 1 a 5 si no es maestro o con 4 si posee maestría), y únicamente obtiene una tirada abierta con un resultado de 100. Si el invocador lo desea, puede optar por reducir a 0 el daño de este ataque, causando únicamente mala suerte en sus objetivos, pero sin menoscabos físicos.

Duración: 5 asaltos por cada 10 puntos por los que se superó la Dificultad.

Apariencia habitual: Un fénix de fuego aparece desde el invocador y atraviesa al objetivo, estallando en una bola de fuego sobrenatural que consume temporalmente su buena suerte.

SEÑOR DEL SUR

Dificultad: 340

Coste: 660

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Suzaku concede el control del fuego y las llamas al invocador. A efectos de juego, el personaje tiene la capacidad de lanzar cada asalto usando la habilidad de ataque de Suzaku como Proyección Mágica hasta dos sortilegios innatos sin coste alguno de Zeon; Bola de Fuego (grado intermedio), Barrera de Fuego (grado Intermedio), Control sobre el Fuego (grado avanzado) o Consumir Esencia (grado base).

Duración: 1 turno por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad requerida.

Apariencia: Suzaku aparece cuando es invocado con la forma de un gran ave roja que sobrevuela y deja una estela de fragmentos candentes en el aire. Cuando el invocador hace uso de sus poderes es el ave quien los ejecuta.

EL ELEGIDO DEL SOL

Dificultad: 400

Coste: 880

H. Ataque: NA

H. Defensa: 300

Acción: Pasiva

Efecto: Suzaku concede parte de sus enormes poderes al invocador, otorgándole temporalmente capacidades casi divinas. Durante el tiempo que El Elegido del Sol permanezca activo, el personaje obtiene un +4 a Destreza y Poder, es capaz de alcanzar la dificultad Zen, puede dañar cualquier clase de ser sin importar sus inmunidades especiales, puede moverse por el aire con tipo de vuelo 12, obtiene un +50 a su habilidad ofensiva (o la de cualquier invocación que realice en ese periodo) y aumenta en +50 el daño de todos sus ataques basados en calor. Además, puede defenderse con la habilidad de Suzaku usando un escudo de energía con 2.000 Puntos de Resistencia.

Duración: 1 asalto por cada 10 que se supere la dificultad.

Apariencia: El invocador comienza a cambiar de apariencia rápidamente, pues dos alas de color rojo carmesí lo envuelven y lo hacen estallar en llamas de colores vivos que van cambiando. Cada persona obtiene un aspecto diferente, pero siempre con la apariencia de ser una criatura de poder divino.

Byakko, El Tigre Blanco, Guardián del Oeste

La luz blanca, kami del oeste y de los vientos que soplan con fuerza... Byako es el rey de las bestias y sólo se manifiesta en el mundo en momentos de prosperidad, pues representa el poder, la valentía y la armonía.

Pacto: Byakko exige que el invocador no sea derrotado jamás. Si el personaje pierde, el tigre blanco se negará a volver a escuchar su llamada.

Apariencia habitual: Un tigre blanco con líneas de negras de apariencia brutal y despiadada.

Dificultad de Invocación inicial: 400

Coste inicial: 800

PROTECCIÓN

Dificultad: 220

Coste: 300

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Pasiva.

Efecto: Byakko crea una protección sobrenatural que rodea al invocador, reduciendo en -20 el daño base de cualquier ataque dirigido contra él. Esta disminución del daño también se aplica contra ataques capaces de dañar energía, aunque en tal caso se reduce a la mitad. La reducción se incrementa en -10 puntos adicionales por cada 20 por los que se supere la dificultad, hasta un máximo de -200.

Duración: 2 asaltos por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad.

Descripción: Líneas negras de energía, como las marcas de un tigre, recubren al invocador reduciendo el daño de los ataques.

LA GARRA DEL REY DE LAS BESTIAS

Dificultad: 280

Coste: 500

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El invocador realiza un ataque cuerpo a cuerpo usando la habilidad de Byakko. El garrazo tiene un daño base de 120 puntos y ataca en Filo, disminuyendo 4 puntos la Armadura del defensor. Cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida, puede optar entre o bien incrementar 5 puntos el daño base del ataque o bien disminuir un Tipo de Armadura adicional al mismo.

Duración: Instantáneo.

Descripción: La marca de Byakko aparece en la mano del invocador, quien da un garrazo al aire dejando tres inmensas marcas de luz.

SEÑOR DEL OESTE

Dificultad: 340

Coste: 660

H. Ataque: 300

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Byakko concede el control del metal y de la luz al invocador. A efectos de juego, el personaje tiene la capacidad de lanzar cada asalto usando la habilidad de ataque de Byakko como Proyección Mágica hasta dos sortilegios innatos sin coste alguno de Zeon; Descarga de Luz (grado intermedio), Barrera de Piedra (grado Intermedio), Control Mineral (grado avanzado) o Flash Cegador (grado avanzado).

Duración: 1 turno por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad requerida.

Apariencia: Byakko aparece cuando es invocado con la forma de un gran tigre blanco y se funde con el invocador. Los ojos del personaje se tornan rasgados, como los de un felino, y su pelo blanco, como el pelaje del rey de las bestias.

LA BESTIA DEFINITIVA

Dificultad: 400

Coste: 880

H. Ataque: NA

H. Defensa: 300

Acción: Pasiva

Byako concede parte de sus enormes poderes al invocador, otorgándole temporalmente capacidades casi divinas. Durante el tiempo que La Bestia Definitiva permanezca activa, el personaje obtiene un +4 a Agilidad y Poder, es capaz de alcanzar la dificultad Zen, puede dañar cualquier clase de ser sin importar sus inmunidades especiales, obtiene un +50 a su habilidad ofensiva y defensiva (o la de cualquier invocación que realice en ese periodo) y obtiene una armadura 6 contra cualquier clase de ataque. Además, puede defenderse con la habilidad de Byakko usando un escudo de energía con 2.000 Puntos de Resistencia.

Duración: 1 asalto por cada 10 que se supere la dificultad.

Apariencia: El invocador comienza a cambiar de apariencia rápidamente, su cabello se vuelve de blanco puro y sus ojos de un ámbar rasgado como los de un tigre. Su piel comienza a cubrirse de las manchas negras del pelaje de un tigre.

Kirin, El Centro

Los guardianes de Varja protegen la isla de todos los males y se dice que en épocas de crisis conceden voluntariamente sus capacidades a aquellos que consideran dignos. Kirin es la unión de todos los conceptos de los guardianes, la encarnación del héroe perfecto.

Pacto: Kirin exigirá que antes de poder sellar el pacto con él haya cumplido los requisitos para sellar primero un pacto con Genbu, Suzaku, Seiryu y Byakko.

Apariencia habitual: Kirin es una bestia extraña de pelaje blanco, con similitud tanto a un dragón como a una especie de unicornio.

Dificultad de Invocación inicial: 440

Coste inicial: 800

FENG SHUI

Dificultad: 440

Coste: 1.000

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Kirin concede al invocador la capacidad de invocar los poderes de cualquiera de las otras cuatro Bestias Cardinales. El invocador elige que poder quiere invocar y usa la dificultad alcanzada en Feng Shui para calcular los efectos de dicha invocación en concreto.

Duración: Como la invocación imitada.

Descripción: Kirin se sitúa tras el invocador y suplanta al guardián cuyo poder se utiliza.

El Vendedor

Nada es lo que se sabe de la entidad conocida como El Vendedor. Simplemente, se manifiesta en diversos lugares de la existencia viajando entre planos y realidades. Aparentemente, posee objetos realmente únicos obtenidos a lo largo de los milenios de los lugares más extraños. Lo que pide por ellos también puede ser realmente dispar, pero siempre de lo que considera algo equivalente. No se sabe el límite de sus poderes, pero nunca actúa contra otros.

Pacto: No existe ningún pacto, pero al contrario que otras invocaciones, no se manifiesta siempre que es llamada. Cuando un invocador logra llamarlo con éxito, existe tantas posibilidades de que se presente como de que no. Además, por regla habitual, no admite ser llamado muy seguido, ignorando a los invocadores que le llaman más de una vez en cortos periodos de tiempo.

Apariencia habitual: La realidad se vuelve completamente oscura y El Vendedor aparece en la nada como un anciano de edad indefinida que escucha las ofertas e intereses de quienes le han llamado.

Dificultad: 240

Coste: 800

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: El vendedor aparecerá y ofertará sus productos pidiendo, naturalmente, un precio proporcionado por ellos.

Duración: Lo que dure la venta.

Tawil At-U'mr, Señor de las Puertas

El Primer y Último Aeon, el señor del tiempo y el espacio, una criatura más cercana a un dios que ninguna otra cosa de la creación... todo eso y mucho más es Tawil At-U'mr. Esta criatura, que representa las conexiones que hay entre todo lo que existe, es una entelequia extraña, apartada por completo del mundo y del fluir del tiempo.

Pacto: Tawil At-U'mr pedirá al invocador que entre a través de una de sus puertas, que pueden llevarle a cualquier momento del tiempo y el espacio. Al salir, si logra sobrevivir, debe de erigir una enorme torre de reloj. Si en algún momento esa torre es destruida, el Aeon nunca volverá a responder al invocador.

Apariencia habitual: Nunca se presenta dos veces de la misma manera; a veces es un viejo vestido con ropas elegantes, otras un niño de piel cristalina, en ocasiones incluso algún tipo de reloj, o un infinito número de puertas y ojos que cubren todo el horizonte.

Dificultad de Invocación inicial: 400

Coste inicial: 800

COMPRESIÓN DEL TIEMPO

Dificultad: 280

Coste: 500

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: Tawil At-U'mr congela el tiempo para el invocador y le concede tiempo adicional en el que puede realizar cualquier acción sin que nada ni nadie interceda en sus movimientos. El invocador no puede alterar ni modificar ningún aspecto de lo que le rodea, ni tampoco realizar acciones que involucren a ninguna persona ajena a él mismo. Al terminar la invocación, volverá al mismo punto del turno en el que se encontraba originalmente.

Duración: 1 turno por cada 20 puntos por los que se supere la dificultad.

Descripción: Frente al invocador aparece una maquinaria de reloj que empieza a girar a toda velocidad mientras el resto del mundo se vuelve para él en blanco y negro.

LA PUERTA

Dificultad: 400

Coste: 900

H. Ataque: NA

H. Defensa: 400

Acción: Activa.

Efecto: Crea una puerta que permite al invocador defenderse con la habilidad de Tawil At-U'mr ante cualquier ataque, sea de la naturaleza que sea. Si logra una defensa con éxito, el ataque queda almacenado dentro de la puerta, y el invocador puede activarlo contra el blanco que desee, usándolo con la misma habilidad final con la que fue lanzado contra él. Por cada 20 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida, el invocador puede defenderse de un ataque adicional.

Duración: 1 minuto por cada 10 puntos por los que se supere la dificultad.

Descripción: Una extraña puerta llena de agujas de reloj aparece frente al ataque y lo engulle.

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

Dificultad: 500

Coste: 1.200

H. Ataque: NA

H. Defensa: NA

Acción: Activa.

Efecto: El invocador determina un objetivo que este en su presencia y le obliga a realizar un control de RM de manera automática contra 140 más 5 por cada 10 puntos por los que el invocador supere la dificultad requerida (hasta un máximo de 260 RM). Si falla la resistencia, el objetivo queda "apartado del flujo tiempo", congelado en una línea temporal diferente a la del resto del mundo. Mientras se encuentra en este estado, el tiempo no pasa para él, ni puede ser afectado por ninguna otra persona. Cuando acaba el periodo de duración del efecto, el afectado reaparece en algún lugar del mundo de manera completamente errática. Si falla la resistencia por más de 60 puntos, el afectado simplemente es incapaz de regresar, pues es transportado más a la nada absoluta.

Duración: Tantos siglos como puntos por los que el invocador supere la dificultad.

Descripción: Infinidad de puertas rodean al objetivo, que se abren de repente mostrando el infinito universo en su interior. De repente, se abren a la vez y lo engullen, haciendo que desaparezca por completo de la faz del mundo.



CAPÍTULO 6

ENCARNACIONES

*No hay héroe en la soledad;
los actos sublimes están determinados
siempre por el entusiasmo de muchos.*

-Eliphas Lévi-

En el momento de morir, ciertas personas especiales son capaces de fundir sus energías residuales con el flujo de almas, volviéndose una minúscula parte de él y residiendo allí como conceptos. Estos seres conceptuales son las encarnaciones, grandes poderes que los invocadores tienen a su disposición para valerse de sus poderes.

EL ORIGEN DE LAS ENCARNACIONES

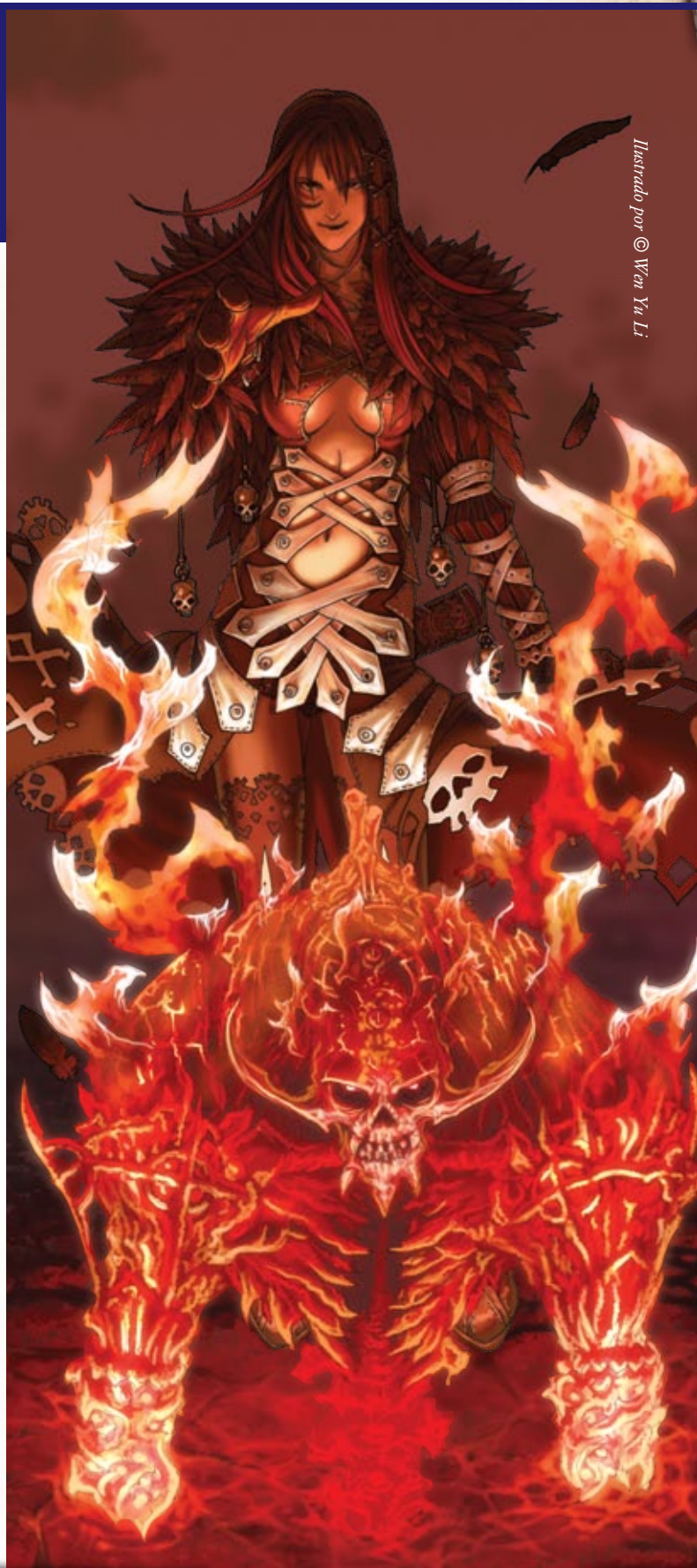
Las encarnaciones son un concepto extraño. Hay ocultistas que los llaman los “héroes de la existencia”, los elegidos del mundo. En realidad, se trata de entequeias conceptuales formadas a partir de personas especiales que, en un momento de la historia, lograron dejar una huella tan importante que ha hecho que perduren para siempre.

Es importante puntualizar que las encarnaciones no son en absoluto almas trascendidas. Realmente, decir que son las mismas personas que fueron en vida es una completa equivocación. Lo que les da forma es la energía que los difuntos dejan tras de sí, el reflejo de su existencia cuando estaban vivos. Si bien sus almas regresan al flujo con normalidad, es su concepto idealizado, visto a través de los ojos de la gente, el que hace que nazca una representación de quienes fueron. En ese respecto, sería más apropiado compararlos a Aeones y otros seres nacidos de conceptos que residen en los estratos exteriores del flujo de almas, con la diferencia de que las encarnaciones se basan en seres mortales que una vez pisaron Gaia.

No todo el mundo, por el mero hecho de tener poder o importancia, es capaz de dar nacimiento a una encarnación. Para que alguien se convierta en una hace falta que concurren multitud de condiciones especiales en momentos muy concretos de la historia. En primer lugar, la persona tiene que ser una criatura natural y tener una importancia desmedida para la existencia (o lo que es lo mismo, tener una Naturaleza muy elevada). En segundo lugar, no debe morir nunca de un modo “normal”; su final siempre tiene que ser excepcionalmente convulso, de manera que su muerte provoque una enorme liberación de energía y produzca un fuerte reflejo existencial. Finalmente, un número considerable de personas debe creer en ellas, considerándolas únicas y especiales. Es por eso por lo que aquellos que han hecho grandes hazañas en la sombra de la historia nunca dan lugar a encarnaciones; hace falta una voluntad general para afianzar sus energías como “conceptos eternos”.

En base a su naturaleza las encarnaciones no tienen propiamente “planes” o “voluntad”; simplemente, existen para cumplir una función, la misma que hicieron en vida. Sus personalidades están basadas en las de quienes fueron en la antigüedad, pero a menudo sus recuerdos están fragmentados, y son incapaces de recordar cosas con claridad. Curiosamente, la mayoría son bastante conscientes de su condición como “encarnaciones”, y no se plantean demasiado el tipo de acciones que realizan en los breves momentos que visitan el mundo a través de un invocador.

El poder de las encarnaciones es muy variable, dependiendo tanto del que tenían quienes las originaron como la “fuerza” de la creencia de la sociedad. Por ello, si bien suelen tener unas habilidades basadas en sus reflejos mortales, al residir en el flujo de almas pueden obtener otras completamente nuevas, capacidades sobrenaturales únicas más allá del alcance de los hombres.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Tras la activación de la Máquina de Rah han pasado varios siglos sin que ningún ser se haya convertido en una encarnación (posiblemente, a causa de la alteración existencial que Upnapistim provocó), pero hace apenas doscientos años que han vuelto a formarse algunas.

El Funcionamiento de las Encarnaciones

A efectos de juego, una encarnación es similar a un Arcano o una Gran Bestia, con la diferencia de que al ser invocada su esencia se manifiesta en el mundo a través del personaje. En cierta manera, podría decirse que “posee” al invocador, fundiéndose con él y alterando su aspecto para concederle habilidades nuevas.

Lo primero que tiene que hacer un personaje cuando quiere usar una encarnación es declarar a qué grado de afinidad pretende sincronizar con esta. Eso determina el nivel de dificultad del Control de Invocación que debe realizar. A continuación, debe decidir cuánto tiempo quiere que la encarnación permanezca activa, aplicando el modificador pertinente tal y como se indica en la **Tabla 12**. Finalmente debe de aplicar los modificadores de Invocación de esa encarnación en concreto que, como veremos más adelante, dependen de las similitudes que tengan entre ambos. En caso de fallar el control, los efectos del nivel de fracaso son los mismos que si hubiera fallado al invocar una criatura convencional, tal y como se explica en el libro básico. Si por el contrario tiene éxito, paga el coste de Zeon de la encarnación y ésta penetra en su interior fundiéndose con él. El invocador sigue estando “al mando”, pero puede usar las habilidades y poderes de la encarnación como si fueran suyos durante tanto tiempo como el período que hubiese determinado en la **Tabla 12**.

Al contrario de lo que ocurre con los Arcanos o los Aeones, valerse del poder de una invocación no requiere necesariamente un pacto con estas. Por el contrario, necesita tener conocimientos detallados sobre la vida de dicho individuo. Si un invocador no tiene información suficiente sobre la vida y personalidad de la encarnación suma un +50 a la dificultad de la invocación.

TABLA 12: MODIFICADORES DE TIEMPO

Tiempo de Sincronización	Modificador a la Dificultad
5 Asaltos	-50
10 Asaltos	-25
Un minuto	+0
Diez minutos	+40
Media hora	+80
Una hora	+120

Grados de Afinidad

Cada encarnación está dividida en tres grados de afinidad diferente. Cuanto mayor sea el poder del invocador o más cosas en común tengan entre ambos, podrán crear un vínculo más fuerte y mayores capacidades podrá obtener el personaje de la encarnación. Una afinidad menor representa que existe cierta sincronización entre el invocador y la entidad, pero los poderes que esta última transfiere a su huésped mortal son únicamente un minúsculo fragmento de los que en realidad posee. Cuando la afinidad entre ambos crece pueden llegar a una afinidad intermedia, lo que significa que los poderes transferidos aumentan considerablemente. Sin embargo, únicamente aquellos que obtengan una sincronización real son capaces de obtener la plenitud de las capacidades de la encarnación ya que, tal y como sugiere su nombre, se han convertido “realmente” en ellas.

Requisito de Nivel

Cada grado de afinidad tiene un requisito de nivel mínimo, puesto que ha de existir cierta similitud entre la presencia espiritual del personaje con el de la encarnación. Por tanto, hasta que el invocador no haya logrado alcanzar ese Nivel, no puede tratar de invocar a una determinada encarnación, sin importar en absoluto que su habilidad de llamada se lo permita.

Evangeline, invocadora de nivel 4, podría tratar de invocar a Linx Kazte Hex en afinidad menor, ya que el nivel requerido de esta es 4, pero no en grado intermedio o real, ya que requiere 8 y 12.

Modificadores de Invocación

Todas las encarnaciones tienen unos modificadores especiales a su dificultad dependiendo de lo afines que sean con cada invocador. Naturalmente, cuantos más rasgos tengan en común, más fácil le resultará a un personaje entrar en sincronización con una entidad en concreto.

Del mismo modo, existen objetos que pertenecieron en vida a los individuos que dieron concepto a las encarnaciones. A estos artefactos se les llama “llaves”, y también conceden un bonificador al invocador en caso de que los posea.

Los Poderes de una Encarnación

Una encarnación otorga poderes y capacidades especiales al personaje, tal y como se explica en sus respectivas descripciones. El invocador sigue manteniendo sus propias características, habilidades y poderes, pero puede sustituir cualquiera de ellos por los de la encarnación si los de ésta última son superiores a los suyos. Por ejemplo, el personaje podría elegir usar la habilidad de ataque y defensa de la encarnación en lugar de los propios, pero conservando su habilidad de convocatoria.

Muchas de las encarnaciones suelen crear armas, representaciones sobrenaturales hechas de materia espiritual de las que tenían en vida. En estos casos, el daño que indican las descripciones de dichos artefactos siempre es el Daño base final de las mismas, que incluye tanto su bono de calidad, los posibles bonificadores por Fuerza del personaje, así como otros poderes especiales que la encarnación pudiera tener.

Los poderes de las encarnaciones se incrementan dependiendo el grado de afinidad alcanzado. No obstante, los grados superiores mantienen todos los poderes de las afinidades inferiores, incluso si no aparecen repetidos en su descripción.

La única limitación es que no es posible combinar el poder natural de combate de una encarnación con una Técnica de Ki, un Legado de Sangre o un Magnus que incremente o modifique la habilidad de algún modo.

Linx Kazte Hex, La sombra que trae la Muerte

Linx es una heroína legendaria de Togarini, una mujer que durante los tiempos más oscuros se enfrentó al Imperio de Yehudah convirtiéndose en una pesadilla para los Reyes Brujos. Cualquiera que abusaba de su poder podía estar seguro de que pronto sentirían su frío acero. Más de una década se enfrentó al orden establecido escapando siempre sin un rasguño ya que la suerte parecía estar de su parte. Aunque nunca se llegó a saber quién era en realidad, las leyendas cuentan que era una mujer noble de excepcional belleza e inigualable carisma que usaba su posición pública para ocultarse y abrirse camino hasta los lugares donde su identidad como Linx más tarde atacaría. Su logro final fue acabar con el primer señor de Yehudah en combate personal, aunque aparentemente, murió durante la confrontación.

Modificadores de Invocación	
Ser mujer	+10
Tener Estilo 140 o más	+10
Tener al menos Apariencia 9	+20
Mostrar rebeldía ante la autoridad	+20
No llevarse bien con los hechiceros	+30
Obtener una posesión de Linx	+40
Poseer el broche de Linx	+120
Tener el Don	-30
Poseer un defecto físico	-40
Ser sincero	-50
Oprimir a la gente	-100

Poderes Genéricos

Existencia Maldita: El invocador obtiene la consideración de tener las ventajas Encanto y Afortunado.

Verhexen: Todos los que rodean al Invocador obtienen automáticamente la desventaja Mala suerte.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 4 Dificultad: 260 Zeon: 400

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 130

Habilidad de Esquiva: 170

Turno: 120

Arma: Blutige Rose

Blutige Rose (Arma): Crea un Cestus. Es un arma de calidad +5 con Daño 50 que ataca en Penetrante y Filo.

Schweinerei: El invocador recibe un bonificador de +20 a la hora de calcular críticos causados por Blutige Rose.

Maestra de Sombras (Menor): El invocador obtiene habilidad final 140 en las siguientes habilidades secundarias; Acrobacias, Ocultarse, Estilo, Persuasión, Advertir, Buscar y Robo.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 8 Dificultad: 300 Zeon: 600

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 200

Habilidad de Esquiva: 250

Turno: 160

Arma: Blutige Rose & Wonne Stieg

Ambidextra: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Ambidestría.

Verhexen Amplificado: Las personas que poseen de por sí la desventaja Mala Suerte duplican sus efectos hasta grados casi inverosímiles.

Blutige Rose (Arma): La calidad de Blutige Rose aumenta hasta +10 y su daño base hasta 60. Es capaz de dañar energía.

Wonne Stieg (Arma): Crea un Látigo. Es un arma de calidad +10 con Daño 60 que ataca en PENetrante y CONtundente como crítico secundario.

Electric Lash: Una vez por minuto durante un asalto el invocador puede transformar su látigo en un relámpago viviente, aumentando el alcance de Wonne Stieg a 50 metros y su daño base a 100. Ataca en ELEctricidad.

Blitz: Una vez por asalto, al coste de un punto de cansancio el invocador puede moverse instantáneamente a una localización objetivo que no este situada a una distancia superior a 100 metros.

Erweitern Wunden: El invocador recibe un bonificador de +40 a la hora de calcular críticos causados por Blutige Rose.

Maestra de las Sombras (Intermedia): El invocador obtiene habilidad final 200 en las siguientes habilidades secundarias; Acrobacias, Ocultarse, Estilo, Persuasión, Advertir, Buscar y Robo.

AFINIDAD REAL

Nivel: 12 Dificultad: 380 Zeon: 900

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Esquiva: 300

Turno: 200

Arma: Blutige Rose & Wonne Stieg

Blutige Rose (Arma): La calidad de Blutige Rose aumenta hasta +15 y su daño base hasta 70. Adicionalmente, todos los ataques que se realicen con ella se consideran que atacan a puntos vulnerables a la hora de contabilizar si producen o no críticos.

Wonne Stieg (Arma): La calidad de Wonne Stieg aumenta hasta +15 y su daño base hasta 70. Adicionalmente, pasa a atacar en la Electricidad.

Seismiche Angriff: Gastando un punto de cansancio sus ataques sucesivos obtienen un -10 acumulativo en lugar de -25.

Todeswunde: El invocador recibe un bonificador de +60 a la hora de calcular críticos causados por Blutige Rose.

Maestra de las Sombras (Real): El invocador obtiene habilidad final 260 en las siguientes habilidades secundarias; Acrobacias, Ocultarse, Estilo, Persuasión, Advertir, Buscar y Robo.

Nerval, Defensor de los Perdidos

Nerval es una de las encarnaciones de las que menos se conoce, pues su origen data de los primeros siglos de la Era del Caos. Muchos invocadores han usado sus poderes a lo largo de la historia, sabiendo poco más de él que el hecho de que fue el primero de los Lim Shide cuyo nombre se recuerda. Las únicas cosas que realmente han perdurado de él es que mientras estuvieron a su cargo, ni una sola persona a la que protegió perdió nunca la vida.

Modificadores de Invocación

Proteger a los débiles	+10
Ser conocido	+20
Ganarse la confianza de la gente	+20
Sufrir por los demás	+30
Obtener una posesión de Nerval	+40
Poseer Claudius	+130
Mentir	-30
Ser codicioso	-40
Faltar a tu palabra	-50
Ser incapaz de proteger una vida	-100

Poderes Genéricos

Alerta Absoluta: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Sentido del Peligro.

Nestor (Armadura): Al invocar a Nerval el cuerpo del invocador se recubre por una armadura de hueso de dragón que le proporciona Tipo de Armadura 5 contra todos los ataques físicos y Tipo de Armadura 3 contra ENergía. Lamentablemente, eso también le produce un negativo de -40 al turno durante el tiempo que tenga activa esta encarnación.

Defensor de los perdidos: El invocador obtiene la consideración de poseer el Magnus Menor Guardián.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 4 Dificultad: 280 Zeon: 350

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 150

Habilidad de Parada: 180

Turno: 40

Arma: Claudius

Claudius (Arma): Crea una espada bastarda. Es un arma de calidad +5 con daño base 80 que ataca en Filo y Frío. Es capaz de dañar a todo tipo de ser.

Piel de Acero: El invocador recibe un +100 a sus puntos de vida.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 7 Dificultad: 340 Zeon: 700

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 200

Habilidad de Parada: 240

Turno: 70

Arma: Claudius

Piel de Acero Intermedia: El invocador recibe un +200 a sus puntos de vida.

Roth Zaxxon: El invocador no recibe negativos al realizar un segundo ataque adicional, aunque en caso de declarar que realiza tres, todos ellos aplican un -40 con normalidad.

Claudius (Arma): La calidad de Claudius aumenta hasta +10 y su daño base hasta 90.

Defensor Insuperable: Si alguien protegido por el personaje que encarna a Claudius se encuentra por debajo de una cuarta parte de sus puntos de vida, el invocador obtiene un +50 a la defensa contra los ataques que tengan como objetivo a dicho individuo. Estas defensas no le permiten contraatacar.

AFINIDAD REAL

Nivel: 11 Dificultad: 400 Zeon: 900

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 280

Habilidad de Parada: 330

Turno: 100

Arma: Claudius

Claudius (Arma): La calidad de Claudius aumenta hasta +20 y su daño base hasta 120.

Piel de Acero Real: El invocador recibe un +350 a sus puntos de vida.

Glorius Nestor: Nestor se considera una armadura inmodificable.

Cesarius: Una vez cada diez asaltos el invocador puede aplicar un +100 a su habilidad a una de sus defensas por asalto.

Eiko, La princesa Oni

Eiko era la joven hija menor de un poderoso Daimyo del clan Asakura por cuya sangre corría fuerte el poder de los Kami. Sin embargo sus increíbles capacidades naturales, superior al de todos sus hermanos y hermanas, escondían el hecho de que su madre era en realidad una de las reinas Oni. Combinando poderes divinos y demoniacos en su cuerpo, en vida Eiko fue la más grande de los guerreros de la familia Asakura, que se convirtió en el ideal absoluto de todas las doncellas samurai, que aún hoy veneran su nombre. Nadie sabe exactamente como murió, pues desapareció misteriosamente sin dejar rastro, pero hay quien asegura que fue evitando la resurrección del Aeon oscuro Orochi, a quien detuvo con sus propias manos antes de ser mortalmente envenenada por la sangre impía de la entidad.

Modificadores de Invocación

Pertenecer al clan Asakura	+10
Ser mujer	+10
Tener un deseo imparable de mejorar	+20
Tener en las venas sangre de Oni	+50
Obtener una posesión de Eiko	+40
Poseer Chinomi	+140
Conspirar contra tus aliados	-20
Abusar de los débiles	-20
No mostrar compasión	-60
No tener honor	-100

Poderes Genéricos

Ojos de la Noche: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Visión Nocturna.

Jigoku Shoujo: El invocador puede realizar acciones físicas inhumanas.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 3 Dificultad: 220 Zeon: 200

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 150

Habilidad de Parada: 100

Turno: 20

Arma: Chinomi Tetsubo

Sangre de Oni: El invocador recibe un +30 a sus puntos de vida y +25 a su RF. Adicionalmente, su atributo de Fuerza se considera 11 para determinar el peso que puede soportar.

Chinomi Tetsubo (Arma): Crea un Tetsubo. Es un arma de calidad +5 con daño base 100 que ataca en Contundente y Electricidad.

Funkei (Armadura): Crea una coraza que cubre el brazo derecho del invocador. Es una armadura natural y a la vez mística que proporciona Tipo de Armadura 3 contra todos los ataques naturales y 6 contra ENERGÍA.

Imparable (Menor): El invocador obtiene habilidad final 140 en las siguientes habilidades secundarias; Frialdad, Proezas de Fuerza, y Resistencia al dolor.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 6 Dificultad: 300 Zeon: 480

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 200

Habilidad de Parada: 150

Turno: 35

Arma: Chinomi Tetsubo

Jigoku Shoujo: El invocador obtiene la consideración de tener las Ventajas Inquietante y Visión Nocturna.

Sangre de Oni Intermedia: El invocador recibe un +100 a sus puntos de vida y +50 a su RF. Adicionalmente, su atributo de Fuerza se considera 12 para determinar el peso que puede soportar.

Chinomi (Arma): La calidad de Chinomi aumenta hasta +15 y su daño base hasta 120. Es capaz de dañar energía.

Inazuma: Una vez por minuto puede convocar una columna de electricidad para atacar a un oponente a una distancia de 200 metros. Inazuma tiene 100 puntos de daño base y ataca en la TA de Electricidad. Esta habilidad sólo puede ser activada en exteriores.

Sukketsu: Una vez por minuto puede despertar la verdadera forma de Chinomi, obteniendo un bono de +40 a su habilidad de ataque y daño, un +20 al crítico producido, y el invocador recupera tantos puntos de vida como la mitad del daño causado (en caso de tratarse de un ser con acumulación, esta cantidad se divide por el múltiplo de acumulación de la criatura).

Imparable (Intermedia): El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Frialdad, Proezas de Fuerza, y Resistencia al dolor.

AFINIDAD REAL

Nivel: 9 Dificultad: 360 Zeon: 600

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Parada: 200

Turno: 50

Arma: Chinomi Tetsubo

Sangre de Oni Real: El invocador recibe un +200 a sus puntos de vida y +75 a su RF. Adicionalmente, su atributo de Fuerza se considera 14 para determinar el peso que puede soportar.

Demonio Imparable: Siempre que gaste un punto de cansancio antes de determinar su iniciativa el invocador no puede ser puesto a la defensiva ese asalto. Esta habilidad queda invalida en caso de recibir un crítico.

Chinomi (Arma): La calidad de Chinomi aumenta hasta +20 y su daño base hasta 140.

Inazuma Tenshou: Gastando un punto de cansancio y golpeando el suelo con su tetsubo, el invocador puede proyectar una onda de choche con un poder destructivo inconmensurable. El ataque afecta todo lo que haya en una línea de 10 metros de longitud, dentro de la cual no es posible designar blancos. Además de tener un daño base 120 y atacar en CONTUNDENTE, todo aquel que sufra daño proveniente de este ataque recibe además un embate de Fuerza 14.

Imparable (Real): El invocador obtiene habilidad final 240 en las siguientes habilidades secundarias; Frialdad, Proezas de Fuerza, y Resistencia al dolor.



Quezcatli, Hijo del sol

La tradición de Iztl no estaría completa sin la figura de Quezcatli, el héroe popular más admirado y venerado por su pueblo. Cuentan las leyendas que hace muchos siglos, el hombre se separó del camino marcado por los dioses y estos, enfurecidos, les arrebataron el sol. Como castigo, encerraron su fulgor en una piedra que depositaron en el valle de los muertos, condenando así a la humanidad. Los sacerdotes, a través de muchos sacrificios, lograron descubrir abrir un camino hasta el valle, pero ninguno de los guerreros y campeones que viajaron hasta allí tuvo éxito en su empeño. Irónicamente, sería un joven soldado de clase humilde llamado Quezcatli quien se adentró en las profundidades del valle oscuro, vagando por sus profundidades durante siete años. Al llegar ante la piedra, comprendió que únicamente con un sacrificio acorde lograría liberar la luz de su interior. Sin ápice de duda, Quezcatli se arrancó el corazón, ofreciendo su propia vida a cambio de la de su pueblo. Aplacada la cólera divina, el sol ascendió de nuevo a los cielos, pero al observar el cuerpo muerto del humano que lo había liberado, se vio anegado por la pena. Sus lágrimas bañaron el cuerpo del joven y, al acabar finalmente la noche sin fin, hasta el último de los habitantes del mundo sabría a quien debían su luz.

Modificadores de Invocación

Ser humano	+10
Comportarse con valentía	+20
Despreciar las recompensas	+20
Sacrificarse por los demás	+30
Obtener una posesión de Quezcatli	+40
Poseer el collar de Quezcatli	+150
Ser egoísta	-10
Poseer muchos bienes	-20
Ignorar a los necesitados	-50
Ofender a los dioses	-100

Poderes Genéricos

Caminante de la Noche Eterna: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Visión Nocturna.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 2 Dificultad: 200 Zeon: 150

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 100

Habilidad de Esquiva: 120

Turno: 60

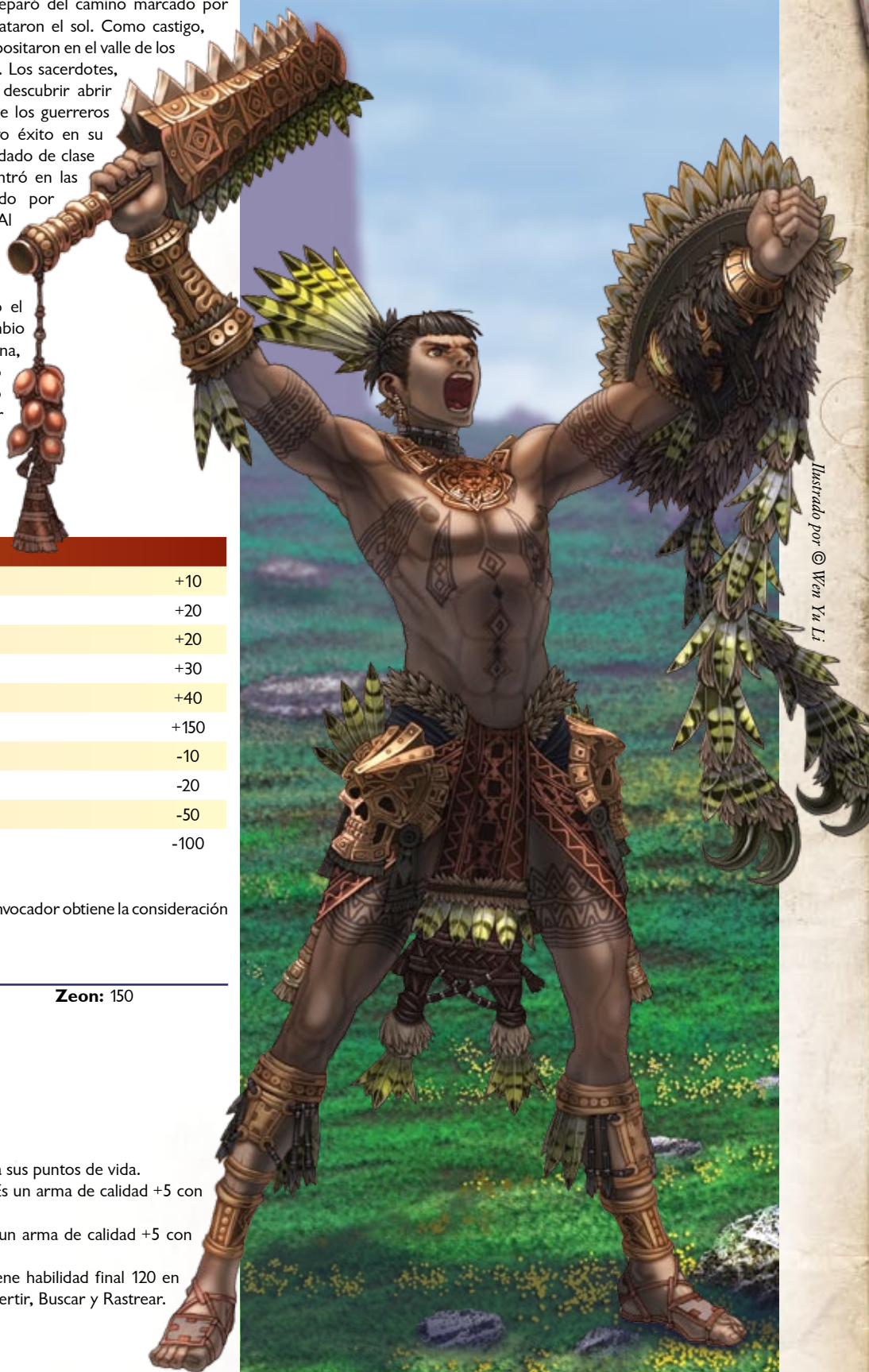
Arma: Macahuitl & Atlatl

Vigoroso: El invocador recibe un +30 a sus puntos de vida.

Macahuitl (Arma): Crea una maza. Es un arma de calidad +5 con Daño 60 que ataca en Contundente.

Atlatl (Arma): Crea una jabalina. Es un arma de calidad +5 con Daño 50 que ataca en Penetrante.

Cazador (Menor): El invocador obtiene habilidad final 120 en las siguientes habilidades secundarias; Advertir, Buscar y Rastrear.



Ilustrado por © Wen Yu Li

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 4 Dificultad: 240 Zeon: 300

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 140

Habilidad de Esquiva: 140

Turno: 70

Arma: Macahuitl & Atlatl

En el Valle Muerto: Los ataques del invocador son capaces de dañar energía.

Atlatl Ramudah: Una vez durante el periodo en el que la encarnación permanece activa, el invocador puede lanzar Atlatl aplicando un bono de +40 a su habilidad ofensiva. Al realizar este ataque, puede apuntar a cualquier parte del cuerpo de un enemigo sin aplicar por ello penalizador alguno a su habilidad.

Mascara del Sol: El invocador recibe mitad de daño ante ataques producidos por el calor y recibe la ventaja Ver lo Sobrenatural.

Cazador (Intermedio): El invocador obtiene habilidad final 150 en las siguientes habilidades secundarias; Advertir, Buscar y Rastrear.

AFINIDAD REAL

Nivel: 6 Dificultad: 260 Zeon: 450

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 160

Habilidad de Esquiva: 180

Turno: 80

Arma: Macahuitl & Atlatl

Hijo del Sol: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Al Límite.

La Sangre del Sol: La sangre del invocador está maldita y abrasa el alma de aquellos que la derraman. Cualquiera que le ataque y le produzca una herida que le haga perder al menos 50 puntos de vida debe superar automáticamente un control de RF contra 140 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso basado en calor, o contra 160 si el ataque hizo perder al invocador más de 100 puntos de vida.

Cazador (Real): El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Advertir, Buscar y Rastrear.

Gygjur, Asesino de Dragones

En los tiempos antiguos en el que los dragones eran la mayor de las bestias y nadie se atrevía a desafiar su poder, Gygjur fue el primer guerrero Shide que logró acabar con una de estas monstruosidades. Pero esa no fue su única hazaña; allí donde una gran bestia se alzaba, el cazador Lim Shide viajó incansable, acabando con todas las criaturas de leyenda que aterrorizaban su pueblo, sin conocer jamás la derrota.

Modificadores de Invocación

Tener Proezas de Fuerza 180 o superior	+20
Acabar con al menos un ser de Tamaño 25 o superior	+20
Matar a un Dragón	+50
Obtener una posesión de Gygjur	+40
Poseer el fragmento de colmillo del primer dragón que exterminó	+140
Aliarse con un ser sobrenatural	-30
Poseer un tamaño inferior a 19	-40
Evitar un enfrentamiento con un dragón	-50
Temer a la muerte	-100

Poderes Genéricos

Matadragones: Todos los ataques del invocador contra seres enormes (Tamaño 25 o superior) producen doble daño.

Sangre Eterna: Se considera que el invocador tiene el Legado de Sangre Eterna.

Fuerza inhumana: Gygjur otorga al invocador el equivalente a Fuerza 13, y puede realizar acciones inhumanas que dependan de dicho atributo.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 5 Dificultad: 270 Zeon: 390

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 170

Habilidad de Parada: 170

Turno: 40

Arma: Nothung

Nothung (Arma): Crea un hacha a dos manos. Es un arma de calidad +10 con daño base 120 que ataca en Filo y Frío

Piel de Dragón: La piel de Gygjur tenía la capacidad de absorber la potencia de cualquier ataque que recibiera, lo que confiere la habilidad al invocador de reducir 10 puntos el daño base de cualquier ataque que vaya dirigido contra él.

Fuerza Irrefrenable: Gygjur puede ignorar la primera vez que es puesto a la defensiva por asalto. Si recibe más de un ataque que le obligan a ir a la defensa, esta habilidad deja de tener efecto.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 9 Dificultad: 380 Zeon: 750

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Parada: 250

Turno: 60

Arma: Nothung

Nothung (Arma): La calidad de Nothung aumenta hasta +15 y su daño base hasta 130.

Piel de Dragón intermedia: Los efectos de la reducción de daño del invocador se incrementan a 20 puntos.

Forma de Combate: A voluntad, una vez durante la duración de la encarnación el invocador es capaz de conectar con la forma de combate de Gygjur, aumentando su masa muscular de un modo desproporcionado. Durante diez asaltos adquiere Fuerza 15, incrementa su daño base 20 puntos, obtiene Tipo de Armadura 6 contra toda clase de ataque. Lamentablemente, mientras esté en este estado sufre un -30 a su turno y reduce en 2 grados el tipo de movimiento.

AFINIDAD REAL

Nivel: 13 Dificultad: 490 Zeon: 1.400

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 320

Habilidad de Parada: 320

Turno: 80

Arma: Nothung

Nothung (Arma): La calidad de Nothung aumenta hasta +20 y su daño base hasta 140.

Insensible: El invocador ignora cualquier penalizador a la acción que no sea provocado por carencias físicas o efectos sobrenaturales.

Sombra de la Destrucción: Una vez cada diez asaltos, si antes de determinar su iniciativa declara que quiere prepararse para activar sombra de destrucción, durante el asalto siguiente el invocador puede realizar cinco ataques con habilidad plena.

Arturia, El León Blanco

Arturia es una criatura como no ha existido nunca otra; es el único animal natural que, a lo largo de toda la historia, ha obtenido la consideración de encarnación. Fue el inseparable compañero del primer emperador Zhorne Giovanni, luchando a su lado contra criaturas y pesadillas que hubieran aterrorizado incluso a los dioses. Su mayor acto de heroísmo fue el de sacrificarse para salvar la vida de su amigo; en mas de un sentido, fue esa acción la que permitió al mundo entero salir de la mayor crisis que jamás tuviera que afrontar.

Modificadores de Invocación

Pasar largas temporadas en zonas salvajes	+10
Tener conocimiento de Animales	+20
Pelo de Arturia	+40
Estar dispuesto a sacrificarse por un amigo	+50
Poseer una antigua posesión de Zhorne	+100
Pasar largas temporadas en ciudades	-20
No tener amigos	-50
No ser un ser natural	-100

Poderes Genéricos

Naturaleza Animal: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Afinidad Animal.

Piel de bestia: El invocador obtiene una TA de 4 contra todo tipo de ataque menos ENergía.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 1 Dificultad: 160 Zeon: 180

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 80

Habilidad de Esquiva: 80

Turno: 70

Arma: Fauces y Garras de Bestia

Fauces y Garras de Bestia (Arma): El invocador obtiene armas naturales. Atacan con Daño 50 en FIlo y PENetrante ignorando un punto de la TA defensora.

Atributos de bestia (Menor): El invocador obtiene un 10 en sus atributos de Fuerza, Agilidad y Constitución.

Bestia (Menor): El invocador obtiene habilidad final 120 en las siguientes habilidades secundarias; Intimidar, Nadar, Atletismo, Saltar, Trepas y Resistir el Dolor.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 3 Dificultad: 200 Zeon: 300

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 110

Habilidad de Esquiva: 110

Turno: 100

Arma: Fauces y Garras de Bestia

Fauces y Garras de Bestia (Arma): Las armas naturales del invocador mejoran sus cualidades, aumentando su Daño hasta 80 e ignorando tres puntos de la TA defensora.

Atributos de bestia (Intermedio): El invocador incrementa a 12 sus atributos de Fuerza, Agilidad y Constitución, y es capaz de realizar acciones inhumanas.

Sentidos Animales: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Visión Nocturna y Sentidos Agudos.

Bestia (Intermedia): El invocador obtiene habilidad final 150 en las siguientes habilidades secundarias; Intimidar, Nadar, Atletismo, Saltar, Trepas y Resistir el Dolor.

AFINIDAD REAL

Nivel: 6 Dificultad: 280 Zeon: 400

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 170

Habilidad de Esquiva: 170

Turno: 130

Arma: Fauces y Garras de Bestia

Fauces y Garras de Bestia (Arma): Las armas naturales del invocador mejoran sus cualidades, aumentando su Daño hasta 100 e ignorando cinco puntos de la TA defensora.

Atributos de bestia (Intermedio): El invocador incrementa a 13 sus atributos de Fuerza, Agilidad y Constitución, y es capaz de realizar acciones inhumanas.

Bestia (Intermedia): El invocador obtiene habilidad final 200 en las siguientes habilidades secundarias; Intimidar, Nadar, Atletismo, Saltar, Trepas y Resistir el Dolor.

Kha-nefer, El Sacerdote Impío

Aún hoy, en Estigia se sigue pronunciando el nombre de Kha-nefer con miedo y recelo. Dios viviente para unos, tirano innombrable para otros, aquel al que llaman el Sacerdote Impío fue el consejero personal del joven Faraón Mikheth, a quien usó como marioneta para regir el país con mano de hierro. Bajo su mandato, Estigia consiguió prosperidad a costa de vivir con terror. Dotado de poderes inconcebibles, sus seguidores le consideraron el mayor héroe de la historia, al defender sus fronteras de las mayores pesadillas... siendo él mismo una monstruosidad mucho mayor. Su fin, como el de todos los tiranos, fue acabar a manos de su propio pueblo, quien lo enterró maldito en las profundidades de la Necrópolis.

Modificadores de Invocación

Provocar terror	+10
Manipular a la gente	+20
Abusar de los débiles	+40
Idolatrar tu poder	+50
Obtener una posesión de Kha-nefer	+40
Obtener el Bastón de Sacerdote de Kha-nefer	+120
Ser mujer	-20
Servir fielmente a un dios	-60
Mostrar Piedad	-60

Poderes Genéricos

Aura de Superioridad: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Inquietante.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 3 Dificultad: 230 Zeon: 200

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 120

Habilidad de Parada: 120

Proyección Mágica: 120

Turno: 50

Arma: Kophesh

Kophesh (Arma): Crea una espada larga. Es un arma de calidad +5 con Daño 60 que ataca en FIlo.

Descarga Impia: El invocador puede lanzar cada turno, independientemente de si ataca físicamente o no, una descarga sobrenatural con daño 60 que ataca en ENergía. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos. De causar daño, el blanco del ataque debe de realizar una RE contra 100 o sufrirá náuseas y un malestar general que le producirán un negativo a toda acción de -20.

Lengua Afilada (Menor): El invocador obtiene habilidad final 120 en las siguientes habilidades secundarias; Persuasión, Intimidar y liderazgo.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 6 Dificultad: 280 Zeon: 450

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 150

Habilidad de Parada: 150

Proyección Mágica: 150

Turno: 65

Arma: Kophesh

Vórtice de Arena: El invocador puede usar una vez por minuto una poderosa descarga solar capaz de abrasar cualquier cosa, el ataque se realiza en Calor y tiene un daño base de 80 puntos.

Pantalla de Escarabajos: Una vez por minuto el invocador puede crear un escudo sobrenatural hecho de escarabajos con un aguante al daño de 600 puntos. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 80 puntos. Cualquier ser orgánico que trate de atacarle físicamente mientras está rodeado por las alimañas debe superar automáticamente cada asalto una RV contra 120 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso. El escudo permanece activo hasta que es destruido.

Cuerpo Eterno: El invocador obtiene la consideración las capacidades de Ki uso de la energía necesaria.

Resistencia al Calor: Recibe mitad de daño por ataques basados en fuego.

Lengua Afilada (Intermedia): El invocador obtiene habilidad final 160 en las siguientes habilidades secundarias; Persuasión, Intimidar y liderazgo.

AFINIDAD REAL

Nivel: 9 Dificultad: 320 Zeon: 550

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 200

Habilidad de Parada: 200

Proyección Mágica: 200

Turno: 80

Arma: Kophesh

Existencia Atormentada: El invocador es inmune al daño de fuego, e ignora cualquier crítico o penalizador causado por heridas o necesidades físicas. A efectos de conjuros, se le considera un ser No Muerto.

Azote del desierto: Todo aquel que toque el cuerpo del invocador se verá afectado automáticamente por el conjuro Secar lanzado en grado intermedio (120 RM o mitad de daño). Por el contrario, los objetos inanimados, deberán superar un control de RM contra 120 o se fundirán en pocos asaltos.

Enjambre de Fuego Impío: Una vez por minuto el invocador es capaz de crear un enjambre de insectos de fuego, que se extienden 25 metros a su alrededor abrasando todo cuanto toquen, sin selección de blanco posible. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 150 puntos. El ataque tiene un daño base 80 y ataca en CALor, aunque es capaz de dañar seres inmateriales.

Venganza Inexorable: La calidad de Kophesh aumenta hasta +15, su daño base aumenta hasta 80 y ataca en CALor. A voluntad, una vez por minuto el invocador puede hacer que una persona que haya recibido daños por un ataque de Kophesh (no necesariamente en ese momento) se incendie automáticamente, entrando directamente en el estado En Llamas.

Lengua Afilada (Real): El invocador obtiene habilidad final 200 en las siguientes habilidades secundarias; Persuasión, Intimidar y liderazgo.



Anassilish, el Sin Rostro

Anassilish fue el D'anjayni mas reconocido de su época. Nadie sabe con seguridad si fue un hombre o una mujer, así que lo único que se puede asegurar de su vida es que a lo largo de su existencia llegó a robar cientos de identidades de algunos de los individuos más importantes de la historia. Sin embargo, lo verdaderamente extraño es que nadie sabe con exactitud como logró convertirse en encarnación, o al menos, ya nadie lo recuerda...

Modificadores de Invocación

Poseer sangre o ser Nephilim D'anjayni	+10
Poseer diferentes estilos de combate	+10
Tener Disfraz 180 o superior	+20
Tener una personalidad que le haga pasar desapercibido	+30
Obtener una posesión de Anassilish	+60
No poseer un nombre	+150
Dar a conocer el nombre verdadero	-10
Ser incapaz de adaptarse y cambiar	-20
Tener una personalidad fuerte	-20
Ser conocido	-60

Poderes Genéricos

Máscaras: Dependiendo de la máscara que esté utilizando en ese momento esta encarnación otorga unas habilidades diferentes. El invocador puede cambiar de máscara una vez por turno como acción pasiva al inicio del asalto pasando su mano por delante de la cara.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 2 Dificultad: 180 Zeon: 150

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 100

Habilidad de Esquiva: 100

Proyección Mágica: 90

Turno: 40

Máscaras disponibles: Barro, Madera.

Máscara de Barro (impureza)

Habilidad de Ataque: +20

Habilidad de Esquiva: -10

Turno: -10 Arma: Kalidus

Kalidus (Arma): Crea una Guadaña de Guerra. Es un arma de calidad +5 con Daño 60 que ataca en Filo.

Amplificador de Dolor: Los negativos que pudieran llegar a causar los críticos producidos por el personaje se doblan.

Segadora: Si alguien muere a manos del invocador, este recupera la mitad de los puntos de Zeon que le quedasen a su víctima en ese momento.

Desangradora: Todos los ataques de Kalidus producen desangramiento en su objetivo (en caso, naturalmente, de que pudiese sangrar).

Máscara de Madera (estabilidad)

Habilidad de Ataque: +0

Habilidad de Esquiva: +0

Turno: +0 Arma: Daldevar

Daldevar (Arma): Crea una Vara. Es un arma de calidad +5 con Daño 40 que ataca en Contundente.

Estilo Defensivo: El invocador obtiene un +50 en vez de +30 al realizar la maniobra defensa total.

Defensas Múltiples: El invocador no empieza a sufrir los efectos de los ataques adicionales hasta haber recibido el tercer ataque.

Resistente como la Madera: El invocador recibe un +20 a sus puntos de vida y +10 a su RF.



AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 5 Dificultad: 280 Zeon: 400

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 150

Habilidad de Esquiva: 150

Proyección Mágica: 130

Turno: 60

Máscaras disponibles: Barro, Madera, Hierro, Marfil, Oro.

Máscara de Hierro (tiranía)

Habilidad de Ataque: +10

Habilidad de Esquiva: -10

Turno: +0 Arma: Hades

Hades (Arma): Crea una Cadena. Es un arma de calidad +10 con Daño 50 que ataca en Contundente. Tiene la capacidad de realizar presa como si tuviese una Fuerza 10. Es capaz de dañar energía.

Cadenas Opresoras: Si realiza una maniobra de presa sobre un enemigo el invocador aplica únicamente un penalizador de -20 a su habilidad. Si tiene éxito (sin importar el grado) cada asalto posterior las cadenas incrementan la Fuerza con la que presan un punto, hasta un máximo de 16.

Transmitir agonía: Si tiene a alguien apresado con al menos un nivel medio de presa, el invocador puede gastar un punto de cansancio para que su enemigo realice una RF contra 100 mas 1 por cada punto de vida que haya perdido a consecuencia de los ataques del invocador. El objetivo sufre un daño equivalente al nivel de fracaso.

Máscara de hierro: El invocador obtiene +40 a su RF, barrera de daño 80 y puede alcanzar inhumanidad en todas sus acciones físicas.

Máscara de Marfil (pureza)

Habilidad de Ataque: +0

Habilidad de Esquiva: -0

Turno: -20 Arma: Olimpus

Olimpus (Arma): Crea un Arco largo y munición ilimitada. Es un arma de calidad +10 y sus flechas atacan en PENetrante con Daño 60. Son capaces de dañar energía.

Sigma: Si produce daño con una de sus flechas, el objetivo debe superar una RM contra 140 o quedará en estado de fascinación durante 10 asaltos, siendo incapaz de realizar acciones activas durante ese tiempo.

Máscara de Oro (autoridad)

Habilidad de Ataque: +10

Habilidad de Esquiva: +10

Turno: -10 Arma: Bastón de Reyes

Bastón de Reyes (Arma): Crea una maza. Es un arma de calidad +10 con Daño 60 que ataca en Contundente. Es capaz de dañar energía.

Rey: Todo el que mire durante al menos dos asaltos consecutivos al invocador portando esta máscara deberá superar una RM de 100 o quedar fascinado por él hasta que aparte la vista un asalto entero o supere la RM. Cada asalto consecutivo que observe la máscara superando el control, la RM aumentará su dificultad 5 puntos, hasta un máximo de 140.

Máscara de oro: Obtiene +50 a todas sus resistencias para evitar ser controlado o manipulado.

Monarca: El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Liderazgo, Intimidar y Estilo.

AFINIDAD REAL

Nivel: 8 Dificultad: 300 Zeon: 600

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 200

Habilidad de Esquiva: 190

Proyección Mágica: 160

Turno: 80

Máscaras disponibles: Barro, Madera, Hierro, Marfil, Oro, Platino.

Máscara de Platino (Heroísmo)

Habilidad de Ataque: +0

Habilidad de Esquiva: -0

Turno: +10 Arma: Ashurian

Ashurian (Arma): Crea una Espada Larga. Es un arma de calidad +15 con Daño 70 que ataca en Filo y posee la regla de precisa.

El que Siempre se Levanta: Al finalizar el turno siguiente al que lo ha sufrido, el invocador elimina cualquier negativo a la acción, sin importar cual sean sus orígenes o naturaleza. Esta habilidad no tiene efectos sobre penalizadores que hubiera obtenido antes de haberse puesto la máscara de platino.

Invencible: El personaje recupera todos los asaltos 25 puntos de vida y un punto de cansancio que haya perdido durante el tiempo que tenía la máscara de platino puesta.

Ambrose Magus, El Hechicero

El archimago Ambrose Magus es posiblemente una de las encarnaciones más recientes que se conocen. El antiguo Azathoth de Yehudah que se convirtió en el creador de la orden que lleva su nombre fue un hechicero que revolucionó las ideas de la magia y es visto como un héroe por infinidad de ocultistas. Murió durante una de las guerras secretas luchando al lado del emperador Joshiah Giovanni, pero puede que por su enorme presencia sobrenatural sus energías dieron forma a una encarnación.

Modificadores de Invocación

Poseer el Don	+10
Tener Ocultismo y Valoración mágica 140 o superior	+20
Dedicar tu vida a la magia	+40
Ser una inspiración para el uso de la magia	+50
Obtener una posesión de Magus	+40
Poseer el libro de hechizos de Magus	+140
Considerarse superior	-20
Provocar el miedo a lo sobrenatural	-60
Ser un tirano	-100

Poderes Genéricos

Ojos Mágicos: El invocador tiene la capacidad de ver magia y seres espirituales.

Resistencia sobrenatural: El invocador obtiene un bono de +40 a su RM.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 4 Dificultad: 240 Zeon: 200

Habilidades Básicas

Proyección Mágica: 140

Turno: 80

Arma: Ninguna

Archimago (Menor): El invocador puede usar cada asalto dos de las habilidades especiales de Magus marcadas con el epígrafe "Magia" en su título. Puede o bien repetirse dos veces la misma o por el contrario usar diferentes habilidades.

Rayo Místico (Magia): El invocador puede lanzar una descarga sobrenatural con daño 50 que ataca en ENERGÍA. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Escudo Místico (Magia): El invocador puede lanzar un escudo de energía mágica capaz de detener todo tipo de ataque con un aguante al daño de 300 puntos. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Sello Místico (Magia): El invocador lanza un efecto equivalente a un conjuro anímico con una RM 120. De tener éxito, el objetivo no puede usar ninguna de sus habilidades místicas en un número de horas equivalente al nivel de fracaso. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Transporte Místico (Magia): El invocador se transporta a una distancia máxima de 50 metros. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Místico (Menor): El invocador obtiene habilidad final 120 en las siguientes habilidades secundarias; Valoración mágica, Ocultismo, Estilo.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 6 Dificultad: 260 Zeon: 350

Habilidades Básicas

Proyección Mágica: 160

Turno: 90

Arma: Ninguna

Vuelo de Brujo: El invocador tiene la capacidad de moverse por el aire con Tipo de Vuelo 8.

Quebrar la Magia (Magia): Como una acción pasiva, una vez por turno el invocador puede anular un conjuro de valor zeónico 50 o inferior. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Quebrar Matrices (Magia): Como una acción pasiva, una vez por turno el invocador puede anular un poder psíquico de potencial 140 o inferior. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Energizar (Magia): Una persona a elección del invocador obtiene un bono de +10 a toda acción y sus ataques son capaces de dañar energía. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 50 puntos.

Potenciación Mística (Magia): El invocador obtiene un bono de +20 a su Proyección Mágica hasta el final del turno.

Místico (Intermedio): El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Valoración mágica, Ocultismo, Estilo.

AFINIDAD REAL

Nivel: 8 Dificultad: 280 Zeon: 500

Habilidades Básicas

Proyección Mágica: 190

Turno: 110

Arma: Ninguna

Archimago (Real): El invocador puede usar cada asalto tres de las habilidades especiales de Magus marcadas con el epígrafe "Magia" en su título, o una de las marcadas como "Magia Mayor".

Ola de Magia (Magia Mayor): El invocador realiza una descarga de magia que ataca en ENERGÍA en un área de 25 metros de radio con daño base 100. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 120 puntos.

Barrera de Poder (Magia Mayor): El invocador puede lanzar un escudo de energía mágica capaz de detener todo tipo de ataque con un aguante al daño de 1.500 puntos. Esta habilidad es equivalente a un conjuro con un valor zeónico de 120 puntos.

Místico (Real): El invocador obtiene habilidad final 240 en las siguientes habilidades secundarias; Valoración mágica, Ocultismo, Estilo.

Ruatha Synn

Ruatha es uno de los Lim Sidhe más conocidos, pues es quien lideró a su pueblo contra la invasión de las grandes bestias. También es principalmente conocido por ser el portador de una de las armas de leyenda, Mjolnir, y por haber perdido ambas manos en un combate contra el dragón ancestral Hatherell, del que obtuvo como recompensa de los grandes espíritus dos manos de plata bendita. Irónicamente, perdió la vida a causa de la mujer que amaba, que no era otra que la hija de su enemigo Hatherell, que había tomado forma humana para engatusarle.

Modificadores de Invocación

Poseer Estilo 140 o superior	+10
Ser valiente	+10
Salvar a los débiles	+20
Haber derrotado a grandes monstruos	+30
Ser herido gravemente ayudando a los demás	+30
Obtener una posesión de Ruatha Synn	+40
Poseer un fragmento de las manos de plata	+50
Poseer Mjolnir	+100
Tener menos de Fuerza 9	-20
Actuar con prudencia	-40
Negarse a ayudar a una mujer	-60
Despreocupar a los espíritus	-80

Poderes Genéricos

Luz de Héroe: El invocador obtiene la consideración de tener las ventajas Seductor, Superviviente y Tocado por el Destino.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 4 Dificultad: 280 Zeon: 450

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 160

Habilidad de Parada: 160

Turno: 30

Arma: Mjolnir

Mjolnir (Arma): Crea un martillo de guerra de metal plateado. Es un arma de calidad +10 con Daño 80 que ataca en CONTundente. Adicionalmente, cualquier enemigo que sufra un golpe de Mjolnir recibe automáticamente un impacto de Fuerza 12. Este arma sólo puede ser sostenida por el invocador.

Mano de Plata: El invocador obtiene la consideración de que todos los ataques que realice son capaces de dañar a cualquier clase de ser, y puede tocar cosas sobrenaturales e intangibles con las manos desnudas.

Conocimiento Lilium (Menor): El invocador obtiene habilidad final 140 en las siguientes habilidades secundarias; Animales, Herbolaria, Medicina y Rastrear.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 8 Dificultad: 360 Zeon: 750

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 230

Habilidad de Parada: 230

Turno: 60

Arma: Mjolnir

Mjolnir (Arma): La calidad de Mjolnir aumenta hasta +15, su Daño base hasta 100, y los impactos que produce son de Fuerza 14.

Luz de Vida: El invocador puede tocar a un herido y sanarle 50 puntos de vida. Esta habilidad sólo funciona una vez por día por persona.

Terremoto: Una vez por minuto, en lugar de realizar un ataque el invocador puede golpear el suelo con Mjolnir para provocar un tremendo terremoto. Cualquier personaje que se encuentre a menos de 50 metros de él deberá superar un control de Agilidad contra dificultad 14 o caerá al suelo incapaz de mantener el equilibrio tres asaltos enteros. Cualquier construcción con una barrera de daño inferior a 80 es destruida de inmediato.

Conocimiento Lilium (Intermedio): El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Animales, Herbolaria, Medicina y Rastrear.

AFINIDAD REAL

Nivel: 12 Dificultad: 460 Zeon: 1.000

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 300

Habilidad de Parada: 290

Turno: 100

Arma: Mjolnir

Mjolnir (Arma): La calidad de Mjolnir aumenta hasta +20, su Daño base hasta 120, y los impactos que produce son de Fuerza 15. Cualquier ser con un Gnosis superior a 25 que sea impactado por Mjolnir sufre doble daño contra sus ataques.

Dador de Vida: El invocador puede tocar con sus manos a una persona que haya muerto hace menos de un minuto para tratar de devolverle a la vida. El objetivo debe superar un control de RF contra 140 y, en caso de superarlo, recupera la vida, aunque se encuentra en un estado crítico (0 PV) del que tardará una semana en despertar. Cada vez que usa esta habilidad el invocador debe de sacrificar la mitad de sus puntos de vida actuales.

Grito de los Lim Shide: Una vez por minuto el invocador lanza un grito que incita a sus compañeros a luchar, dándoles energía y coraje para afrontar cualquier reto. Todos sus aliados que se encuentren lo suficientemente cerca para oírle gritar obtiene un +10 a toda acción durante un minuto entero y pueden ignorar los efectos negativos de cualquier estado psicológico.

Conocimiento Lilium (Real): El invocador obtiene habilidad final 240 en las siguientes habilidades secundarias; Animales, Herbolaria, Medicina y Rastrear.

Kristoff, el Rey Pirata

Temido por quienes se escudan tras las leyes y reverenciado por aquellos que buscaban libertad sin límites se encuentra Bartholomew Alexander Samuel Kristoff, el primer y más grande Rey Pirata del Mar Interior. Fundador de la isla Ojo del Huracán y del credo “todo está permitido si eres capaz de obtenerlo por tus propios medios”, este temible hombre desapareció de los mares hace casi un milenio, pero su poder e influencia aún se siente a través de los invocadores que le llaman.

Modificadores de Invocación

Buscar una venganza	+10
Ser marino	+10
Buscado por la autoridad	+20
Haber sufrido una traición	+30
Obtener una posesión de Kristoff	+40
Poseer un fragmento del barco de Kristoff	+120
No cumplir tu palabra	-30
Traicionar a alguien	-40
No ser muy codicioso	-50
Ser pobre	-50
Incumplir el código del pirata	-100

Poderes Genéricos

Reputación Aterradora: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Inquietante.

Neblina Sinistra: El invocador se ve rodeado de una neblina tenebrosa de unos 50 metros de radio, que permanece fija en el lugar donde la encarnación fue invocada originalmente.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 4

Dificultad: 250

Zeon: 350

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 170

Habilidad de Parada: 130

Turno: 80 / -40

Arma: Ancla Oxidada & Archana

El Ancla Oxidada (Arma): Crea una enorme ancla atada a la muñeca del invocador por una larga cadena. Es un arma de calidad +5 con Daño 160 que ataca en Filo y Contundente. El invocador puede usarla o bien como arma cuerpo a cuerpo o para lanzarla como arma a distancia con un alcance máximo de 20 metros (el alcance de la cadena), en cuyo caso, no puede usarla hasta el asalto siguiente. Si emplea Ancla Oxidada para luchar, su turno queda reducido a -40 y no puede combatir con Archana.

Archana (Arma): Crea un sable. Es un arma de calidad +5 con Daño 60 que ataca en Penetrante y Filo. Si emplea Archana para luchar, su turno es de 80 pero no puede combatir con El Ancla Oxidada.

Tiburón Tigre (Menor): Una vez cada cinco asaltos el invocador puede lanzar con su puño un chorro de agua concentrada con la forma de un enorme tiburón azul que provoca un daño de 80 y produce un impacto de Fuerza 8 sobre su objetivo. Tiene un alcance de 50 metros.

Rey Pirata (Menor): El invocador obtiene habilidad final 140 en las siguientes habilidades secundarias; Liderazgo, Navegación, Sigilo, Acrobacias y Advertir.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 8

Dificultad: 300

Zeon: 500

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Parada: 200

Turno: 90 / -30

Arma: Ancla Oxidada & Archana

¡Anclas Abajo! Una vez cada vez que es invocado Kristoff puede hacer que centenares de anclas fantasmales caigan a su alrededor dentro del área de efecto de Neblina Siniestra. Todo el que esté dentro de dicha área menos el invocador recibe un ataque CONTUNDENTE de habilidad final 240 con daño 120. A partir de ese momento, las anclas y sus cadenas permanecen clavadas en el suelo, haciendo muy complicado el movimiento dentro del área de la niebla. Cualquiera que trate de moverse o luchar dentro de dicho espacio, menos el propio invocador, sufre el penalizador de espacio reducido.

Rey Pirata (Intermedio): El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Liderazgo, Navegación, Sigilo, Acrobacias y Advertir.



AFINIDAD REAL

Nivel: 11

Dificultad: 380

Zeon: 800

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 280

Habilidad de Parada: 240

Turno: 110 / -10

Arma: Ancla Oxidada & Archana

Tiburón Tigre (Real): Una vez cada cinco asaltos el invocador puede lanzar con su puño un chorro de agua concentrada con la forma de un enorme tiburón azul que provoca un daño de 120 y produce un impacto de Fuerza 12 sobre su objetivo. Tiene un alcance de 50 metros.

Movimiento Fantasma: Una vez por asalto, al coste de un punto de cansancio el invocador puede moverse instantáneamente a una localización objetivo que éste situada dentro de la Neblina Siniestra.

Rey Pirata (Mayor): El invocador obtiene habilidad final 180 en las siguientes habilidades secundarias; Liderazgo, Navegación, Sigilo, Acrobacias y Advertir.

Loly Ann

Loly Ann, maestra de marionetas, fue famosa no sólo por su particular estilo de combate, sino por su estrambótico aspecto. Aparentemente, fue maldita siendo sólo una niña para que jamás pudiera crecer, por lo que muchos la conocieron como la niña eterna.

Modificadores de Invocación

Ser un foco de alegría para la gente	+10
Creer en la fantasía	+20
Tener aspecto adorable	+30
Ser menor de quince años	+50
Obtener una posesión de Loly Ann	+40
Poseer uno de los muñecos originales	+150
Ser hombre	-20
Perder la ilusión	-20
Ser mayor de 18 años	-50
Tener aspecto inquietante o moderno	-100

Poderes Genéricos

Marionetista: El invocador se transforma en una de las marionetas de Loly, adquiriendo las habilidades especiales de esta. Al inicio de cada asalto, antes de determinar la iniciativa, puede declarar que quiere transformarse en cualquiera de las otras marionetas, modificando su forma y sus poderes, aunque ese asalto aplica un -40 a toda acción hasta acostumbrarse a sus nuevas habilidades.

Reina de Marionetas: Si el invocador lo declara, puede designar a otras personas que acepten voluntariamente ser afectados por la encarnación para transformarse en una de las marionetas de Loly. Si lo hace, el invocador como tal no obtiene ninguna habilidad especial, ya que en lugar de encarnar a uno de los muñecos, encarna la propia Loly Ann, quien maneja a distancia a sus "pequeños" con hilo de energía. Lógicamente, y dado que sólo hay tres marionetas, sólo es posible afectar a tres personas; una será Ren, otra Dash y la última Motobu.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 1

Dificultad: 180

Zeon: 150

Habilidades Básicas

Ren

Habilidad de Ataque: 100

Habilidad de Esquiva: 100

Turno: 80 Ren

Arma: Marioneta Ren

Ren (Un gato blanco con un lazo rosa en la cabeza)

Zarpas (Arma): Ren ataca con sus garras retráctiles. Es un arma natural con Daño 60 que ataca en Filo.

Siete Vidas: En lugar de tirar los dados para defenderse, Ren puede esquivar un ataque de forma automática al coste de 1 punto de Cansancio por cada 50 (o fracción) de puntuación de ataque final. Los seres incansables no pueden hacer uso de esta habilidad.

Ágil como un gato: El invocador obtiene Agilidad 10.

Peluche (gato): El invocador obtiene habilidad final 120 en las siguientes habilidades secundarias; Acrobacias, Atletismo, Trepar y Saltar.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 3

Dificultad: 220

Zeon: 250

Habilidades Básicas

Ren

Habilidad de Ataque: 120

Habilidad de Esquiva: 120

Turno: 100

Dash

Habilidad de Ataque: 150

Habilidad de Parada: 100

Turno: 50

Arma: Marioneta Ren y Dash.

Dash (Un cocodrilo vestido con traje y sombrero)

Mordisco (Arma): Dash ataca con sus poderosas mandíbulas. Es un arma natural de calidad +5 con Daño 80 que ataca en Filo.

Piel Armada: Dash obtiene TA 4 contra todo tipo de ataques.

Latigazo: Al coste de un punto de Cansancio, Dash gira sobre sí mismo de manera cómica golpeando a su adversario con su cola de reptil. Este ataque provoca un Daño CONTundente de 120 y un impacto de Fuerza 8.

AFINIDAD REAL

Nivel: 5

Dificultad: 280

Zeon: 400

Habilidades Básicas

Ren

Habilidad de Ataque: 140

Habilidad de Esquiva: 170

Turno: 120

Dash

Habilidad de Ataque: 180

Habilidad de Parada: 130

Turno: 60

Motobu

Habilidad de Ataque: 170

Habilidad de Parada: 160

Turno: 70

Arma: Marioneta Ren, Dash y Motobu

Motobu (Un oso panda vestido de monje budista)

Estilo Invencible Autoenseñado de las Mil Agonías (Arma): Motobu combate con una combinación de diversas artes marciales concentradas en un vistoso estilo propio que le proporcionan un Daño 50 CONTundente.

Megamaestro: Cada asalto, Motobu puede usar una de las habilidades marcadas con la palabra "Técnica".

Patada Voladora del Gorrión Sublime (Técnica): Motobu se lanza contra su objetivo hasta una distancia de 50 metros golpeándolo con una potente patada voladora con Daño 100 basado en ELectricidad.

Sesenta Manos del Infierno (Técnica): Motobu mueve sus manos a gran velocidad ante él, creando una bola de aire caliente que desencadena contra un objetivo. Se considera un ataque a distancia con Daño base 80 y ataca en CALor, aunque es capaz de dañar seres inmateriales.

Panza del Dragón Saciado (Técnica): Motobu golpea a su oponente con un poderoso panzazo que provoca Daño base 100 y un impacto de Fuerza 12 sobre el blanco.

Golpe de los Cuatro Lotos Chachis (Técnica): Motobu ataca con sus dedos índice y corazón, imbuidos de Ki, con Daño base 50 en ENergía. Si causa daño, su oponente reduce automáticamente un punto todas sus acumulaciones de Ki durante diez asaltos.

La Serenidad del Dios de Jade (Técnica): Motobu recibe un bonificador a todas sus Resistencias de +20.

Aeriel, El Caballero de Argenta

Aeriel el del Sylvanus, el rey argenta, fue en su momento una de las mayores potencias de la antigüedad. Como el más poderoso de los siete monarcas Sylvain de su era y el primer ser conocido que montó a uno de los llona, fue quien encabezó a su pueblo contra los Duk'zarist durante la ancestral Guerra de la Oscuridad. Su mayor y última hazaña fue la de herir en un brazo al emperador oscuro Ghestalt Noah Orbatos, dando origen a la frase "No hay nada que temer... ¿Veis? Sangra igual que yo".

Modificadores de Invocación

Poseer sangre o ser Nephilim Sylvain	+10
Participar en una guerra y ser el bando ganador	+20
Tener Montar 180 o superior	+20
Ser el superior de un grupo de soldados	+30
Obtener una posesión de Aeriel	+40
Poseer la corona de Aeriel	+140
Actuar en solitario	-30
Ser pesimista	-40
Tener vínculos con la oscuridad	-50
Poseer sangre o ser Nephilim Duk'zarist	-100

Poderes Genéricos

Ámbar: El personaje que encarne a Aeriel monta automáticamente a Ámbar, el rey de los llona; es parte de la encarnación y por ningún concepto puede separarse de este. Se considera una montura sobrenatural con 14 en todos sus atributos físicos, acumulación de daño con 2.000 puntos de vida y Tipo de Armadura 4 contra todo tipo de ataque.

Protección Sobrenatural: Tanto Ámbar como el invocador poseen barrera de daño 80.

El Mayor de los Jinetes: A la hora de cabalgar, el invocador y Ámbar lo hacen como un solo ser. Por tanto, el personaje no aplica ningún penalizador a su habilidad de combate por estar montando y supera automáticamente cualquier chequeo de Montar hasta una dificultad de Casi Imposible.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 6 Dificultad: 290 Zeon: 450

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 190

Habilidad de Parada: 190

Turno: 100

Arma: Silfur

Silfur (Arma): Crea una lanza de caballería. Es un arma de calidad +10 con daño base 100 que ataca en la Filo y Frío, aunque si se usa para realizar una carga, incrementa su daño base hasta 150. Es capaz de dañar a todo tipo de ser.

Ataque en Arco: El invocador puede alterar la forma de Silfur dándole la apariencia de una extraña guadaña circular. Con ella, si declara un ataque en área afecta a todos los adversarios que se encuentren a 5 metros de él.

Esencia de Luz: El invocador provoca doble daño contra seres basados en oscuridad o emociones negativas.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 9 Dificultad: 380 Zeon: 750

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Parada: 250

Turno: 120

Arma: Silfur & Srebro

Silfur (Arma): La calidad de Silfur aumenta hasta +15 y su daño base hasta 120, aunque si se usa para realizar una carga, incrementa su daño base hasta 170.

Srebro (Arma): Crea un arco largo con un número infinito de flechas. Es un arma de calidad +20 con daño base 100 que ataca en Penetrante. Sus flechas alcanzan un kilómetro de distancia, y no aplican penalizador alguno por disparar por encima de la mitad de su alcance máximo. Es capaz de dañar a todo tipo de ser.

Ergent Lux: Una vez por minuto el invocador puede realizar un ataque de carga especial, para lo que necesita estar cabalgando en línea recta al menos un asalto entero. Al hacerlo, obtiene un +100 a su habilidad de ataque con Silfur y se desplaza 150 metros en línea recta (siguiendo la trayectoria que había seguido el asalto anterior), atacando por igual a todo aquel que se encuentre en dicho recorrido.

AFINIDAD REAL

Nivel: 12 Dificultad: 460 Zeon: 1.250

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 300

Habilidad de Parada: 300

Turno: 140

Arma: Silfur, Srebro & Zelber

Aura de Reyes: Cualquiera que trate de atacar al invocador debe de superar de manera automática un control de Frialdad contra dificultad 180 o aplicará un negativo de -60 a su habilidad ofensiva. Los seres inmunes a los estados psicológicos no requieren control alguno.

Silfur (Arma): La calidad de Silfur aumenta hasta +20 y su daño base hasta 130, aunque si se usa para realizar una carga, incrementa su daño base hasta 180.

Zelber (Arma): Crea una espada larga. Conocida como el filo del fin, es un arma de calidad +20 con daño base 120 que ataca en Filo. Sus ataques ignoran por completo la armadura del defensor y producen un crítico automático (salvo en los seres con acumulación de daños, a los que ataca como si todo su cuerpo fuera un punto vulnerable). Es capaz de dañar a todo tipo de ser.

Wang Shou Bo

El venerable Wang Shou Bo fue el ancestral maestro que desarrolló la mayoría de artes marciales orientales. Pese a ser humano, su maestría era tal que incluso los propios Kami respetaban su habilidad, y en dos ocasiones ayudó a las fuerzas del emperador dorado a repeler los ataques del dios insidioso. Se cuenta que fue el primer mortal capaz de enfrentarse a Yagarema personalmente y lograr herirle. Aunque falleció en el combate, tal fue el respeto que Kami tenebroso sintió hacia el anciano que se retiró por voluntad propia siete días, dando tiempo a sus enemigos a enterrarle con el honor debido.

Modificadores de Invocación

Comportarse con dignidad	+10
Ser humilde	+10
No inmiscuirse en asuntos ajenos	+20
Aprender nuevas formas de combate	+30
Mantener un estilo de vida frugal	+30
Obtener una posesión de Wang Shou Bo	+80
Comportarse con presunción	-40
Inmiscuirse en asuntos ajenos	-40
Disfrutar de lujos innecesarios	-40
Vivir en medio del lujo por placer	-100

Poderes Genéricos

Concentración de la Reina Mantis: El invocador tiene un bono de +25 a sus resistencias contra cualquier tipo de poder que afecte su juicio mental.

Gracilidad de Grulla Blanca: El invocador obtiene la consideración de poseer un Tipo de Movimiento 12.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 5 Dificultad: 260 Zeon: 400

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 150

Habilidad de Esquiva: 140

Turno: 100

Arma: Caricia del Aroma del Loto (Artes marciales)

Caricia del Aroma del Loto (Arma): El invocador lucha con una combinación de diferentes artes marciales conocidas como la Caricia del Aroma del Loto. Con él, provoca un Daño base de 60 y ataca en ENERGÍA.

El Viento Mece los Juncos: Gastando un punto de cansancio, el invocador puede realizar uno de sus golpes cuerpo a cuerpo hasta 50 metros de distancia. Dado que el golpe está basado en aire ataca en CONTundente, pero es invisible para todo aquel que no sea capaz de superar un control de Advertir contra Muy Difícil.

Astucia del Mono Dorado (Menor): El invocador obtiene la capacidad de incrementar en +10 una de sus tiradas de ataque o defensa cada asalto. Debe declarar su uso antes de lanzar la iniciativa.

Conocimiento Marcial: El invocador obtiene la consideración de las siguientes habilidades de Ki: Control del Ki, Detección del Ki (200), Erudición, Eliminación de peso, Extrusión de Presencia, Inhumanidad y Uso de la Energía Necesaria.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 9 Dificultad: 300 Zeon: 600

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 200

Habilidad de Esquiva: 190

Turno: 140

Arma: Caricia del Aroma del Loto & Puño de las Cien Tormentas

Puño de las Cien Tormentas (Arma): Si lo desea, el invocador puede sustituir el Aroma del Loto por el estilo Puño de las Cien tormentas, en cuyo caso provoca Daño 100, ataca en CONTundentes, y los críticos que cause aumentan su valor en +20.

Astucia del Mono Dorado (Intermedio): El invocador obtiene la capacidad de incrementar en +40 una de sus tiradas de ataque o defensa cada asalto, o por el contrario aplicar un +20 a dos tiradas diferentes.

Golpe de los Cien Huesos Rotos: Una vez por minuto el invocador puede concentrar su Ki en un ataque devastador que, en caso de provocar daños, causa un crítico automático aplicando un bono de +50 al resultado.

Maestría Marcial: El invocador obtiene la consideración de las siguientes habilidades de Ki, además de las anteriormente citadas; Levitación, Armadura de Energía, Transmisión de Ki, Curación por Ki y Zen.

AFINIDAD REAL

Nivel: 13 Dificultad: 500 Zeon: 1200

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 260

Habilidad de Esquiva: 260

Turno: 165

Arma: Caricia del Aroma del Loto & Puño de las Cien Tormentas

Dios de las Artes Marciales: El invocador incrementa en +20 el daño base del estilo de combate elegido.

Astucia del Mono Dorado (Mayor): El invocador obtiene la capacidad de incrementar en +60 una de sus tiradas de ataque o defensa cada asalto, o por el contrario aplicar un +20 a tres tiradas diferentes.

Más Rápido que el Viento: El invocador puede efectuar hasta tres ataques por asalto sin penalizador alguno.

Omnisciencia Marcial: El invocador obtiene la consideración de posee todas las habilidades de Ki.

Holst, Rey de Héroes

Holst, el que nunca debió nacer, fundador y rey del reino de Haufmarsormen, aquel que desafió incluso al propio destino, ha sido para muchos el mayor héroe de todos los tiempos. Más mito que real, son tantas las historias que se cuentan de este hombre que se codeaba con dioses que su leyenda trasciende fronteras y eras. Guerrero inigualable, líder nato y pensador, muchos invocadores consideran que Holst es la más poderosa de todas las encarnaciones conocida; un poder equiparable al de un verdadero semidiós.

Modificadores de Invocación

Hablar Utlew'alariel	+10
Tener Rastrear 180 o superior	+10
Recuperarse del estado de entre la vida y la muerte sin ayuda	+20
Ser huérfano	+20
Ser proclamado Rey por méritos propios	+50
Obtener una posesión de Holst	+40
Poseer Mournenhäven	+150
No ayudar a los necesitados	-30
Traicionar a tus aliados	-40
Faltar el respeto a los demás	-50

Poderes Genéricos

Carisma: El invocador obtiene la consideración de tener la ventaja Encanto.

La Sangre del Dragón: El invocador obtiene un bono de +50 a su RM y RP.

Por encima de lo Humano: Todas las características físicas del invocador se consideran 13 y puede realizar acciones inhumanas.

AFINIDAD MENOR

Nivel: 8 Dificultad: 360 Zeon: 750

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 230

Habilidad de Parada: 230

Turno: 90

Arma: Mournenhäven & Regalo de Uruz

Mournenhäven (Arma): Crea una espada bastarda. Es un arma de calidad +15 con Daño 120 que ataca en Filo y Contundente. Es capaz de dañar a cualquier clase de ser.

Regalo de Uruz (Arma): Crea un arco largo y nueve flechas. Es un arma de calidad +20 con daño base 100 que ataca en Penetrante. El arco sólo puede disparar una flecha por asalto, pero estas aplican las mismas reglas que si hubieran lanzado sobre ellas un conjuro de blanco perfecto en grado intermedio. Es capaz de dañar a todo tipo de ser.

El Elegido del Mundo: El invocador puede repetir una de sus tiradas cada asalto.

El Héroe Perfecto (Menor): El invocador obtiene habilidad final 140 en todas las habilidades secundarias.

AFINIDAD INTERMEDIA

Nivel: 12 Dificultad: 440

Zeon: 1.200

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 310

Habilidad de Parada: 310

Turno: 120

Arma: Mournenhäven & Regalo de Uruz

Comprensión Sobrenatural (Intermedio): Si un contrincante es capaz de alcanzar dos veces en combate cuerpo a cuerpo al invocador, el personaje obtiene un bono de +40 a su habilidad de defensa contra todos los ataques que dicho enemigo realice contra él a partir de ese momento.

Trascender el Destino: Una vez cada diez asaltos, antes de tirar los dados, el invocador puede hacer que una de sus tiradas de ataque o defensa sea automáticamente una tirada abierta, sin importar el resultado.

Dainself: Una vez cada diez asaltos, el invocador puede hacer un ataque sumando un bono de +50 a su habilidad ofensiva. En caso de causar daños, su objetivo debe de superar un control de RM contra 140 o perderá su capacidad de usar cualquier clase de habilidad sobrenatural durante un día entero.

El Héroe Perfecto (Intermedio): El invocador obtiene habilidad final 200 en todas las habilidades secundarias.

AFINIDAD REAL

Nivel: 15

Dificultad: 520

Zeon: 1.500

Habilidades Básicas

Habilidad de Ataque: 330

Habilidad de Parada: 330

Turno: 140

Arma: Mournehäven & Regalo de Uruz

Avalon: Avalon es el nombre que recibía el ataque final de Holst, aquel que le permitía destruir a un adversario por completo reduciendo su existencia a la nada. Esta habilidad permite al invocador realizar un único ataque doblando su daño base y aplicando un bono de +200 a su habilidad ofensiva. Este ataque ignora cualquier tipo de armadura o protección y produce un crítico automático. Tras usar este ataque, la encarnación finaliza, sin importar cuanto tiempo quedase aún.

El Héroe Perfecto (Real): El invocador obtiene habilidad final 280 en todas las habilidades secundarias.



SHEELE, ESPÍRITUS DEL ALMA

*El alma es como las hadas,
como la más pura fantasía;
Un reflejo de todo en lo que creemos.*

-Dédalo-

Las Sheele, también llamadas reflejos del alma, son una de las mayores potencias que tanto convocadores como hechiceros pueden tener a su disposición. Se trata de puros elementales de magia, masificaciones de poder sobrenatural que han cobrado identidad gracias a entrar en contacto con el alma de un ser vivo.

Su forma habitual es similar a la de una pequeña hada, no mayor a un palmo de altura. La gran mayoría son femeninas, aunque eso se debe a que representan el Animus, o lado femenino de la existencia. No obstante, en muy raros casos también existen Sheeles masculinos, o incluso algunos completamente asexuados de muy variadas formas.

Habitualmente, la existencia de estas criaturas está ligada a una persona y a una clase concreta de magia. De hecho, con la excepción de Nigromancia, Creación y Destrucción, que por su naturaleza no admiten el nacimiento de Sheeles, todas las vías de magia tienen su propia clase de elemental.

Un personaje experto en invocación puede tratar de concentrar suficiente poder sobrenatural para atraer a una Sheele y atarla a su alma. De ese modo, un invocador puede suplir su carencia de conocimiento mágico dejando que la elemental lance conjuros por él. No obstante, también magos y luchadores pueden hacer uso de ellas, ya que las capacidades de las Sheeles son lo suficientemente variadas para potenciar cualquier clase de habilidad.

Invocación y Vínculo

Lamar a una Sheele tiene los mismos requisitos que convocar un ser del nivel del personaje más uno y un coste de Zeon diez veces mayor al normal. En el caso de que esté tratando de invocarla para otro individuo, la dificultad es el nivel de dicha persona más dos y el coste de Zeon debe de ser íntegramente gastado tanto por el convocador como por aquel para quien la convoca; en el caso del convocador para atraerla y en el del que la crea para darle esencia.

Un convocador de nivel 3 que tratase de invocar su Sheele tendría que hacer un control como si invocara un ser de nivel 4 y pagar una cantidad de 800 puntos de Zeon (80 por diez). De igual forma, invocar la Sheele de un personaje de nivel 2 sería a su vez equivalente a invocar un ser de nivel 4, aunque en este caso, los 800 puntos de Zeon deberán ser gastados tanto por el invocador como por el individuo para el que la está invocando.

Inmediatamente a continuación, el convocador debe de afianzar la Sheele, realizando para ello un control de Atadura con la misma dificultad que antes; como un ser de su nivel más uno (o más dos, si es para otro individuo). De tener éxito, aquel que pretenda convertirse en su señor (ya sea el convocador u otro individuo) ha de gastar un punto de Poder para vincularla a su alma. Con ello, ha finalizado el ritual y la Sheele será, a partir de ese mismo momento, completamente suya.

Si lo desea, para determinar el tipo de Sheele que es convocada, el invocador debe de hacer una tirada en la **Tabla 13** y atender al resultado obtenido.



Ilustrado por © Wen Yu Li

TABLA 13: TIPO DE SHEELE

Tirada	Sheele
1-10	Luz
11-20	Aire
21-30	Naturaleza
31-40	Tierra
41-50	Fuego
51-60	Ilusión
61-70	Agua
71-80	Oscuridad
81-100	A elección del personaje

Las Sheele como Familiar

Igual que cualquier otra criatura sobrenatural, una Sheele puede ser ligada como familiar. En tal caso, se suman los niveles de dificultad tanto de atar una Sheele explicados en la sección anterior como los de atar un familiar (dos niveles más). En consecuencia, ligar una Sheele como familiar tiene una dificultad de tres niveles adicionales si es para el propio invocador o cuatro en caso de ser para otro. En lo referente al coste de Zeon, este no se incrementa en absoluto.

Tener a una Sheele como familiar otorga a la elemental ciertos poderes especiales, tal y como se explica en la sección Mejoras.

Mantenimiento de una Sheele

Mantener a una Sheele aplica las mismas reglas que un familiar a la hora de contabilizar el coste de Zeon diario que su señor debe de invertir. En caso de que, por cualquier causa, el personaje sea incapaz de pagar su coste, la elemental empieza a debilitarse, aplicando un penalizador de -10 a su presencia y Toda Acción por día que transcurra. Si finalmente su presencia baja a cero, esta muere de manera irreversible.

Al contrario de lo que ocurre con los familiares, no es posible estancar la evolución de una Sheele, por lo que si el poder del personaje aumenta por encima de lo que se puede permitir para mantenerla, ésta acabará destruida.

REGLAS GENERALES

Es importante puntualizar que las Sheele no son criaturas naturales autónomas, sino que están tan ligadas a la magia y a su señor que no se basan en las mismas reglas que un ser tradicional. En cierta manera, podría decirse que son un reflejo del alma del invocador que ha cobrado independencia y existencia propia. Por ello, pese a tener propiamente un nivel y atributos como cualquier criatura, una Sheele emplea reglas diferentes a las de una ficha convencional; no tiene PD ni desarrolla sus habilidades con normalidad. Para reflejar estos atributos únicos puedes usar la ficha que viene al final de este libro.

Atributos: Las Sheeles tienen diferentes atributos dependiendo de a que elemento se encuentren vinculados. En la descripción de cada uno de ellos se obtienen dichos valores. Cada vez que su señor suba de nivel, puede optar por sumar un +1 a una de sus características (en lugar de obtener un +1 cada dos niveles).

PV: Los Puntos de Vida de las Sheeles no se calculan usando su atributo de Constitución, sino que son siempre equivalentes al doble de la presencia de su controlador.

Turno: Cada Sheele tiene un turno equivalente al de su señor sin armas.

Resistencias: Las Sheeles comparten las mismas resistencias (RM, RP, RF, RV y RE) que su señor.

Proyección Mágica: Las Sheeles tienen un valor de Proyección Mágica equivalente al doble de la presencia base de su señor. En contra de las reglas generales, no suman a este su bono de Destreza.

Conjuros: Cada Sheele tiene un nivel de vía determinado que permite a su señor usar conjuros a través de ellas. Para calcular el grado máximo de sus conjuros, las Sheeles pueden elegir entre su Inteligencia o su Poder.

Otros Poderes: Cada clase de Sheele posee además diferentes poderes únicos, tal y como se describen en sus respectivos apartados.

Habilidades Secundarias: Igual que ocurre con los atributos, las Sheeles tienen diferentes valores de habilidades secundarias dependientes de su naturaleza elemental. No obstante, ninguna de ellas puede tener jamás una habilidad basada en el conocimiento superior al valor que posee su señor en esa misma habilidad. Cada vez que el personaje del que dependan suba de nivel, este puede otorgarle un bono de +10 a cinco habilidades secundarias diferentes a su elección. Las Sheeles nunca suman el bono de características a sus habilidades.

Lanzamiento de Conjuros a través de Sheeles

Un personaje puede usar a su Sheele para canalizar energías sobrenaturales bajo la forma de conjuros. Por ello, puede ceder parte o todo su ACT para que ésta acumule Zeon y lance los sortilegios que conozca. Esta "cesión" reduce temporalmente la propia acumulación del personaje. Es importante puntualizar que es la Sheele quien lanza los conjuros, mientras que el personaje que la controla únicamente le cede su poder. Por ello, la elemental no puede usar conjuros que desconozca y usa su propia Proyección Mágica en su lanzamiento, incluso si su señor conoce sortilegios diferentes o tiene una Proyección Mayor.

Un hechicero con ACT 60 declara que cede 20 puntos de ACT a su Sheele para preparar un conjuro. En consecuencia, él puede seguir acumulando 40 puntos por asalto, mientras que la elemental dispone de 20. Naturalmente, en cualquier momento posterior el brujo podría declarar ceder una cantidad de ACT diferente, según a él mismo le conviniera.

Potenciación Mística

Un personaje puede potenciar las acciones de su Sheele invirtiendo grandes cantidades de poder sobrenatural. Por ello, puede otorgarle a su criatura un bono a una acción determinada equivalente al valor de Zeon que gaste con tal fin, hasta un máximo determinado por la habilidad de convocatoria Controlar de su señor (**Tabla 14**). En el caso de que la Sheele se encuentre en Forma de Alma, esta mejora queda reducida a la mitad del Zeon gastado (redondeado en grupos de 5 hacia abajo).

Un convocador con Controlar 120 podría declarar que gasta 40 puntos de Zeon en otorgar un +40 a la Proyección Mágica de su Sheele al lanzar un conjuro determinado, pero si este estuviera en Forma de Alma, obtendría únicamente un +20.

TABLA 14: POTENCIACIÓN MÍSTICA DE LAS SHEELE

Controlar	Zeon Máximo
0+	20
50+	30
100+	40
150+	50
200+	60
250+	70
300+	80
350+	90
400+	100

Límite de Distancia

Al estar ligados a su señor, un Sheele no puede separarse a más de 100 metros de él. Si se ve forzada a ello, pierde la consciencia y se va debilitando poco a poco hasta morir. Este periodo varía dependiendo del nivel de poder de la entidad, pero suele estar entre un par de días y un mes.

Muerte de una Sheele o de su señor

La muerte de un Sheele tiene serias repercusiones para su señor. En primer lugar, al ser destruida una parte de su alma el personaje pierde de inmediato y de manera irreversible el punto de Poder que invirtió en su llamada. Ni siquiera con conjuros como recrear o similares es posible recuperar esta pérdida. En segundo lugar, en caso de tener el Don, ve reducido temporalmente sus poderes mágicos, por lo que aplica un penalizador de -50 su ACT que se recupera a un índice de 5 al día. Si la Sheele es además el familiar del personaje, éste sufre las consecuencias habituales que acarrearán la muerte del mismo, además de las anteriormente descritas.

En caso de que sea su señor quien fallezca, ello habitualmente representa que la Sheele es destruida junto a este. No obstante, se han dado casos muy inusuales en los cuales la elemental ha obtenido existencia propia, convirtiéndose desde entonces en un ser independiente.

Combate

Generalmente, las Sheeles luchan usando su Proyección Mágica con conjuros o algunos de sus poderes especiales. No obstante, se rigen por reglas especiales a la hora de defenderse; como tanto ella como su señor están ligados, en caso de que se encuentren muy cerca el uno del otro pueden usar una defensa conjunta. Ello significa que, en lugar de hacer cada uno su propia tirada de defensa, eligen quien de ellos defenderá por ambos. Por ejemplo, un luchador podría optar por hacer una tirada de parada o por el contrario dejar que su Sheele levantara un escudo sobrenatural. Naturalmente, ninguno de ellos aplica penalizador alguno a su habilidad.

En caso de recibir daño durante una defensa conjunta, el señor de la Sheele recibe el daño pleno, mientras que la elemental sufre la mitad de dicha cantidad.

Personalidad

El comportamiento de estas criaturas es variable, ya que algunas son poco más que seres silenciosos sin identidad que acompañan a su amo mientras que otras tienen una marcada personalidad. De ese modo, las Sheeles pueden ser un simple instrumento en manos de su señor o por el contrario una criatura con identidad propia. Es el Director de Juego quien tiene que decidir cual de ambos conviene más dependiendo de lo que más convenga al estilo de la partida.



Shina,
Sheele de luz

MEJORAS SOBRENATURALES

El verdadero poder de las Sheeles radica en las mejoras sobrenaturales que obtiene en reflejo de los poderes anímicos de su señor. Consecuentemente, obtienen un punto de mejora por cada nivel que posea su señor en el momento en el que son invocadas y, posteriormente, cada vez que este sube de nuevo de nivel. En el caso de que la Sheele se una al personaje mediante un vínculo de Familiar, ésta obtiene automáticamente dos puntos de mejoras automáticas adicionales, independiente del nivel de su señor.

La Sheele de un personaje de nivel 4 tendría cuatro puntos de mejoras o seis en caso de que sea su familiar.

A continuación hay un listado con las diferentes mejoras generales a las que tienen acceso todas las Sheeles, independientemente de la naturaleza elemental a la que están ligadas. Además de estas, cada clase en concreto tienen una lista de mejoras propias, descritas en cada caso en su propia descripción.

MEJORAS ESOTÉRICAS

Naturaleza Espiritual: La Sheele obtiene la capacidad de volverse intangible e invisible a voluntad, aplicando las mismas reglas que un ser espiritual con el poder Encarnación.

Sentidos Vinculados: El señor de la Sheele puede ver, oír y hablar a través del Sheele como si estuviera presente.

Desvinculado Espacialmente: Al contrario de las reglas generales, no hay límite de distancia que un Sheele puede separarse de su señor.

Vinculación de Vida: El señor de la Sheele puede transferir a su criatura cualquier cantidad de daño que reciba y viceversa. Por ejemplo, si la Sheele recibiera un ataque que le produjese 100 puntos de daño, su maestro podría elegir sufrírselos él en lugar del elemental.

Elementalismo: La Sheele se vuelve completamente inmune a los efectos del elemento al que es afín y obtiene un +50 a todas las RM contra conjuros de su vía. Mientras la Sheele está en contacto con su señor, este adquiere también la misma inmunidad elemental y bono a sus resistencias. Este poder no tiene efecto contra elementos sobrenaturales.

MEJORAS DE FORMA DE ALMA

Forma de Alma: La Forma de Alma es uno de los mayores poderes de las Sheeles. Esta capacidad les permite, durante un tiempo limitado, usar las energías sobrenaturales de su señor para modificar su naturaleza y adquirir una forma alternativa más poderosa que la original. Generalmente, ello conlleva una transformación completa del cuerpo de la Sheele, el cual toma una apariencia diferente acorde a los poderes que consiga; de ahí el nombre de Forma de Alma.

Al obtener este don, el personaje que controle la Sheele debe de componer una ficha de criatura sobrenatural usando las reglas descritas en el Capítulo 26 del libro básico. La Sheele tiene un nivel equivalente al de su amo, y obtiene poderes como un Ser Entre Mundos elemental con Gnosis 20.

A partir de ese momento, el personaje puede hacer cuando desee que su Sheele adquiera Forma de Alma, pagando para ello 150 puntos de Zeon. Cada turno posterior que el personaje mantenga la transformación activa tiene un coste de mantenimiento equivalente a la presencia de la Sheele en puntos de Zeon. Es decir, tener una Sheele de nivel 3 en Forma de Alma tendría un coste de 40 puntos de Zeon por asalto. Cuando la Sheele sube de nivel, el personaje también obtiene los PD para adquirir habilidades y poderes nuevos en la Forma de Alma de la criatura como si fuera una ficha elemental convencional. En consecuencia, los poderes de la forma transformada de la Sheele mejoran a la vez que los de su amo.

La transformación es automática y pasiva, aunque la criatura tiene un penalizador de -25 a toda acción en el asalto en el que entra en Forma de Alma. Naturalmente, mientras está transformado pierde todas sus cualidades y ventajas comunes de Sheele.

Una Sheele se recupera de las heridas sufridas que ha recibido en Forma de Alma y recupera puntos de Ki y CVs al mismo índice que si estuviera continuamente transformado, incluso si vuelve a su apariencia natural.

Transformación Mejorada (Requiere Forma de Alma): Al personaje le cuesta menos hacer que su Sheele se mantenga transformado en Forma de Alma, por lo que reduce 10 puntos el coste de Zeon que tiene que pagar por asalto para hacerlo. Es decir, una Sheele de Nivel 3 con esta ventaja tendría un coste de 30 puntos de Zeon por turno en Forma de Alma. Transformación Mejorada puede ser adquirida en varias ocasiones, aunque no es posible disminuir por debajo de 10 el coste por asalto.

Poderes Mejorados (Requiere Forma de Alma): La Sheele tiene el equivalente a Gnosis 30 a la hora de escoger los poderes que puede elegir mientras se encuentra en Forma de Alma. No obstante, este incremento no le permite usar conjuros de Alta Magia.

Forma Mayor (Requiere Forma de Alma): La Sheele posee un poder muy superior al tomar su Forma de Alma. En consecuencia, se considera que tiene un nivel por encima de su señor al transformarse. Es decir, la Sheele de un personaje de nivel 4 con este poder tendría nivel 5 en Forma de Alma. Naturalmente, al aumentar su presencia se incrementa consecuentemente el coste de Zeon por asalto que requiere pagar su controlador. Esta ventaja puede ser escogida hasta dos veces más, incrementando hasta +3 los niveles adicionales que la Sheele puede alcanzar.

MEJORAS DE MAGIA

Proyección Mejorada: La Sheele obtiene un +20 a su Proyección Mágica. No hay límite al número de veces que es posible escoger esta ventaja, pero si su valor se incrementa por encima de 200, el bono que otorga ésta mejora se reduce a +10.

Conjuros Mejorados: La Sheele obtiene un +10 a su Nivel de Vía. No hay límite al número de veces que es posible escoger esta ventaja, aunque al aumentar por encima de 50 sólo sube +5.

Acumulación Mejorada: Al canalizar conjuros a través de una Sheele, su señor incrementa 5 puntos el valor de su ACT. No hay límite al número de veces que es posible escoger esta ventaja.

Un hechicero que declarase que cede 30 puntos de ACT a su Sheele cuando ésta tiene tres veces escogida Acumulación Mejorada obtendría una acumulación de 45 puntos, gracias al +15 que le proporciona la ventaja.

MEJORAS DE POTENCIACIÓN

Aguate Mejorada: Los Puntos de Vida de la Sheele se incrementan hasta el cuádruple de la presencia de su señor.

Potenciación Mejorada: El personaje incrementa 25 puntos el valor máximo de Zeon que puede gastar por turno para otorgar bonos a su Sheele. Esta mejora puede ser escogida hasta cuatro veces, hasta alcanzar un gasto máximo de 150 puntos de Zeon.

Atributo Potenciado: La Sheele obtiene un +1 a uno de sus atributos.



ÁIRE (HALEY)

Haley es el nombre que generalmente reciben las Sheele basadas en el elemento del aire. Físicamente parecen niñas o adolescentes de apariencia élfica, con el pelo de color azul cielo o hecho de brillante electricidad. No tienen alas, pero están rodeadas de pequeñas corrientes de viento que las simulan cuando vuelan. Habitualmente su personalidad tiende a ser altiva, pero también son muy volubles. Por lo general se preocupan mucho por sus señores, aunque ocultan sus sentimientos tras una fachada cerrada y agresiva.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 2, Destreza 8, Agilidad 8, Constitución 2, Inteligencia 8, Poder 8, Voluntad 6, Percepción 6.

Habilidades Secundarias: Acrobacias 60, Advertir 30, Buscar 10, Robo 40, Valoración mágica 80, Baile 40, Música 40, Trucos de manos 20.

Nivel de Vía: Aire 20.

PODERES INNATOS

Movimiento Defensivo: Las Haley pueden usar su Proyección Mágica como esquiva. Esta habilidad no permite a su señor esquivar junto a ella; únicamente a la elemental.

Vuelo Místico: Una Haley puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 10.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Haley. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Trueno del Alma

Haley lanza un potente rayo de electricidad sobrenatural que ataca en Electricidad, empleando su Proyección Mágica más 50. La descarga posee un daño base equivalente al doble de la presencia de la elemental y es capaz de afectar seres sobrenaturales. El rayo es además tan amplio que afecta a todos los que se encuentren a 5 metros de la línea trazada por el ataque. Usar este ataque consume 250 puntos de Zeon del controlador.

Vendaval Afilado

Haley crea multitud de afiladas corrientes de aire que cortan todo cuanto hay a su alrededor. Esta habilidad realiza un ataque de Filo en área con un daño base 60 sobre todo lo que se encuentre en 25 metros de radio. Únicamente aquellos que estén en contacto directo con Haley no se ven afectados por el ataque; todo lo demás será sajado por el vendaval. Usar este ataque consume 100 puntos de Zeon del controlador.

Velocidad Absoluta

Durante cinco asaltos Haley obtiene un bono de +50 a su Turno y dobla el ACT que le conceda su controlador. Al finalizar este periodo, sufre un penalizador a Toda Acción de -50, que se recupera a un índice de 10 puntos por asalto. Usar esta habilidad consume 100 puntos de Zeon del controlador.

Mano de Aire

Condensando las corrientes de viento Haley manipula objetos sin tocarlos. A términos de juego, la elemental de magia puede mover por el aire cualquier cosa que no tenga más de 20 kilogramos de peso hasta 50 metros de distancia. De igual forma, esta habilidad le permite lanzar objetos como medio de ataque, empleando su Proyección Mágica como Habilidad de Ataque y la Característica de Poder de Haley como si se tratará de su Fuerza. Cada vez que la elemental activa este poder su señor debe de gastar 20 puntos de Zeon por objeto movido o lanzado.

Teletransporte

La elemental puede teletransportarse hasta una distancia máxima de 100 metros con absoluta libertad. No hay límite en el número de veces que puede hacerlo al día, pero ha de esperar necesariamente cinco asaltos entre salto y salto.

Vuelo Mejorado

Haley se puede mover por el aire con un Tipo de Vuelo Místico 14.

Potenciación de proyectiles

Cualquier proyectil físico disparado o lanzado por una persona que esté en contacto con Haley obtiene un +2 a su Fuerza para calcular el alcance máximo de dicho ataque. Adicionalmente, todos estos proyectiles suman el bono de Poder de Haley a su daño.

Habilidades Mejoradas

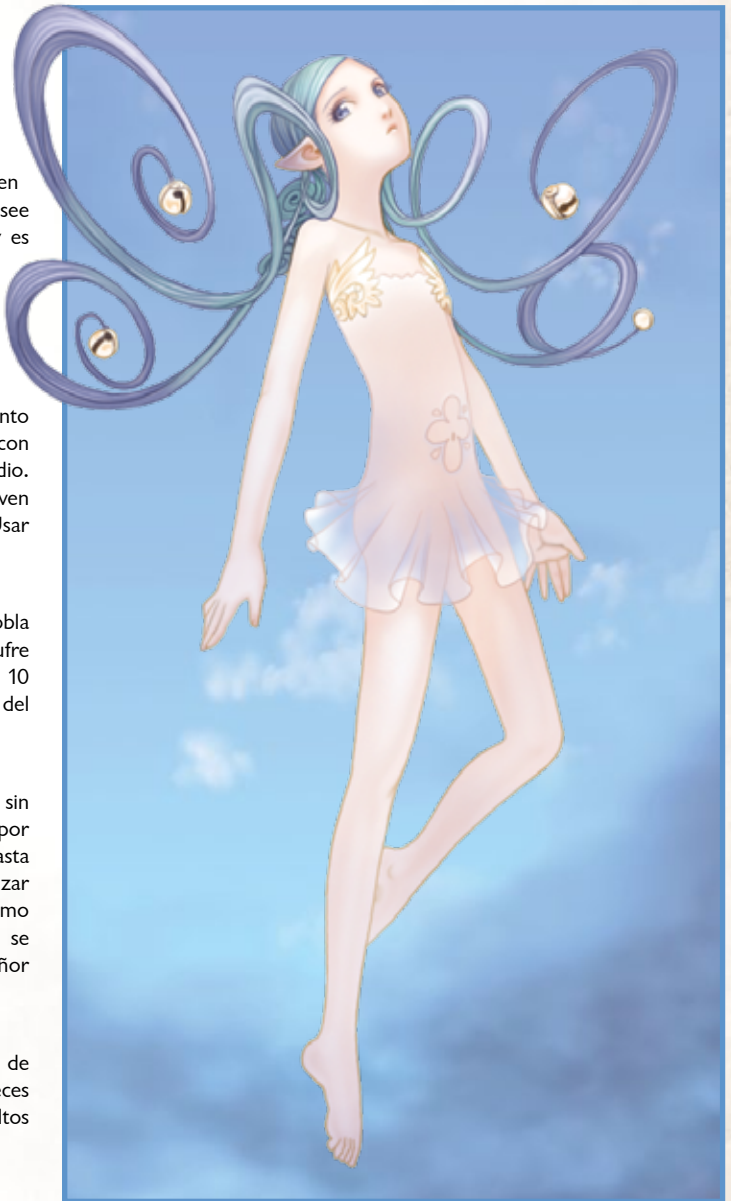
Haley obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Forma eléctrica

Haley se convierte en una masa de pura electricidad y cualquier cosa que entre en contacto físico con ella debe realizar una RF contra el doble de su presencia más su bono de Poder o sufrir un daño equivalente al nivel del fracaso. Mientras está en esta forma, Haley se vuelve inmune a todos los ataques que no sean capaces de dañar energía. Su señor debe de invertir 25 puntos de Zeon al activar esta forma y 5 puntos adicionales cada turno posterior que quiera mantenerla.

Reacción Veloz

Haley obtiene un +50 a su Turno.



AGUA (CORALE)

Las Sheele de agua suelen ser denominadas Corales por místicos y ocultistas. De todas las de su clase son las que tienen las formas más variadas, aunque la más habitual es la de pequeñas sirenas con alas de mariposa hechas de agua. No obstante, también hay una segunda variación bastante común ligada al hielo, en cuyo caso tienen forma completamente humanoide de cristal de hielo. Generalmente son tranquilas y agradables, siempre con una palabra agradable que dedicarles a sus señores.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 3, Destreza 6, Agilidad 8, Constitución 3, Inteligencia 8, Poder 8, Voluntad 6, Percepción 6.

Habilidades Secundarias: Persuasión 40, Advertir 40, Buscar 20, Venenos 20, Navegación 60, Valoración mágica 80, Frialdad 40.

Nivel de Via: Agua 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Una Corale puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 4.

Movimiento Acuático: Una Corale puede desplazarse libremente por el agua con un Tipo de Movimiento 10.

Respiración Acuática: Las Corales pueden respirar bajo el agua como si fueran seres marinos.

Resistencia Física: Cualquier daño que no sea de carácter sobrenatural produce únicamente la mitad de daño a una Corale.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Corale. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Agujas de hielo

La elemental crea concentraciones de agua helada que salen disparadas contra un objetivo. Al usarlo, Corale realiza una descarga con daño base 50 que ataca en Penetrantes y Frío. La elemental puede mantener la lluvia de espinas fija en el mismo blanco en turnos posteriores; de hacerlo así, realiza un ataque automático al inicio del asalto, antes de que su enemigo pueda hacer ninguna otra cosa. Sólo en caso de que el defensor obtenga un resultado de sorpresa contra ella podrá actuar antes de verse obligado a defenderse. Corale puede seguir lanzando las espinas de forma continua siempre y cuando no sea puesta a la defensiva. Usar este ataque consume 100 puntos de Zeon del controlador, más 20 por cada turno adicional que la mantenga.

Ola de Poder

Corale crea una ola de agua sobrenatural que arrastra todo cuanto se encuentra a su alrededor. Cualquier objetivo que no esté directamente en contacto con ella a una distancia equivalente a su presencia en metros sufre un ataque sobrenatural Contundente con un daño también equivalente a la presencia de la elemental. Adicionalmente, todo aquel que sea alcanzado por el ataque sufre un impacto con una Fuerza equivalente a la característica de Poder de la elemental. Usar este ataque consume 100 puntos de Zeon del controlador, más 20 por cada turno adicional que la mantenga.

Defensa Absoluta

Si lo declara antes de determinar su iniciativa, Corale obtiene un bono de +50 a su Proyección Mágica defensiva ese asalto. Usar esta habilidad consume 30 puntos de Zeon del controlador.

Cristal de la Aurora

Un blanco designado por Corale debe superar automáticamente un control de RM o RF contra una dificultad equivalente al doble de la Presencia de la elemental más su bono de Poder. El objetivo puede aplicar un +5 a cualquiera de sus resistencias por cada Tipo de Armadura que tenga contra Frío. En caso de fallarlo, el individuo quedará congelado, siendo sometido a paralización parcial si la diferencia es menor de 40, o a paralización completa de ser mayor. Esta habilidad es automática, sin más condición que estar en presencia de la elemental y a menos de 50 metros de ella. Cada vez que la active el controlador de Corale debe de gastar 100 puntos de Zeon.

Pantalla de Cristal

Corale crea un escudo sobrenatural con una resistencia al daño de 500 puntos empleando su Proyección Mágica más 50. Usar este ataque consume 150 puntos de Zeon del controlador.

Movimiento Acuático Mejorado

Corale se puede mover por el agua con un Tipo de Movimiento 15.

Potenciación Defensiva

Mientras Corale esté en contacto físico con una persona dicho individuo obtiene el bono de Agilidad de la Elemental como bonificador a su habilidad de defensa.

Habilidades Mejoradas

Corale obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Forma de Cristal

Los ataques basados en Luz u Oscuridad no producen daños sobre Corale ese asalto. Cada vez que utilice Forma de Cristal consume 10 puntos de Zeon de su señor.

Regeneración

Corale recupera automáticamente 10 puntos de vida por asalto, sin importar lo que determine su Tipo de Regeneración.



FUEGO (FAREN)

Faren es el nombre con el que se denominan las Sheeles del fuego. Su forma es la de jovencitas de rasgos élficos rodeadas de llamas perpetuas de diferentes colores. Curiosamente, el fuego que envuelve sus cuerpos no quema las cosas, y resulta meramente calido y agradable. Las Faren son extremadamente activas, fanfarronas y amantes de la acción; lograr que se queden quietas es algo considerable incluso para sus propios señores.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Agilidad 6, Constitución 4, Inteligencia 7, Poder 8, Voluntad 5, Percepción 5.

Habilidades Secundarias: Acrobacias 20, Advertir 40, Buscar 20, Valoración mágica 80, Proezas de fuerza 20, Resistir el dolor 20, Forja 20.

Nivel de Vía: Fuego 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Una Faren puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 6.

Control de Llamas: Las Faren son capaces de controlar llamas cuyas intensidades no sean superiores a la mitad de su atributo de Poder. Esta habilidad les permite atacar con el fuego a voluntad usando su Proyección Mágica.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Faren. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Fenix

Faren levanta una descomunal lengua de llamas que abrasa por completo a su objetivo. Esta habilidad permite a la elemental realizar un ataque basado en Calor empleando su Proyección Mágica más 50. Tiene un daño base equivalente al doble de la presencia de la elemental y es capaz de afectar seres sobrenaturales. En caso de causar daños, el objetivo debe de realizar un control de RF contra el doble del daño recibido o sufrir nuevamente un daño equivalente al nivel de fracaso. Usar este ataque consume 100 puntos de Zeon del controlador.

Ignición del Alma

Un blanco designado por Faren comienza automáticamente a arder, realizando una tirada directa en la **Tabla 73: En Llamas de ABF** al que se le suma el doble de la presencia de la elemental más su bono de Poder. Esta habilidad es automática, sin más condición que estar en presencia de la elemental y a menos de 50 metros de ella. Cada vez que active Ignición del Alma el señor de Faren debe de gastar 100 puntos de Zeon.

Sheol

Durante cinco asaltos Faren obtiene un bono de +30 al daño de cualquiera de sus conjuros o poderes de ataque y a su Proyección Mágica ofensiva. Al activar esta habilidad Faren pierde 50 Puntos de Vida y su controlador debe de gastar 50 puntos de Zeon.

Llamas de Ghehena

Faren concentra su energía espiritual para provocar devastadoras explosiones encadenadas a su alrededor. La Sheele realiza un ataque en área de Calor en un radio equivalente a su Voluntad en metros y un daño base igual a su Presencia. Cada turno sucesivo que Faren realiza este ataque el área se dobla, e incrementa 10 puntos su daño base. Es decir, una Sheele de nivel 1 con Voluntad 5 causaría una explosión de 5 metros de radio con daño 30 en el primer turno, de 10 metros con daño 40 en el segundo, 20 metros con daño 50 en el tercero, y así sucesivamente. Llamas de Ghehena obliga al controlador de la Faren a gastar 50 puntos de Zeon cada vez que activa este ataque.

Ignis

Faren incrementa el control que tiene sobre el fuego hasta tantas intensidades como su atributo de Poder.

Habilidades Mejoradas

Faren obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Armas Igneas

Mientras Faren esté en contacto físico con una persona puede hacer que las armas que empuñe tengan Calor como crítico secundario y sumen el bono de Poder de la Sheele a su daño. Esta habilidad no tiene efectos sobre proyectiles lanzados a distancia.

Forma de fuego

Faren incrementa la intensidad de las llamas que rodean su cuerpo, consumiendo cualquier cosa que entre en contacto con ella. Mientras esté en este estado, sólo los ataques capaces de afectar energía, o aquellos basados en agua o frío son capaces de dañarla. Todo cuanto toque debe realizar una RF contra el doble de su presencia más su bono de Poder o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Su señor debe de invertir 25 puntos de Zeon al activar esta forma y 5 puntos adicionales cada turno posterior que quiera mantenerla.

Poder Destructivo

Faren obtiene un +20 al daño base de todos sus conjuros de ataque.

Fogosidad

Faren obtiene +2 Fuerza, +2 Agilidad y +2 Destreza.



TIERRA (EMERALD)

Las “niñas de las joyas” o Emerald son las Sheeles de ligadas a la magia de la tierra. Se trata de diminutas jovencitas ligeramente regordetas cuyos cuerpos están repletos de gemas, diamantes cristales. Tienen el pelo de color tierra y la piel áspera como la roca. Estas Sheele resultan generalmente excepcionalmente cabezonas, simples de ideas y fáciles de enfadar, aunque en el fondo son las más devotas de todas a sus dueños.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 6, Destreza 6, Agilidad 6, Constitución 5, Inteligencia 6, Poder 8, Voluntad 6, Percepción 6.

Habilidades Secundarias: Cerrajería 20, Advertir 30, Buscar 10, Rastrear 10, Ciencia (geología) 80, Memorizar 20, Tasación 20, Valoración mágica 60, Proezas de fuerza 60, Resistir el dolor 40, Forja 20.

Nivel de Vía: Tierra 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Una Emerald puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 4.

Resistencia: Las Emerald tienen barrera de daño 60.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Emerald. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Meteoro

Emerald crea un inmenso meteoro de piedra que aplasta todo cuanto se encuentre en un radio de 10 metros. El ataque tiene un daño equivalente al triple de la presencia de la elemental redondeado hacia arriba en grupos de 10. Tras su activación, el ataque tarda un asalto entero en llegar a su blanco. No tiene efecto sobre seres inmateriales. Usar este ataque consume 150 puntos de Zeon del controlador.

Gravedad Absoluta

Emerald incrementa la gravedad que afecta a las personas y cosas que la rodean haciendo que, salvo aquellos que estén en contacto directo con ella, todo se mueva más lentamente. Cualquier individuo que se encuentre a menos de 25 metros de la Sheele y no supere una RM contra el doble de su presencia más su bono de Poder sufrirá automáticamente un penalizador de -50 a su turno y verá disminuido a la mitad su Tipo de Movimiento. La única condición para verse afectado por este poder es estar dentro de la zona influenciada y a la vista de la elemental. Usar este ataque consume 150 puntos de Zeon del controlador.

Indestructible

Durante cinco asaltos Emerald obtiene inmunidad absoluta al daño físico, ya sea natural o sobrenatural; mientras se mantenga en este estado, sólo podrá ser dañada por efectos que afecten sus resistencias. Al finalizar este periodo debe de esperar al menos un minuto antes de volver a activar esta habilidad. Usar esta habilidad consume 150 puntos de Zeon del controlador.

Rotura de Gaïa

Golpeando el suelo Emerald provoca un potente temblor tectónico. Todas las construcciones con barrera de daño inferior a 80 son derribadas de inmediato, mientras que aquellos individuos que estén sobre el suelo y no estén en contacto directo con la elemental deberán superar un control de Agilidad contra una dificultad equivalente al doble de la Fuerza de Emerald o ser derribados de inmediato. Esta habilidad tiene un radio equivalente a la presencia de la elemental en metros. Usar esta habilidad consume 80 puntos de Zeon del controlador.

Aguante

Emerald incrementa su vida 250 puntos.

Potenciación Física

Cualquier persona en contacto con la elemental aplica un bono de +2 a su Fuerza y puede realizar acciones inhumanas que dependan de dicho atributo.

Furia de la Tierra

Emerald crea una inmensa mano de piedra que surge del suelo y aplasta a su objetivo. Al usar esta habilidad, la elemental debe realizar un ataque convencional a una distancia máxima de 100 metros usando su Proyección Mágica más 50. De lograr un resultado de daño, su objetivo debe de superar un control de Fuerza contra una dificultad equivalente al valor sumando de los atributos de Fuerza, Poder y Voluntad de Emerald (aunque el defensor puede sumar el valor de su TA Contundente a su resultado). Por cada punto por el que falle el control el defensor sufre 10 puntos daño (50 en caso de ser una criatura con acumulación de daño). Usar esta habilidad consume 150 puntos de Zeon del controlador.

Habilidades Mejoradas

Emerald obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Movimiento de Tierra

Emerald puede moverse a través por las profundidades de la tierra a una velocidad equivalente a su Tipo de Movimiento.

Aguante de Diamante

Emerald obtiene una Barrera de Daño 120 y tipo de Armadura 6 contra todos los ataques no basados en energía.



LUZ (SHINA)

Shina es el nombre de las Sheeles de la luz, las elementales que tienen un aspecto más cercano al de un hada tradicional, pues son diminutas jovencitas con alas de mariposa. Suelen vestir como pequeñas princesitas de cuento, con trajes lujosos y coronas luminosas. Su personalidad tiende a ser agradable, educada y tranquila, y les gusta especialmente relajarse y aprender cosas interesantes.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 2, Destreza 6, Agilidad 5, Constitución 2, Inteligencia 9, Poder 9, Voluntad 8, Percepción 7.

Habilidades Secundarias: Estilo 20, Persuasión 20, Advertir 80, Buscar 60, Animales 20, Valoración mágica 100, Arte 20, Música 20.

Nivel de Vía: Luz 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Una Shina puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 6.

Visión de Luz: Mientras se encuentre en una zona iluminada Shina es capaz de sentir todo lo que le rodea como si tuviera visión extrasensorial.

Luminosa: A voluntad Shina puede emitir una tenue luz que ilumina en 5 metros de radio.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Harley. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Esferas de Luz

Shina forma a su alrededor pequeñas esferas de luz que puede lanzar como proyectiles sobrenaturales. Al activar esta habilidad crea una esfera por cada punto de Poder que posea, las cuales se mantendrán flotando cerca de ella un número de asaltos equivalentes a su atributo de Voluntad. Cada turno Shina puede gastar cualquier cantidad de proyectiles lanzándolos con su Proyección Mágica, hasta un máximo por asalto equivalente a la mitad de su atributo de Destreza redondeado hacia abajo. Cada esfera tiene un daño base 40 y ataca en Energía. Al activar Esferas de Luz el señor de Shina debe de invertir 250 puntos de Zeon.

Fulgor Final

Shina comienza a acumular energía para desencadenar una potente descarga de luz que ataca en Energía. El rayo tiene un daño base equivalente al doble de la presencia de la elemental y emplea su Proyección Mágica más 15 por cada asalto que esta lo prepare. El número máximo de asaltos que Shina puede gastar acumulando Fulgor Final es equivalente a su atributo de Poder. Usar este ataque consume 250 puntos de Zeon del controlador.

Ascensión

Durante cinco asaltos Shina obtiene un bono a toda acción y al ACT que su señor puede transferirle equivalente al doble de su Bono de Poder. Al finalizar este periodo, sufre un penalizador a Toda Acción de -50, que se recupera a un índice de 10 puntos por asalto. Usar esta habilidad consume 250 puntos de Zeon del controlador.

Luz de Vida

Shina cura una cantidad de Puntos de Vida equivalentes a su presencia o, en su defecto, reduce o elimina un penalizador sobrenatural del mismo valor. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez al día sobre una misma persona. Cada vez que la elemental activa este poder su señor debe de gastar 10 puntos de Zeon.

Guardián de los Sueños

La mera presencia de Shina evita que quienes estén cerca de ella sufran pesadillas. En el caso de que la elemental entre en la Vigilia, se considera que tiene un nivel más a la hora de calcular los efectos de sus poderes y transformaciones.

Detección

Shina obtiene un +100 a Advertir y Buscar.

Aura

El individuo que se encuentre en contacto con Shina obtiene un bono de +20 a todas sus resistencias.

Habilidades Mejoradas

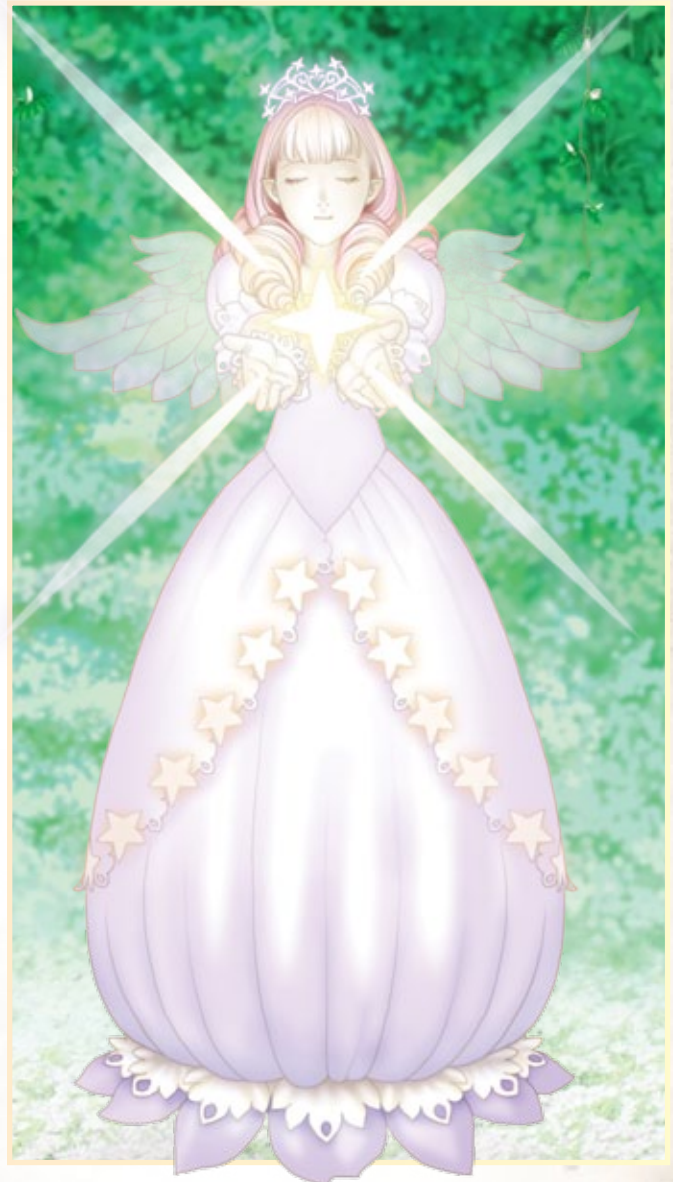
Shina obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Forma de luz

La elemental puede convertirse en luz pura, volviéndose inmaterial e inmune frente a ataques incapaces de dañar energía. A voluntad, mientras esté en este estado puede emitir un fuerte fulgor que ciega a cualquiera que intente mirarla directamente. Todos aquellos que fijen su vista en ella deberán superar una RF contra el doble de su presencia más su bono de poder o quedarán cegados 1 turno por cada 10 puntos por los que no superen la Resistencia. Activar el fulgor consume 20 puntos de Zeon del señor de la elemental.

Resistencia

Shina obtiene un +50 a todas sus resistencias.



OSCURIDAD (XIANNE)

Las Sheele que han nacido de la magia oscura suelen ser denominadas Xianne, o “destellos de sombra”. Como sus hermanas, son diminutas jovencitas, aunque su piel es azulada o blanquecina y tienen plumas negras en la espalda. Visten trajes góticos oscuros, llenos de telas negras o cuero con correas. Su naturaleza no es malvada, pero tienen a ser maliciosas, escabrosas y a menudo incluso crueles. Se comportan de un modo distante y frío con todos, salvo con su señor, hacia quien sienten un profundo respeto.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 2, Destreza 6, Agilidad 5, Constitución 2, Inteligencia 9, Poder 9, Voluntad 8, Percepción 7.

Habilidades Secundarias: Intimidar 20, Ocultarse 20, Robo 60, Sigilo 60, Advertir 60, Buscar 40, Valoración mágica 100, Trucos de manos 20.

Nivel de Vía: Oscuridad 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Una Xianne puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 8.

Visión oscura: Las Xiannes pueden ver con normalidad en la completa oscuridad.

Invisible en Sombra: Mientras están cubiertas bajo una sombra y no se muevan velozmente las Xiannes se vuelven invisibles para todo aquel incapaz de ver espíritus.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Xianne. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Maestra de las Sombras

Xianne obtiene un +100 a Sigilo y Ocultación.

Obscuritas Delta

Xianne desencadena un potente rayo de tinieblas con un daño base equivalente al doble de la presencia de la elemental empleando su Proyección Mágica más 100. De causar daño, el objetivo del ataque debe superar una RM contra el doble del daño recibido o sufrirá un penalizador a toda acción equivalente al nivel de fracaso. Usar este ataque consume 300 puntos de Zeon del controlador de Xianne.

Alas de Sombra

Al ser atacada, esta habilidad permite a Xianne convertirse en una masa de oscuridad que envuelve a su adversario y lo llena de cadenas espectrales. Al usar Alas de Sombra la elemental se defiende de un ataque usando su Proyección Mágica. De lograr una defensa con éxito, el atacante debe superar automáticamente una RM contra el doble de la Presencia de Xianne más su bono de Poder o sufrirá un penalizador de -50 a toda acción, que se recupera a un ritmo de 10 puntos por asalto. Usar esta defensa consume 250 puntos de Zeon del controlador.

Forma de Oscuridad

La elemental puede convertirse en tinieblas a voluntad, un tiempo durante el cual es inmune ante todos los ataques incapaces de dañar energía. Mientras esté en este estado, Xianne puede crear un domo de oscuridad sobrenatural que oculta todo lo que se encuentra en su interior. Cualquiera que utilice las habilidades de Advertir o Buscar dentro para observar algo en el interior del domo ven reducido un grado los resultados obtenidos durante cinco asaltos. Activar esta habilidad consume 20 puntos de Zeon de señor de la elemental.

Ruina de Almas

Un blanco designado por Xianne sufre un terrible malestar que le provoca un penalizador a toda acción equivalente al doble del bono de Poder de la elemental. Esta habilidad es automática, sin más condición que estar en presencia de Xianne y a menos de 50 metros de ella, aunque su objetivo puede resistirse al efecto superando un control de RM contra el doble de la presencia de la Sheele. Cada vez que active Ruina de Almas el señor de Xianne debe de gastar 200 puntos de Zeon.

Ascensión Oscura

Durante cinco asaltos Xianne obtiene un bono a toda acción y al ACT que su señor puede transferirle equivalente al doble de su Bono de Poder. Al finalizar este periodo, sufre un penalizador a Toda Acción de -50, que se recupera a un índice de 10 puntos por asalto. Usar esta habilidad consume 250 puntos de Zeon del controlador.

Señora de Pesadillas

Xianne puede a voluntad provocar pesadillas en la gente a voluntad como una habilidad automática. Cualquiera que esté durmiendo cerca de ella, deberá superar un control de RM contra el doble de la presencia de la elemental más su bono de poder o sufrirá malos sueños. En el caso de que la elemental entre en la Vigilia en un lugar tenebroso, se considera que tiene un nivel más a la hora de calcular los efectos de sus poderes y transformaciones.

Ensombrecer

Cualquier persona que se encuentre en contacto con Xianne obtiene un bono de +40 a Sigilo y Ocultación, así como obtiene la habilidad Ocultación del Ki en caso de no haberla desarrollado.

Habilidades Mejoradas

Xianne obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Demonio

Xianne puede atacar y defender físicamente usando su Proyección Mágica, y sus golpes tienen un daño base equivalente a su Presencia más su bono de Fuerza.



NATURALEZA (QUINN)

Las niñas de las flores, también llamadas Quinn, son las elementales de magia que se basan en la naturaleza. Como su pseudónimo sugiere, son jovencitas diminutas con el cuerpo repleto de plantas y pétalos, y se caracterizan por tener siempre el pelo de tonalidades verdosas. Las Quinn suelen respetar la vida y tienen una personalidad sosegada y agradable, pero pueden perder los nervios con extremada facilidad.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 4, Destreza 6, Agilidad 7, Constitución 3, Inteligencia 7, Poder 8, Voluntad 6, Percepción 8.

Habilidades Secundarias: Estilo 20, Persuasión 20, Venenos 80, Advertir 40, Buscar 20, Animales 40, Herbolaria 80, Medicina 20, Valoración mágica 80.

Nivel de Vía: Esencia 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Quinn puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 6.

Naturaleza Sanadora: Quinn recupera 5 puntos de vida por asalto, independientemente de lo que diga su tipo de regeneración.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Quinn. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser escogida en una ocasión.

Lazos de Vida

Quinn crea lazos de enredaderas y raíces que envuelven a un adversario y le impiden moverse. Al usar esta habilidad, la elemental realiza un ataque de presa usando su Proyección más 50, usando su atributo de Poder para realizar el control enfrentado. Activar Lazos de Vida consume 100 puntos de Zeon del controlador, más 10 puntos adicionales por asalto que quiera mantener preso a su objetivo.

Escudo del Alma

Quinn crea un escudo espiritual que le protege de cualquier tipo de ataque utilizando su Proyección Mágica +50. El escudo tiene un aguante equivalente a la presencia de la elemental por 10, y se mantiene activo hasta ser roto o hasta que trascurren un número de asaltos equivalente a la voluntad de Quinn. Activar este escudo consume 150 puntos de Zeon del controlador.

Exaltación

Durante cinco asaltos Quinn entra en un estado de exaltación espiritual durante el cual incrementa 20 puntos su nivel de Magia de Naturaleza y todos sus conjuros son lanzados un grado por encima de lo que indique su potencial. Al acabar, este periodo, Quinn debe esperar cinco turnos antes de volver a poder lanzar conjuros. Activar esta habilidad consume 50 puntos de Zeon del controlador.

Polvo de Vida

Quinn cura una cantidad de Puntos de Vida equivalentes al doble de su presencia. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez al día sobre una misma persona. Cada vez que la elemental activa este poder su señor debe de gastar 10 puntos de Zeon.

Ola de Poder

La elemental desencadena una ola de energía espiritual que, salvo a las personas que estén en contacto con ella, arrasa todo cuanto se encuentra a 20 metros de radio. Se trata de un ataque místico basado en Energía que únicamente afecta a criaturas con alma, pasando inofensivamente a través construcciones y objetos. Por su carácter anímico, sólo puede ser visto por aquellos capaces de ver magia o espíritus, mientras que el resto aplica el penalizador de Cegado a su defensa. El ataque tiene un daño base equivalente a la presencia de la elemental, y cada vez que es activado su señor debe de gastar 150 puntos de Zeon.

Influencia Mejorada

Todos los conjuros de Quinn incrementan 20 puntos la dificultad de las RM que obligan a superar.

Alma

Cualquier persona en contacto con Quinn incrementa 4 puntos su Tipo de Regeneración y puede ver seres espirituales.

Habilidades Mejoradas

Quinn obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Forma Natural

Quinn es capaz de convertirse en cualquier tipo de animal o planta a voluntad, adoptando sus características, habilidades y poderes. La imitación sólo le permite adoptar la forma de seres que tengan, como máximo, un nivel por encima de ella, pero únicamente si se tratan de seres naturales ligados a de algún modo al mundo natural (aguilas, lobos, ardillas, osos...). Para activar este poder su señor debe invertir 20 puntos de Zeon por cada forma nueva que adopte, pero mantenerse transformada no le consume magia.

Defensora

Quinn obtiene un +40 a su Proyección Mágica defensiva.



ILUSIÓN (MESMERIA)

El hada de los espejos, las de los muchos ojos... esos y más nombres son los que reciben las Mesmerias, las Sheeles de las ilusiones. Estas pequeñas criaturas, dotadas de alas llenas de ojos, tienen largos cabellos blancos que suelen cubrirles la cara. Son juguetonas, mentirosas y traviesas, y disfrutan haciendo trastadas inofensivas a las personas, incluso de vez en cuando a sus propios señores. Sin embargo, por encima de todo son muy inestables, y nadie sabe con seguridad lo que van a hacer a continuación.

CARACTERÍSTICAS BASE

Atributos: Fuerza 2, Destreza 8, Agilidad 6, Constitución 2, Inteligencia 9, Poder 8, Voluntad 7, Percepción 10.

Habilidades Secundarias: Persuasión 80, Disfraz 20, Ocultarse 20, Robo 20, Sigilo 20, Advertir 40, Buscar 20, Valoración mágica 80.

Nivel de Vía: Ilusión 20.

PODERES INNATOS

Vuelo Místico: Mesmeria puede desplazarse por el aire libremente con un Tipo de Vuelo 6.

La que Todo lo Ve: Los ojos de las Mesmerias ven tanto magia como seres espirituales.

Destellos de Ilusión: Cualquier ataque físico o a distancia dirigido contra la elemental aplica automáticamente un -30 a su resultado final. Esta habilidad no surte efecto contra poderes que ataquen directamente las resistencias de Mesmeria.

MEJORAS

A continuación hay un listado con las posibles Mejoras que puede obtener Mesmeria. Salvo si se menciona lo contrario, cada una sólo puede ser elegida en una ocasión.

Hipnos Ragna

Mesmeria lanza un potente rayo ilusorio empleando su Proyección Mágica más 50. La descarga posee un daño base equivalente al doble de la presencia de la elemental y es capaz de afectar seres sobrenaturales. Aunque el daño que produce no es real, Hipnos Ragna aplica las reglas de conjuro fantasmales. Usar este ataque consume 100 puntos de Zeon del controlador.

Espejo de Geminis

Durante cinco asaltos Haley se divide en dos, obteniendo, a todos los efectos, la capacidad de actuar como si fueran dos Sheeles diferentes dependientes de la misma persona. No obstante, si su señor presta Zeon a una de ellas, ambas reciben la misma cantidad de poder, y pueden lanzar conjuros diferentes con el valor zeónico que se les ha otorgado. En caso de que una de las Memerias sea destruida, la superviviente es siempre la verdadera. La única limitación de este poder es que sólo una de ellas es capaz de entrar en Forma de Alma mientras se encuentra activo. Usar esta habilidad consume 200 puntos de Zeon del controlador.

Salto de Espejo

Mesmeria puede pasar a través de un espejo a otro, y teletransportándose automáticamente entre ambos siempre y cuando haya a menos de 10 kilómetros de distancia. Tras dar el salto, Mesmería debe de esperar al menos un asalto antes de poder volver a pasar de un espejo a otro.

Alas de la Confusión

Alterando los sentidos y la percepción de la realidad Mesmeria distorsiona el mundo y confunde a sus adversarios a voluntad. Como un poder automático, todos los individuos que se encuentren a menos de 25 metros de ella (menos aquellos con los que esté físicamente en contacto) deberán superar un control de RM contra el doble de la presencia de la elemental más su Bono de Poder o sufrirán un penalizador a todas sus habilidades perceptivas equivalente a su nivel de fracaso así como otro a toda acción equivalente a la mitad de su nivel de fracaso. Activar este poder tiene un coste de 100 puntos de Zeon para el controlador de Mesmeria.

Fantasia o Realidad

Mesmeria puede repetir una de sus tiradas cada día.

Maestra Ilusionista

Todos los conjuros de Mesmeria incrementan 20 puntos la dificultad de las RM que obligan a superar.

Mil Ilusiones

Mesmeria puede emplear esta habilidad para defenderse de cualquier tipo de ataque que reciba. Al usarla, crea copias ilusorias de sí misma que se van transportando continuamente de un lado a otro. El número de ilusiones creadas es equivalente a su atributo de Poder, y tanto al finalizar cada turno como cada vez que se defiende de un ataque (tenga éxito o no), una de ellas se desvanece. Al usar Mil Espejos Mesmeria se defiende usando su Proyección Mágica +10 por cada copia que le quede; por ejemplo, si le quedan siete obtendría un +70 a su defensa. No obstante, en caso de recibir un ataque con área todas sus copias son destruidas de inmediato. Usar esta habilidad consume 200 puntos de Zeon de su controlador.

Dualidad

Cualquier persona que se encuentre en contacto con Mesmeria también se beneficia de la regla Destello de Ilusión ante el primer ataque que reciba de un mismo adversario.

Habilidades Mejoradas

Mesmeria obtiene un bono de +40 a todas sus habilidades secundarias. Esta mejora puede ser elegida más de una ocasión, pero después de la primera vez los bonos quedan reducidos a +20.

Cuerpo de Ilusión

Mesmeria puede convertirse en una verdadera ilusión, dejando a voluntad de existir como un ser real. Mientras se encuentre en este estado es considerada a todos los efectos como un conjuro viviente y no como una criatura sobrenatural y, por ello, es completamente indestructible salvo ante efectos que de algún modo destruyan o anulen sortilegios. En Cuerpo de Ilusión, Mesmeria es equivalente a un conjuro en grado base con un valor zeónico equivalente a sus puntos de vida. Su señor debe de invertir 50 puntos de Zeon al activar esta forma y 10 puntos adicionales cada turno posterior que quiera mantenerla.



CAPÍTULO 8

LOS PODERES PSÍQUICOS

*La mente es la puerta
de la locura.*

-Adolf Smith-

Existen muchos poderes más allá de lo sobrenatural. Además de la magia, la invocación, y otros poderes dependientes del alma de los seres vivos, hay personas dotadas con la capacidad de generar energía con sus pensamientos. Esa fuerza es llamada “matriz”, una energía que interviene en el plano físico alterándolo al antojo de quienes la utilizan; los poderes psíquicos.

PATRONES MENTALES

El núcleo del poder de un mentalista es su mente. Es en ella donde se entrelazan las complejas matrices psíquicas que permiten extender su voluntad al mundo exterior, moldeándolo según sus deseos. No obstante, esa no es esa la única dependencia que existe entre las matrices, la mente y el mundo que rodea a un psíquico. Dependiendo de la disposición de su pensamiento, una persona es capaz de desarrollar unas disciplinas u otras; simplemente, para algunos es imposible crear ciertas matrices por la simple razón de que sus esquemas no encajan en su manera de pensar, mientras que para otros resultaría extremadamente fácil. En consecuencia, no resulta equivocado afirmar que la morfología de la “mente” define y afecta a los poderes que el mentalista puede usar. Estas peculiaridades es lo que llamamos Patrones Mentales.

Un Patrón Mental es un esquema mental determinado que influye en las habilidades psíquicas de un personaje, así como en su personalidad. No sólo afectan a los poderes mentales: cambian al propio mentalista. Cada patrón afecta a la forma de pensar y comportarse del mentalista que lo desarrolla.

Elección de Patrones Mentales

Un Patrón Mental se adquiere invirtiendo cierta cantidad de PD del grupo de Habilidades Primarias Psíquicas. Al elegirlo, el personaje obtiene las ventajas y desventajas que en él se describen, así como ciertas pautas de comportamiento. Lógicamente, un jugador debería siempre escoger un Patrón Mental que se adecue a la personalidad que quiera que tenga su personaje. Es importante puntualizar que eso no ocurre a la inversa. No todos los mentalistas cobardes tienen, por ejemplo, un Patrón Mental de cobardía; sólo aquellos a los que su comportamiento influye realmente en sus poderes.

Es posible elegir más de un Patrón, pero en tal caso, el coste del segundo se incrementa. No obstante, muchos Patrones Mentales tienen un opuesto que representa una conducta radicalmente incompatible. Por ello, no es posible elegir ese patrón si ya se domina el que lo prohíbe.

Es posible eliminar un Patrón Mental que posea un personaje invirtiendo el coste de Cancelación, siempre y cuando un jugador considere que su personaje ya no es apto para tenerlo.

Los Patrones

A continuación hay una lista con los Patrones Mentales más habituales que puede tener un personaje, aunque no por ello los únicos. Cualquier Director de Juego puede crear los suyos propios con las personalidades y poderes que crea apropiados. Cada uno debe de tener las siguientes cualidades:



Ilustrado por © Wen Yu Li

Bonos: Enumera las ventajas especiales que tiene el personaje que posee dicho Patrón.

Penalizadores: Enumera los inconvenientes que tiene el personaje que posee dicho patrón.

Patrones Mentales Opuestos: Indica el patrón opuesto. Si se tiene ese patrón, no se puede elegir su opuesto.

Coste: Indica el coste el PD que hace falta invertir del grupo de Habilidades primarias Psíquicas para desarrollar el Patrón. Si es el primero que se elige se toma el primer valor, mientras que si el personaje ya posee al menos uno, se elige el segundo.

Coste de Cancelación: Es el coste de PD que hace falta invertir para eliminar todos los efectos del Patrón.

PATRÓN MENTAL: INTROVERSIÓN

Los mentalistas que desarrollan el Patrón de Introversión ven facilitados sus esfuerzos por usar sus poderes mentales para afectarse a sí mismos. Sin embargo, esto hace más difícil usar sus matrices con el exterior; tienen tendencia a ir hacia dentro, no hacia fuera.

El mentalista tiene un comportamiento callado y tímido, guardándose sus pensamientos y emociones para él mismo. Es poco sociable, prefiriendo mucho la soledad, o pequeños grupos de amigos.

Sus matrices tienen un aspecto convexo y en espiral, apuntando hacia el interior de su propia mente.

Bonos: Cuando el mentalista emplea uno de sus poderes mentales sobre sí mismo obtiene un bono de +40 a su Potencial Psíquico y no requiere realizar un control de Proyección Psíquica para afectarse, consiguiendo un éxito automático. Esto no se aplica en poderes con área de efecto que puedan afectar al psíquico a la vez que a otros individuos. Además, al mantener como innato un poder que únicamente afecte al mentalista, puede hacerlo con un nivel de potencial psíquico por encima de lo normal (por ejemplo, uno MED pasaría a ser DIF).

Penalizadores: El personaje sufre un -20 a la Proyección Psíquica para cualquier empleo de poderes que no vaya a recaer directamente sobre el propio mentalista. Además, el personaje sufre un penalizador de -40 a cualquier tirada de habilidad social que implique expresarse o actuar ante grupos de gente y/o desconocidos. En caso de tener que entablar combate contra individuos a los que no conozca o delante de mucha gente, el personaje sufre un penalizador de -40 a toda acción a causa del nerviosismo, aunque sólo el primer turno de lucha; tras ella, la adrenalina y el riesgo despejan lo bastante al mentalista. Este penalizador puede ignorarse cuando se trata únicamente de un grupo pequeño de amigos.

Patrones Mentales Opuestos: Extroversión.

Coste: 30 PD / 40 PD

Coste de Cancelación: 10 PD

PATRÓN MENTAL: EXTROVERSIÓN

Normalmente, los mentalistas que desarrollan este Patrón Mental disfrutan de los grupos de personas, les encantan las emociones y les gusta oír su voz. Sin embargo, una vez han desarrollado este Patrón, todos esos rasgos se magnifican en exceso. El mentalista tiene un comportamiento gregario, asertivo y buscador de emociones, sintiéndose en la cumbre cuando está rodeado de gente. Sin embargo, la soledad le afecta de forma muy negativa.

Sus matrices son grandilocuentes, amplias y espectaculares, como una firma muy vistosa.

Bonos: Cuando el mentalista proyecta uno de sus poderes mentales sobre otros, obtiene un bono de +20 a su Potencial Psíquico y de +20 a su Proyección Psíquica. Esto se aplica a cualquier poder que no afecte de forma concreta al mentalista directa y exclusiva.

Penalizadores: El mentalista dobla su índice de pifia al calcular su Potencial Psíquico a la hora de realizar cualquier poder psíquico que vaya a recaer directamente sobre él mismo. Además, todos sus poderes psíquicos son perfectamente visibles para todo el mundo (sean o no capaces de ver matrices), incluso aquellos que habitualmente no lo serían, como telepatía o telemetría. Finalmente, cuando el personaje se encuentre sólo y sin personas a las que hablar o que puedan admirarle, sufre un penalizador de -40 a toda acción.

Patrones Mentales Opuestos: Introversión.

Coste: 30 PD / 40 PD

Coste de Cancelación: 10 PD

PATRÓN MENTAL: LOCURA

Si bien "locura" es un término muy genérico, los mentalistas que desarrollan este Patrón son un tipo muy concreto de locos; locos de atar. Impredicibles, actúan sin ninguna aparente causalidad, pues viven en un mundo propio apartado de la realidad.

Sus matrices tienen un aspecto siempre cambiante e inconexo; nunca son dos veces iguales.

Bonos: A causa de su impredecibilidad, cada vez que el personaje active un poder psíquico debe lanzar un D10, aplicando un modificador a su Potencial Psíquico atendiendo a los resultados de la **Tabla 15**. Además, es inmune a todo efecto de locura. Después de todo, ya está loco.

Penalizadores: En el caso de que se utilicen las reglas de Salud Mental, se considera que el personaje tiene directamente 0 puntos de SM.

Patrones Mentales Opuestos: Cualquiera. Ninguno. ¿Quién sabe? Cuando intente desarrollar un Patrón nuevo, debe tirar un dado. Si sale un resultado par, es un Patrón opuesto a su actual morfología mental y no puede desarrollarlo.

Coste: 20 PD / 30 PD

Coste de Cancelación: 10 PD

TABLA 15: PATRÓN MENTAL LOCURA

D10	Modificador al Potencial Psíquico
1	-40
2	-30
3	-20
4	-10
5	+0
6	+10
7	+20
8	+30
9	+40
10	+50

PATRÓN MENTAL: PSICOPATÍA

Si para los mentalistas su mente es su herramienta, para aquellos que desarrollan un Patrón de psicopatía todo el mundo es una herramienta que usar y romper. Son personas incapaces de sentir culpa, pena o tristeza y pierden por completo toda capacidad empática centrando sus poderes en dañar a quienes les rodean. Es importante puntualizar que un psicópata no es necesariamente un asesino. Puede ser simpático y de apariencia sensata, pero no dudará en cometer un crimen cuando le convenga, sin sentir la más mínima culpa por ello. Su principal característica es su incapacidad de vincularse a otros seres y tratar de comprenderlos.

Sus matrices son muy angulosas, llenas de picos y esquinas.

Bonos: Los personajes con este patrón tienen matrices psíquicas especialmente eficaces para afectar a otros de un modo que cualquier persona describiría como cruel, por lo que obtienen un +20 a la Proyección Psíquica y un +30 al Potencial Psíquico para dañar o manipular a una persona de manera perjudicial. Adicionalmente, cualquier ataque que ejecuten aplica un +10 a su daño base. Además, su falta de sentimientos de culpa y de miedo a las consecuencias de sus actos le permiten afrontar situaciones horribles con más serenidad, por lo que obtienen un +40 a Frialdad.

Penalizadores: Todos los poderes que permitan al personaje vincularse de algún modo a la mente o los sentimientos de otras personas (como todos los poderes de Sentiente o la mayoría de Telepatía) aplican un -80 a su Potencial, mientras que todos aquellos que no tengan como finalidad dañar o utilizar a otros aplican un -20 al potencial. Además, a causa de su falta de empatía, el personaje aplica un -100 a cualquier tirada relacionada con una acción social.

Patrones Mentales Opuestos: Compasión.

Coste: 30 PD / 40 PD

Coste de Cancelación: 10 PD

PATRÓN MENTAL: COMPASIÓN

Este Patrón representa aquellos individuos que se preocupan más de los demás que de sí mismos, por lo que su mente funciona mejor cuando está ayudando a la gente. El mentalista está siempre poniéndose en la piel de otras personas, incluso de sus enemigos, y no puede evitar preocuparse y empatizar con quienes le rodean. Le repugna causar daño a otros y lo evita siempre que puede.

Sus matrices son redondeadas y de colores cálidos.

Bonos: Al usar sus poderes para ayudar a otros incrementan automáticamente un grado cualquier nivel de dificultad (eso es, naturalmente, si no han obtenido un resultado de Fatiga). Además, no aplican ningún penalizador a su Proyección Psíquica por cubrir a otros con sus escudos.

Penalizadores: Cualquier intento de causar daño a otro ser vivo produce un penalizador de -20 a toda acción al mentalista. De igual forma, el personaje debe de superar un control de Voluntad de dificultad 18 si quiere tratar de matar a alguien; de no superarlo, si un ataque produce la muerte de alguien falla automáticamente, pues el mentalista ha desviado el golpe inconscientemente.

Patrones Mentales Opuestos: Psicopatía.

Coste: 30 PD / 40 PD

Coste de Cancelación: 10 PD

PATRÓN MENTAL: COBARDÍA

Los personajes con este Patrón tienen miedo prácticamente de todas las cosas. Se sienten vulnerables, frágiles, y consideran que salvaguardar la vida en lo más importante para ellos.

Sus matrices son pequeñas y muy finas, como si no tratasen de llamar la atención.

Bonos: A causa de su obsesión por protegerse, el personaje obtiene un bonificador de +30 a su Proyección Psíquica al defenderse de ataques e incrementan automáticamente un grado cualquier nivel de dificultad (eso es, naturalmente, si no han obtenido un resultado de Fatiga) a la hora de crear escudos o poderes que incrementen su resistencia.

Penalizadores: Cuando el personaje entable un combate que no esté seguro de que va ganar sin problemas (el mero hecho de dudar es suficiente para aplicar este penalizador) sufre un negativo de -40 a su potencial Psíquico. Además, si el personaje considera que está realmente en peligro, aplica el estado de Miedo a cualquier acción que no sea escapar del combate.

Patrones Mentales Opuestos: Valentía.

Coste: 30 PD / 40 PD

Coste de Cancelación: 10 PD

PATRÓN MENTAL: VALENTÍA

Los mentalistas que desarrollan el Patrón de Valentía son individuos que no tienen sentido del peligro personal. Se consideran invencibles, capaces de hacer cualquier cosa y de superar cualquier prueba. En consecuencia, sus matrices tienen un poder superior cuando se arriesgan o se enfrentan a imposibles.

Sus matrices son grandes y rectas.

Bonos: El personaje obtiene un bono de +30 a su Proyección Psíquica ofensiva e incrementan automáticamente un grado un grado cualquier nivel de dificultad (eso es, naturalmente, si no han obtenido un resultado de Fatiga) a la hora de usar poderes de ataque.

Penalizadores: El personaje aplica un penalizador de -20 a su Proyección Psíquica defensiva. Además, sufre un -40 a toda acción enfocada a escapar de un combate o un reto.

Patrones Mentales Opuestos: Cobardía.

Coste: 30 PD / 40 PD

Coste de Cancelación: 10 PD



DISCIPLINAS PSÍQUICAS

A continuación podéis ver un listado de las nuevas disciplinas psíquicas, en las que aparecen los siguientes elementos:

Nivel: Indica el nivel del poder.

Acción: Indica si el uso del poder es una acción pasiva o activa.

Mantenimiento: Indica si el poder puede o no ser mantenido como innato.

Descripción: Indica el efecto que provoca el poder.

Efectos: Indica cómo mejora un poder, dependiendo de la dificultad que alcance el psíquico con su potencial.

Causalidad

También conocida como Caos y Orden, esta disciplina juega con las casualidades y las fuerzas que generan el caos primordial que mueve la realidad. Con ella, aumenta o disminuye los efectos en cadena que provocan los cambios en el mundo de forma limitada. Sus efectos normalmente requieren un gran esfuerzo por parte del psíquico, ya que en realidad esta desplazando con sus matrices las fuerzas más básicas del universo.

CREAR CAOS

Nivel: 1 **Acción:** Activa

Descripción: Este poder concede al psíquico la capacidad de aumentar la ley de la causalidad de forma exponencial, acelerando cualquier proceso en curso en el área afectada. No controla los sucesos en su interior, pero por ejemplo, si una zona hay un volcán inactivo, existe una enorme posibilidad de que entre en erupción, o de que algo poco probable suceda como natural. Afecta a una zona específica delimitada por la dificultad del poder.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	50 Metros
240	Casi imposible	500 Metros
280	Imposible	1 Kilómetro
320	Inhumano	2 Kilómetros
440	Zen	5 Kilómetros

ELIMINAR LEY DE LA CAUSALIDAD

Nivel: 2 **Acción:** Activa

Descripción: El psíquico alinea su mente con las pequeñas fluctuaciones de la causalidad y elimina las probabilidades y los ajustes imperceptibles apartándose completamente del factor del azar. Dependiendo de lo fuerte que sea el vínculo puede llegar a acercarse al resultado más óptimo, de forma que el psíquico deja de lanzar dados para cualquier habilidad o control de característica para obtener siempre un valor determinado por la dificultad del poder. Esta capacidad no permite sustituir tiradas de dados de controles de Resistencia, ni aquellas relacionadas con elementos sobrenaturales.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	3 para chequeos / 30 para habilidades
240	Casi imposible	4 para chequeos / 40 para habilidades
280	Imposible	5 para chequeos / 50 para habilidades
320	Inhumano	6 para chequeos / 60 para habilidades
440	Zen	8 para chequeos / 80 para habilidades

ALTERAR EL CLIMA

Nivel: 2 **Acción:** Activa

Descripción: Alterando las más básicas fluctuaciones en el aire, el psíquico puede provocar un cambio en el ambiente produciendo alteraciones meteorológicas a media escala. Normalmente estos cambios no se realizan de manera automática, y requieren de por lo menos unos minutos (a veces, incluso horas) para que sus efectos se manifiesten debido a una reacción en cadena. Este poder no requiere mantenimiento, ya que es en el momento en el que se activa por primera vez cuando se determina el tipo de clima que el psíquico pretende crear.

Mantenimiento: No.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Fatiga 1
140	Muy Difícil	Produce cambios menores y posibles, como alterar ligeramente la temperatura ambiente, aclarar un día nublado o producir una fina lluvia en climas templados / 1 Kilómetro
180	Absurdo	Provoca cambios menores aunque raros en esa zona, como tormentas eléctricas o fuertes ráfagas de viento / 2 Kilómetros
240	Casi imposible	Provoca cambios intermedios, poco habituales en la zona en la que tienen lugar / 5 Kilómetros
280	Imposible	Provoca cambios mayores, como provocar una tormenta de verano en una zona desértica / 10 Kilómetros
320	Inhumano	Provoca cambios radicales, como hacer que nieve en pleno verano / 15 Kilómetros
440	Zen	Permite alterar completamente el clima de una zona, como causar una tormenta de nieve en mitad del desierto / 20 Kilómetros

CREAR ORDEN

Nivel: 3 **Acción:** Activa

Descripción: De forma contraria a Crear Caos, este poder reduce los cambios producidos en su interior de una zona provocando una monotonía continua día tras día sin cambios apreciables. Hay que aclarar que esto no condiciona el comportamiento de la gente, simplemente desaparecen los sucesos azarosos de su vida, produciendo siempre un resultado intermedio y repetitivo. En grados mayores, este poder interfiere con la innaturalidad que supone la magia y la invocación, por lo que aquellos que se encuentren dentro de la zona afectada por este poder sufren automáticamente un negativo a sus habilidades determinado por el potencial alcanzado.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	50 metros
240	Casi imposible	500 metros
280	Imposible	-10 al ACT / - 20 a Convocatoria / 1 Kilómetro
320	Inhumano	-20 al ACT / - 40 a Convocatoria / 2 Kilómetros
440	Zen	-40 al ACT / - 80 a Convocatoria / 5 Kilómetros

CONTROLAR LA CAUSALIDAD

Nivel: 3

Acción: Activa

Descripción: El psíquico controla la casualidad, pudiendo tratar de crear el resultado que desee siempre y cuando, por minúscula que sea la posibilidad, podría llegar a ocurrir. Cuanto más posible sea que algo pase, más fácil le resulta al mentalista provocarlo.

Mantenimiento: No

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Fatiga 2
240	Casi imposible	Sucesos menores y dentro de lo que cabe posibles, como hacer que una silla gastada termine de romperse.
280	Imposible	Sucesos intermedios y no tan habituales, como que un pozo medio lleno se seque.
320	Inhumano	Sucesos mayores y extraños, como que una presa vieja pero sólida se venga abajo por la presión del agua.
440	Zen	Sucesos completamente increíbles, como que un volcán completamente inactivo entre en erupción.

Electromagnetismo

Esta disciplina permite controlar el magnetismo y la electricidad que genera.

Modificador: En ambientes ionizados el psíquico obtiene un +20 a su potencial, mientras que en aquellos sin fuerza magnética, aplica un -20.

PERCIBIR ELECTRICIDAD

Nivel: 1

Acción: Activa

Descripción: Detecta cualquier intensidad de electricidad en un radio de acción. Puede percibirse incluso a través de paredes y obstáculos, siempre que no se traten de elementos aislantes a la electricidad. En grados mayores es posible incluso detectar fuentes de vida que usen impulsos eléctricos en su organismo, aunque únicamente puede determinar su tamaño aproximado. Para evitar la detección, es necesario superar una RF.

Mantenimiento: No.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	10 Metros de radio
140	Muy Difícil	25 Metros de radio
180	Absurdo	50 Metros de radio
240	Casi imposible	100 Metros de radio / RF 120
280	Imposible	500 Metros de radio / RF 140
320	Inhumano	1 Kilómetro de radio / RF 160
440	Zen	5 Kilómetros de radio / RF 180

CREAR ELECTRICIDAD

Nivel: 1

Acción: Activa

Descripción: Crea intensidades de electricidad.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	1 Intensidad
120	Difícil	3 Intensidades
140	Muy Difícil	5 Intensidades
180	Absurdo	7 Intensidades
240	Casi imposible	10 Intensidades
280	Imposible	13 Intensidades
320	Inhumano	16 Intensidades
440	Zen	20 Intensidades

CONTROLAR ELECTRICIDAD

Nivel: 1

Acción: Activa

Descripción: Controla la dirección y el comportamiento de las intensidades alcanzadas por el poder. Podría hacer saltar la electricidad a un objeto y evitar que se disipe o alterar la dirección de un rayo dirigiéndolo con su Proyección Psíquica contra un objetivo. Si se usa sobre un ser elemental de electricidad, este puede resistirse superando la RF contra la dificultad indicada.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	4 Intensidad / 80 RF
120	Difícil	6 Intensidades / 100 RF
140	Muy Difícil	8 Intensidades / 120 RF
180	Absurdo	12 Intensidades / 140 RF
240	Casi imposible	16 Intensidades / 160 RF
280	Imposible	20 Intensidades / 180 RF
320	Inhumano	25 Intensidades / 200 RF
440	Zen	30 Intensidades / 240 RF

MANIPULACIÓN MAGNÉTICA

Nivel: 1

Acción: Activa

Descripción: El psíquico obtiene la capacidad de manejar las fuerzas magnéticas de los objetos a su alcance y desplazarlos a voluntad. El peso máximo están determinados por la dificultad alcanzada. El psíquico también puede mover dichos objetos por el aire, pero en tal caso, el peso que mueve queda reducido a la mitad.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	1 Kilogramo
140	Muy Difícil	5 Kilogramos
180	Absurdo	10 Kilogramos
240	Casi imposible	25 Kilogramos
280	Imposible	50 Kilogramos
320	Inhumano	100 Kilogramos
440	Zen	500 Kilogramos





ESCUDO MAGNÉTICO

Nivel: 2 **Acción:** Pasiva

Descripción: Crea un escudo magnético que defiende a su usuario contra elementos metálicos y otros ataques eléctricos. Cualquier ataque realizado mediante un medio completamente metálico aplica un -20 a su habilidad ofensiva. A ciertos grados, el potencial es tal que es posible parar cualquier cosa física, incluso si no es de metal.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	600 PV
140	Muy Difícil	800 PV
180	Absurdo	1.200 PV
240	Casi imposible	1.800 PV / Permite parar cualquier clase de ataque físico
280	Imposible	2.500 PV / Permite parar cualquier clase de ataque físico
320	Inhumano	4.000 PV / Permite parar cualquier clase de ataque físico
440	Zen	6.000 PV / Permite parar cualquier clase de ataque físico

LEER IMPULSOS ELÉCTRICOS

Nivel: 2 **Acción:** Activa

Descripción: Mediante el control de este poder el psíquico es capaz de notar pequeñas alteraciones en los campos eléctricos e incluso leer los impulsos que utilizan los músculos de los seres vivos para realizar sus movimientos, de manera que el psíquico puede prever cuales serán sus acciones y obtener un bono de +30 a todas las acciones físicas enfrentadas en su contra (en el caso de ser una criatura basada en electricidad, este bono se incrementa a +60). Para resistirse a este poder es necesario superara una RF contra la dificultad alcanzada.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	100 RF / 10 Metros de radio
140	Muy Difícil	120 RF / 25 Metros de radio
180	Absurdo	140 RF / 50 Metros de radio
240	Casi imposible	160 RF / 100 Metros de radio
280	Imposible	180 RF / 150 Metros de radio
320	Inhumano	200 RF / 250 Metros de radio
440	Zen	220 RF / 1 Kilómetro de radio

ARCO ELÉCTRICO

Nivel: 2

Acción: Activa

Descripción: El psíquico proyecta una descarga eléctrica utilizando su Proyección Psíquica. Este poder ataca en Electricidad y el daño base viene determinado por lo que indique el potencial alcanzado. El ataque es perfectamente visible, incluso por aquellos incapaces de ver matrices.

Mantenimiento: No.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	Daño 60
140	Muy Difícil	Daño 80
180	Absurdo	Daño 120
240	Casi imposible	Daño 140
280	Imposible	Daño 160
320	Inhumano	Daño 180
440	Zen	Daño 200

ATAQUE DE ACELERACIÓN MAGNÉTICA

Nivel: 3

Acción: Activa

Descripción: El psíquico manipula los campos gravitatorios para crear un túnel de aceleración que proyecta objetos metálicos con una fuerza desproporcionada. El daño del ataque es el doble del daño base del objeto utilizado, más un bono determinado por el potencial alcanzado. El ataque no se detiene al alcanzar su blanco, si no que continua en línea hasta una distancia máxima realizando el mismo ataque contra todos los objetivos que encuentre en su trayectoria. Un ataque lineal pone al rojo la munición debido a la fricción producida por la velocidad, por lo que el proyectil se destruye en el proceso si este no supera un control de Rotura. Ataca en Penetrante y en Calor, reduciendo 2 puntos el Tipo de Armadura del defensor.

Mantenimiento: No.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 10
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Fatiga 2
240	Casi imposible	+20 al Daño / Rotura 14 50 Metros de línea / 500 Gramos
280	Imposible	+40 al Daño / Rotura 18 100 Metros de línea / 1 Kilo
320	Inhumano	+80 al Daño / Rotura 26 150 Metros de línea / 10 Kilos
440	Zen	+120 al Daño / Rotura 30 300 Metros de línea / 100 Kilos

CONTROLAR IMPULSOS ELÉCTRICOS

Nivel: 3

Acción: Activa

Descripción: El control sobre la electricidad que obtiene el psíquico con este poder es tal que puede controlar y redirigir los impulsos eléctricos de forma precisa, interrumpiendo los movimientos de otros seres o incluso, en grados mayores, obteniendo el control de sus acciones. Para evitar sus efectos es necesario superar la RF indicada en la dificultad alcanzada. Naturalmente, sólo afecta a seres físicos.

Mantenimiento: No.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 10
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Fatiga 2
240	Casi imposible	-40 a toda acción / RF 120.
280	Imposible	-80 a toda acción / RF 140.
320	Inhumano	Control parcial sobre el cuerpo / RF 160
440	Zen	Control total sobre el cuerpo / RF 180

Teletransporte

Esta disciplina controla el espacio así como su entendimiento por parte del mentalista.

RECOLOCAR OBJETO

Nivel: 1

Acción: Activa

Descripción: Permite cambiar la localización de un objeto inorgánico haciéndolo aparecer en otro lugar. Es necesario saber donde quiere colocarlo, y es imposible hacerlo dentro de materia sólida; de intentarlo, este queda en un lugar aleatorio (decidido por el DJ) cercano. Si el objeto lo sostiene una criatura viva tiene derecho a una tirada de RF para evitar perderlo. Tanto el peso como la distancia máxima a la que puede ser transportado son determinados por el nivel de dificultad del poder.

Mantenimiento: No

Efectos:

20	Rutinaria	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	1 Kilogramo / 1 Metro / RF 60
120	Difícil	2 Kilogramos / 5 Metros / RF 80
140	Muy Difícil	5 Kilogramos / 100 Metros / RF 100
180	Absurdo	10 Kilogramos / 500 Metros / RF 120
240	Casi imposible	25 Kilogramos / 1 Kilómetro / RF 140
280	Imposible	50 Kilogramos / 2 Kilómetros / RF 160
320	Inhumano	100 Kilogramos / 5 Kilómetros / RF 180
440	Zen	500 Kilogramos / 10 Kilómetros / RF 200

AUTORRECOLOCACIÓN

Nivel: 1

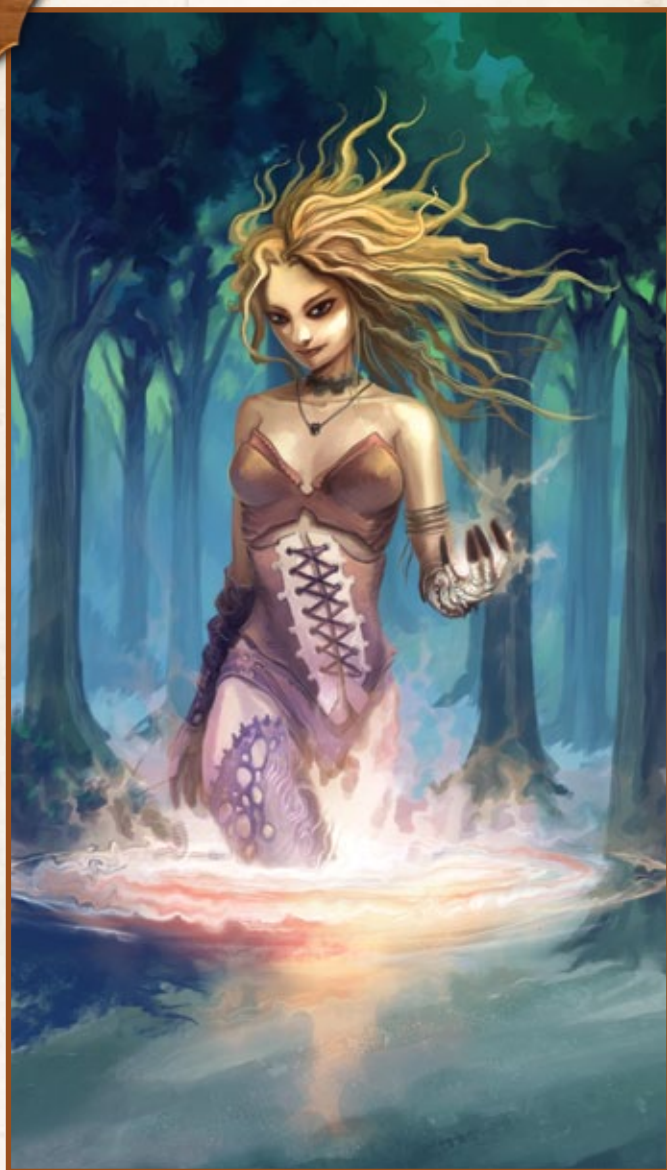
Acción: Activa

Descripción: Cambia la posición del psíquico en el mundo. Es necesario conocer el lugar al que pretende recolocarse y no es posible hacerlo dentro de materia sólida; de intentarlo, el psíquico queda automáticamente inconsciente en un lugar aleatorio (decidido por el DJ) cercano al lugar donde pretendía transportarse.

Mantenimiento: No

Efectos:

20	Rutinaria	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	1 Metro
140	Muy Difícil	5 Metros
180	Absurdo	10 Metros
240	Casi imposible	25 Metros
280	Imposible	50 Metros
320	Inhumano	100 Metros
440	Zen	250 Metros



TRANSPORTE DEFENSIVO

Nivel: 1 **Acción:** Pasiva

Descripción: Usa la capacidad de transporte del psíquico para, realizando pequeños saltos de un lugar a otro, defenderse de los ataques. Este poder permite al personaje usar su Proyección Psíquica como si fuera Habilidad de Esquiva. Tanto el número máximo de esquivas que el personaje puede realizar por asalto como la distancia que puede moverse para anular los penalizadores de área son determinados por el grado de dificultad alcanzado.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	1 Esquiva / 5 Metros
140	Muy Difícil	2 Esquivas / 10 Metros
180	Absurdo	3 Esquivas / 15 Metros
240	Casi imposible	4 Esquivas / 25 Metros
280	Imposible	6 Esquivas / 50 Metros
320	Inhumano	8 Esquivas / 100 Metros
440	Zen	Esquivas ilimitadas / Nunca sufre el penalizador de área

AUTORECOLOCACIÓN MAYOR

Nivel: 2 **Acción:** Activa

Descripción: Versión potencial de la Autorecolocación, que permite al psíquico teletransportarse a grandes distancias. Es necesario conocer el lugar al que pretende recolocarse y no es posible hacerlo dentro de materia sólida; de intentarlo, el psíquico queda automáticamente inconsciente en un lugar aleatorio (decidido por el DJ) cercano al lugar donde pretendía transportarse.

Mantenimiento: No

Efectos:

20	Rutinaria	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	1 Kilómetro
240	Casi imposible	10 Kilómetros
280	Imposible	100 Kilómetros
320	Inhumano	1.000 Kilómetros
440	Zen	Cualquier lugar del mundo

ALEPH

Nivel: 3 **Acción:** Activa

Descripción: Permite ver todo el espacio en un único punto, observando cuanto haya en enormes zonas de terreno desde "todos los ángulos" a la vez. Se trata de un poder tremendamente peligroso para el mentalista: sólo las psiquestas más poderosas y resistentes son capaces de mirar un aleph y asimilar lo contemplado sin sufrir daño severo. Cada asalto contemplando uno permite realizar un control de Percepción para localizar un lugar, objeto o persona concreto. Esta tirada tiene una dificultad indicada por el resultado del potencial psíquico que generó el Aleph. No importa dónde esté lo que busque, siempre que se encuentre en el área afectada por el aleph, si tiene éxito en el control de Percepción, el psíquico puede llegar a encontrarlo.

Cada asalto de búsqueda continuada en un mismo aleph disminuye un punto el siguiente control de Percepción. No obstante, cada turno se debe realizar también un control de RP contra la dificultad indicada por el potencial alcanzado. En caso de fallar, el personaje obtiene un negativo a toda acción equivalente al nivel de fracaso que se recupera a un ritmo de 5 al día. Además pierde permanentemente un punto de INT y VOL por cada 40 puntos por los que se falla la tirada. Si se están empleando las reglas opcionales de Salud Mental de la Pantalla del Director se pueden cambiar los efectos de la RP por un control de Shock.

Mantenimiento: Si

Efectos:

20	Rutinaria	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	10 Kilómetros / Percepción 20 RP 140 o Shock -2
240	Casi imposible	100 Kilómetros / Percepción 18 RP 160 o Shock -4
280	Imposible	1.000 Kilómetros / Percepción 16 RP 180 o Shock -6
320	Inhumano	10.000 Kilómetros / Percepción 14 RP 200 o Shock -10
440	Zen	Cualquier Distancia / Percepción 12 RP 240 o Shock -14

RECOLOCAR OBJETO MAYOR

Nivel: 3 **Acción:** Activa

Descripción: Este poder es una versión más poderosa de Recolocar objeto e igual que este, es necesario saber donde quieres colocarlo, y es imposible hacerlo dentro de materia sólida; de intentarlo, este queda en un lugar aleatorio (decidido por el DJ) cercano. Si el objeto lo sostiene una criatura viva tiene derecho a una tirada de RF para evitar perderlo. Tanto el peso como la distancia máxima a la que puede ser transportado son determinados por el nivel de dificultad del poder.

Mantenimiento: No

Efectos:

20	Rutinaria	Fatiga 24
40	Fácil	Fatiga 20
80	Medio	Fatiga 16
120	Difícil	Fatiga 12
140	Muy Difícil	Fatiga 8
180	Absurdo	Fatiga 4
240	Casi imposible	1.000 Toneladas / 1 Kilómetro / RF 140
280	Imposible	10.000 Toneladas / 10 Kilómetros RF 160
320	Inhumano	100.000 Toneladas / 100 Kilómetros RF 180
440	Zen	1.000.000 Toneladas Cualquier lugar del mundo / RF 200

TELETRASPORTE

Nivel: 3 **Acción:** Activa

Descripción: Permite al psíquico teletransportar cualquier cosa, orgánica o inorgánica, a grandes distancias. Es necesario conocer el lugar al que pretende transportar el objeto, y no se puede recolocar dentro de materia sólida; de intentarlo, el objetivo aparece queda automáticamente inconsciente en un lugar aleatorio (decidido por el DJ) cercano al lugar donde pretendía transportarse. En el caso de que el objetivo no quiera ser transportado, puede evitarlo superando un control de RF. La masa máxima que es posible transportar es determinada por el nivel de dificultad alcanzado.

Mantenimiento: No

Efectos:

20	Rutinaria	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Fatiga 2
180	Absurdo	1 Kilómetro / RF 120 / 100 kilogramos
240	Casi imposible	10 Kilómetros / RF 140 / 500 kilogramos
280	Imposible	100 Kilómetros / RF 160 / 1 tonelada
320	Inhumano	1.000 Kilómetros / RF 180 / 10 toneladas
440	Zen	10.000 Kilómetros / RF 200 / 100 toneladas

LUZ

Esta disciplina permite al psíquico controlar la luz y las materias reflectantes.

MANIPULAR LA LUZ

Nivel: 1 **Acción:** Activa

Descripción: Otorga al psíquico la capacidad de controlar la intensidad y color de la luz. Si son de origen sobrenatural también obtiene la capacidad de desplazarla y moldearla a voluntad. En el caso de que se utilice este poder sobre una criatura elemental de luz es posible obtener el control sobre sus capacidades físicas si esta no supera la RF indicada.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	1 metro de radio / 100 RF
140	Muy Difícil	5 metros de radio / 120 RF
180	Absurdo	10 metros de radio / 140 RF
240	Casi imposible	25 metros de radio / 160 RF
280	Imposible	50 metros de radio / 180 RF
320	Inhumano	250 metros de radio / 200 RF
440	Zen	500 metros de radio / 240 RF

CREAR LUZ

Nivel: 1 **Acción:** Activa

Descripción: Crea luz a voluntad del psíquico en un radio de acción.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	1 metro de radio
120	Difícil	5 metros de radio
140	Muy Difícil	10 metros de radio
180	Absurdo	25 metros de radio
240	Casi imposible	50 metros de radio
280	Imposible	100 metros de radio
320	Inhumano	250 metros de radio
440	Zen	500 metros de radio

FLASH DE LUZ

Nivel: 1 **Acción:** Activa

Descripción: El psíquico crea un intenso resplandor de luz de una zona cegando a los que se encuentren en ella. No es posible designar objetivos en su interior y todo aquel que la mire excepto el psíquico debe superar automáticamente una RF o quedarán cegados 1 turno por cada 10 puntos por los que se falle la Resistencia. Es posible sumar un +30 a la RF si prevee el flash y los cubre o posee alguna manera de protegerse los ojos.

Mantenimiento: No.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	RF 80 / 5 metros de radio
120	Difícil	RF 100 / 10 metros de radio
140	Muy Difícil	RF 120 / 15 metros de radio
180	Absurdo	RF 140 / 25 metros de radio
240	Casi imposible	RF 160 / 50 metros de radio
280	Imposible	RF 180 / 75 metros de radio
320	Inhumano	RF 200 / 100 metros de radio
440	Zen	RF 220 / 150 metros de radio

PANTALLA DE LUZ

Nivel: 2 **Acción:** Pasiva

Descripción: Alterando la composición de la luz, el psíquico crea un escudo de luz sólida que le permite detener todo tipo de ataque, incluyendo los de origen sobrenatural. Los ataques basados en luz no dañan la resistencia del escudo, pero los basados en oscuridad ven duplicado su daño contra él. La pantalla permanece con la misma cantidad de PV con los que fue creada, pero pierde 10 puntos por turno hasta que alcanza los PV de la dificultad que el psíquico puede mantener el poder.

Mantenimiento: Si.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 6
40	Fácil	Fatiga 4
80	Medio	Fatiga 2
120	Difícil	Fatiga 1
140	Muy Difícil	500 PV
180	Absurdo	800 PV
240	Casi imposible	1.000 PV
280	Imposible	1.500 PV
320	Inhumano	2.000 PV
440	Zen	3.000 PV

HOLOGRAMA**Nivel:** 2 **Acción:** Activa

Descripción: Manipulando la luz, el psíquico crea imágenes holográficas de cualquier cosa que imagine. En el caso de que cree una imagen animada, esta podrá moverse con libertad, usando su Proyección Psíquica para desplazarla. Cualquier persona que vea un holograma deberá superar un control de Advertir contra Casi Imposible o de Buscar contra Muy Difícil para darse cuenta de que no es algo real, aunque si está en movimiento la dificultad de ambos controles disminuyen dos grados.

Mantenimiento: Si.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 8
40	Fácil	Fatiga 6
80	Medio	Fatiga 4
120	Difícil	Fatiga 2
140	Muy Difícil	Fatiga 1
180	Absurdo	1 metro cuadrado holográfico
240	Casi imposible	5 metro cuadrado holográfico
280	Imposible	10 metro cuadrado holográfico
320	Inhumano	25 metro cuadrado holográfico
440	Zen	50 metro cuadrado holográfico

LÁSER**Nivel:** 3 **Acción:** Activa

Descripción: El psíquico comprime la luz creando un destructivo rayo de luz compacta. El ataque se produce en Calor debido a las altas temperaturas de la luz concentrada y, dado que las armaduras se funden a su contacto, reduce la TA del objetivo en una cantidad equivalente al valor indicado en la tabla.

Si el psíquico lo desea puede realizar un barrido con el rayo, abarcando una línea de 5 metros de distancia. No obstante, al utilizar el láser de esta manera ve disminuido su Daño Base y su reducción de armadura a la mitad.

Mantenimiento: No.**Efectos:**

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Daño Base 160 / -2 TA
240	Casi imposible	Daño Base 180 / -4 TA
280	Imposible	Daño Base 200 / -6 TA
320	Inhumano	Daño Base 220 / -8 TA
440	Zen	Daño Base 240 / -10 TA

Hipersensibilidad

Esta disciplina es el empleo del poder de la mente sobre los sentidos básicos, aumentándolos y mejorándolos hasta grados imposibles.

Modificador: Salvo que se indique lo contrario, se aplican los mismos modificadores que a cualquier habilidad Perceptiva.

FILTRAR SENTIDOS**Nivel:** 1 **Acción:** Pasiva

Descripción: Filtra la entrada sensorial, permitiendo evitar sobrecargas (como no cegarse ante un fogonazo) o aislar rangos concretos (oír una conversación concreta entre una muchedumbre, distinguir todos los ingredientes de una comida...). A efectos de juego, elimina cierta cantidad de penalizadores perceptivos en el sentido elegido por el mentalista.

Mantenimiento: Si**Efectos:**

20	Rutinaria	Fatiga 1
40	Fácil	Hasta -10 / Un sentido
80	Medio	Hasta -20 / Un sentido
120	Difícil	Hasta -30 / Un sentido
140	Muy Difícil	Hasta -40 / Dos sentidos
180	Absurdo	Hasta -50 / Dos sentidos
240	Casi imposible	Hasta -60 / Tres sentidos
280	Imposible	Hasta -70 / Tres sentidos
320	Inhumano	Hasta -80 / Cuatro sentidos
440	Zen	Hasta -100 / Todos los sentidos

DESPLAZAR SENTIDOS**Nivel:** 2 **Acción:** Activa

Descripción: Permite colocar la entrada sensorial de uno de los sentidos del psíquico en un lugar distinto al habitual, hasta la distancia indicada por el potencial alcanzado. Por ejemplo, podría "desplazar" su sentido del oído permitiéndole oír desde una puerta que está a distancia.

Mantenimiento: Si**Efectos:**

20	Rutinaria	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	1 Metro
120	Difícil	5 Metros
140	Muy Difícil	10 Metros
180	Absurdo	25 Metros
240	Casi imposible	50 Metros
280	Imposible	100 Metros
320	Inhumano	250 Metros
440	Zen	500 Metros

SENTIDOS SUPERIORES**Nivel:** 3 **Acción:** Activa

Descripción: Permite crear un nuevo tipo de sentido que permita detectar algo nuevo, por encima de sus cinco sentidos básicos.

Mantenimiento: Si**Efectos:**

20	Rutinaria	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 10
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	Sentir electromagnetismo
240	Casi imposible	Sentir matrices
280	Imposible	Sentir magia
320	Inhumano	Sentir ki
440	Zen	Sentirlo todo

RITUALES Y GRIMORIOS

Cree y aprende.

-Mario Capel-

RITUALES MÍSTICOS

Desde el principio de la historia, el poder de la magia ha sido dominado por aquellos que poseían el Don. No obstante, quienes no lo tenían desarrollaron las más variadas formulas para tratar de igualar su carencia. El método más conocido ha sido siempre la convocatoria, aunque éste no es el único que existe. Mediante complejas y largas formulas protocolarias, un personaje es capaz de producir efectos sobrenaturales sin la necesidad de usar el Don. A estos poderes se los denominan rituales místicos.

Un ritual místico no es otra cosa sino una llamada de atención a la realidad para que altere sus normas, prácticas tan “estruendosas” que las fuerzas sobrenaturales responden a ellos siguiéndoles la corriente. Lamentablemente, mientras que la magia es algo casi inmediato, los rituales son normalmente procesos largos e incluso tediosos y sus resultado tampoco resultan tan espectaculares como los de los conjuros.

Realización de un Ritual

Realizar un ritual es a la vez mucho más fácil y difícil de lo que parece ya que, al contrario que los sortilegios, se trata de meras fórmulas prehechas que no hace falta más que repetir. Por ello, un personaje sólo tiene algunos requisitos mínimos en ciertas habilidades secundarias para poder realizarlos; en caso de cumplirlos, está más que capacitado para ejecutar el ritual con éxito. Naturalmente, no hay que olvidar que estar capacitado y “conocer” un ritual son cosas completamente diferentes. Un verdadero maestro en ocultismo podría ser incapaz de utilizar ni un solo ritual si a lo largo de su vida nunca ha tenido la oportunidad de aprenderlo y practicarlo.

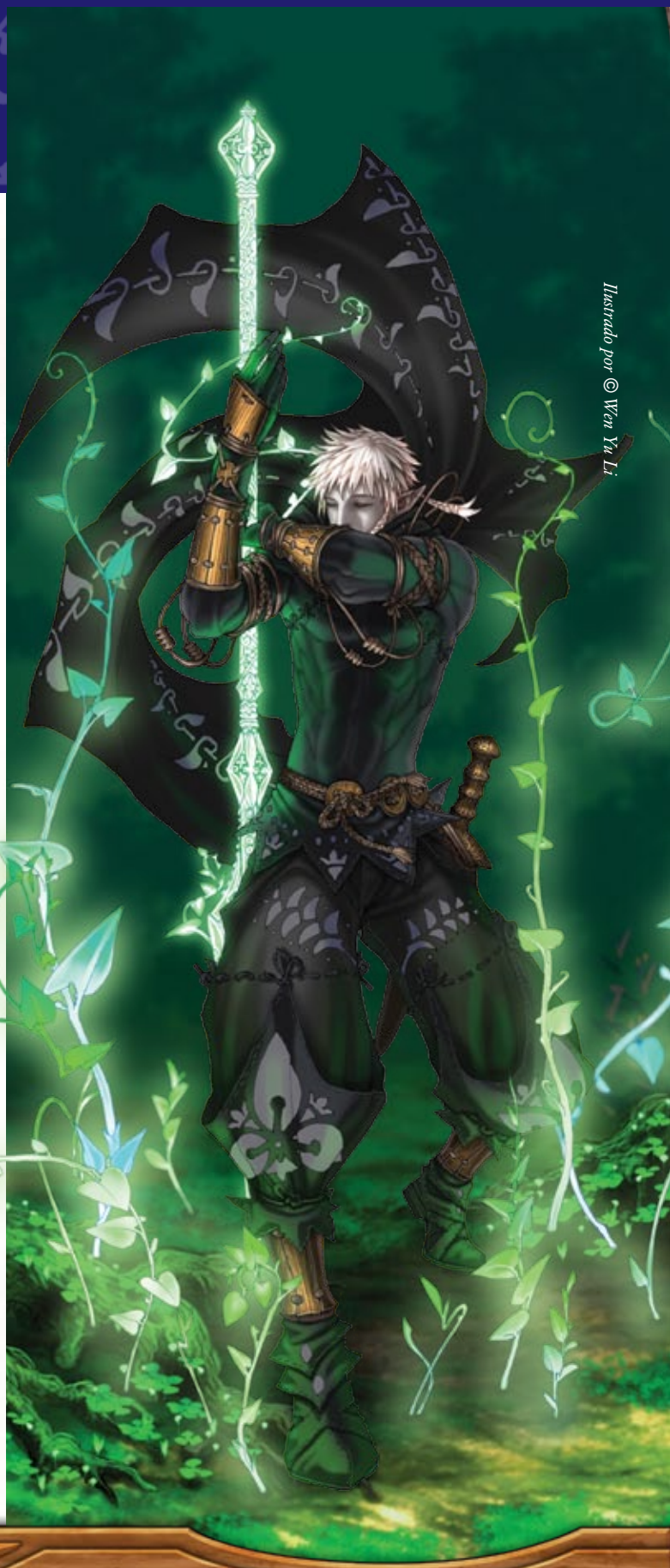
Coste de los Rituales

Como la fuerza mágica que son, los rituales tienen un coste en puntos de Zeon cada vez que son usados. Si un personaje no posee suficientes puntos para pagarlo, incluso si ejecuta correctamente el ritual, su energía espiritual será demasiado baja para activarlo y este no tendrá poder alguno (esa es la causa por la que, la mayoría de veces, el mero hecho de copiar una formula no funciona igual para todo el mundo).

En el caso de que el ritual pueda ser realizado por multitud de individuos, el coste total de puntos de Zeon puede pagarse entre todos; mientras su valor final sea suficiente como para activar el poder, da igual las cantidades que cada uno de ellos invierta.

RITUALES DE GAÏA

En esta sección se enumeran algunos rituales de Gaïa. Naturalmente, lo que aparece a continuación no es, ni de lejos, la lista completa de los rituales místicos que existen, sino una simple reunión de algunos de los más conocidos. Por supuesto, cualquier Director de Juego tiene la capacidad de crear los suyos propios, inventado sus reglas, costes y poderes.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Todos los rituales constan de;

- **Realización:** Describe los pasos que son necesarios dar para realizar con éxito el ritual.
- **Efecto:** Aquí se describe el efecto que provoca el ritual.
- **Integrantes Necesarios:** Es el número de ritualistas que se requieren para realizar el ritual. En el caso de que dicha cifra aparezca acompañada de un símbolo de +, representa que es posible que participen más ritualistas si estos lo desean.
- **Tiempo de Realización:** Indica cuanto tiempo hace falta invertir para realizar el ritual.
- **In Momentum:** Algunos rituales tienen posibles variaciones. En este apartado aparecen dichas opciones y los poderes que conceden.
- **Requerimientos:** Indica que habilidades secundarias debe tener como mínimo un personaje para tratar de aprender a usar dicho ritual.
- **Coste:** La cantidad de Zeon que cuesta activar el ritual.

ANTIM SANSKAR (ASEGURAR EL CAMINO)

Este ritual fue creado en antiguas religiones amerenses para asegurar que sus fallecidos fuesen al "más allá". Hoy en día algunas sectas religiosas todavía lo usan, así como ciertas secciones de la Iglesia de Abel (en especial entre los miembros de Nathaniel) e incluso algunos entre las órdenes de magos.

- **Realización:** Se debe embalsamar adecuadamente al cuerpo y vestirlo con las ropas ceremoniales apropiadas (cada religión tiene ciertas variaciones en este respecto). A continuación, se dibuja diferentes simbologías con tinta negra en el cuerpo del difunto, mientras se efectúa un cántico característico a modo de oración.
- **Efecto:** Asegura que el alma del fallecido vaya directa al flujo de almas (aunque no quiere decir que allí se absorba más rápido), evitando tanto que su cuerpo como su espíritu puedan ser manipulados por artes nigrománticas o poderes que puedan consumir su alma.
- **Integrantes Necesarios:** 1+
- **Tiempo de Realización:** 1 hora
- **In Momentum:** En lugares consagrados la duración del ritual disminuye a 5 minutos.
- **Requerimientos:** Ocultismo 160 (en caso de estar especializado en Religiones antiguas, simplemente Ocultismo 80)
- **Coste:** 150

LUGNADH FRAED (BENDICIÓN DE LA COSECHA)

Desde la antigüedad muchas creencias consideradas actualmente como paganas han permitido bendecir las cosechas para que sean más prosperas. Aunque en la actualidad no son más que costumbres sin poder, realmente se basan en un auténtico ritual místico de origen Liliun, que tenía como objetivo buscar la aprobación de los espíritus para que hicieran que las plantas crecieran fuertes y sanas.

- **Realización:** Uno de los integrantes del ritual debe estar en la tierra a bendecir enterrando en ella al menos una de sus manos. Debe recitar versos sin equivocarse en ninguno de ellos mientras el resto de ritualistas realiza un círculo con sal e incienso y sitúan dentro alimentos de lo que se quiera cultivar. Este ritual sólo puede realizarse la noche antes del comienzo de la siembra.
- **Efecto:** Asegura que las cosechas de ese año sean abundantes en un campo de cultivo no superior a un kilómetro cuadrado. En casos de sequía o escasez de alimentos de la tierra asegura que al menos haya algo de cosecha al revitalizar la tierra y nutrirla.
- **Integrantes Necesarios:** 7+
- **Tiempo de Realización:** 3 horas.
- **In Momentum:** Si se sacrifica un ser vivo durante el ritual, la abundancia y calidad de la cosecha se incrementa dependiendo de lo elevada que sea la presencia del sacrificio.
- **Requerimientos:** Ocultismo 180, Herbolaria 80 y Memorizar 60 (sólo el ritualista que recita los versos).
- **Coste:** 300 por kilómetro cuadrado

ILLEAN (ENCANTAR)

Illean es uno de los rituales más conocidos por ocultistas y ritualistas de todo el mundo, pues existen centenares de variantes en todas las culturas de la historia. Se cree que sus orígenes provienen de los Duk'zarist, que desarrollaron un proceso que les permitiera crear materia sobrenatural.

- **Realización:** El ritualista debe de realizar inscripciones y grabados en la estructura de un objeto o lugar, mientras pronuncia versos y ensalmos. Finalmente, dibuja en su interior una runa central, y la sella con una gota de su propia sangre.
- **Efecto:** Este ritual otorga la consideración de sobrenatural a un objeto o lugar, haciendo que sea "material" ante seres intangibles y poderes místicos de cualquier tipo. Lamentablemente, en el caso de que la runa maestra sea dañada o destruida, el ritual queda roto y el objeto encantado pierde su poder. Los efectos de este ritual deben de ser renovados anualmente, aunque sólo hace falta invertir como máximo un día en su preparación, sin importar cual sea la presencia del objeto en cuestión.
- **Integrantes Necesarios:** 2
- **Tiempo de Realización:** Una hora por cada punto de presencia del objeto que se quiere encantar.
- **In Momentum:** Si durante el ritual el ritualista sacrifica un punto de Poder de manera permanente y usa su sangre para realizar las runas, puede acortar el tiempo de realización a medio minuto por cada punto de presencia del objeto.
- **Requerimientos:** Arte 80, Ocultismo 100 más el doble de la presencia del objeto que pretende encantar. Es decir, un objeto de presencia 70 requeriría Ocultismo de 240.
- **Coste:** Cinco veces la presencia del objeto en cuestión.

ERIALKATHES (TÓNICO DE AMOR)

La gran cantidad de cuentos e historias que hablan de personas capaces de crear filtros de amor se basan en un mito real; el rito de Erialkathes.

- **Realización:** Para realizar el tónico se debe mezclar polvo de hada, sangre de driada, una lagrima de una ondina y un cabello de la persona a la que se quiere dar la poción. La mezcla debe realizarse en noche de luna nueva, mientras se repiten versos de diferentes espíritus relacionados con la luna.
- **Efecto:** Crea una sustancia que produce al beberla una falsa emoción de amor si su víctima no supera una RM contra 140. La duración del efecto será un día por cada 10 que falló la resistencia, o hasta que llegue la próxima luna nueva (lo que ocurra antes de las dos).
- **Integrantes Necesarios:** 1
- **Tiempo de Realización:** 6 horas.
- **Requerimientos:** Ocultismo 200, Ciencia 80.
- **In Momentum:** Ninguno.
- **Coste:** 300

RITO DE EREBUS (PROTECCIÓN EN LOS SUEÑOS)

El rito de Erebus es una ancestral tradición de origen incierto que muchas culturas adoptaron con el objetivo de proteger los sueños de una persona.

- **Realización:** El ritualista debe de poner tres objetos en un lecho; un poco de arena bajo la almohada, un atrapasueños colgando sobre la cabeza del durmiente y una medalla con un símbolo místico a los pies. Para acabar, ha de pronunciar unos ensalmos mientras quema algo de incienso.
- **Efecto:** Ninguna criatura sobrenatural podrá incomodar a la persona que duerma en el lecho protegido por este ritual ni introducirse en sus sueños. En caso de que algún conjuro relacionado con los sueños trate de afectarle, el soñador puede aplicar un +50 a su RM. Lamentablemente, el poder de este ritual es limitado, por lo que seres que posean un Gnosis superior a 25 pueden ignorar sus efectos y acercarse igualmente al lecho.
- **Integrantes Necesarios:** 1
- **Tiempo de Realización:** 10 minutos.
- **In Momentum:** Ninguno.
- **Requerimientos:** Ocultismo 160
- **Coste:** 50

MALDICIÓN DE QUEZAIL (ARRANCAR EL DON)

Para muchos, la maldición Itzica de Quezail es la más nefasta que un hechicero puede sufrir. Con ella se le puede arrancar a una persona el fragmento del alma que le permite manipular el Zeon, destruyendo así su Don para la Magia.

- **Realización:** Primero es necesario poner al individuo al que se desea maldecir en una superficie de piedra preparada para el ritual. A continuación, todos los ritualistas han de situarse alrededor del brujo entonando cánticos y realizando dibujos en la piel de la víctima. Como toque final, han de realizar un corte en forma de cruz en su nuca con un cuchillo de plata, y hacer que una gota de su sangre caiga sobre el suelo.

- **Efecto:** Un hechicero que la sufra este ritual perderá la ventaja el Don para siempre si no supera un control de RM contra 160.

- **Integrantes Necesarios:** 1 por cada nivel que tenga el brujo a maldecir.

- **Tiempo de Realización:** 1 hora.

- **In Momentum:** Si el ritual se realiza en un templo ancestral donde la magia es excepcionalmente débil (normalmente, una zona estanca), el control de RM es contra 200.

- **Requerimientos:** Ocultismo 280, Arte 80, Memorizar 80.

- **Coste:** 200 por nivel del brujo maldito.

IRTH (DESPEDAZAR LA ESENCIA)

Este terrible ritual fue creado por los tiranos del antiguo imperio de Yehudah como medio para castigar a sus sirvientes sobrenaturales. Su objetivo es dañar terriblemente la esencia de una criatura mística, debilitándola y haciéndola sufrir durante años enteros.

- **Realización:** El ritualista crea un talismán de metal (normalmente de plata virgen) e inscribir una compleja marca en su interior. A continuación, debe de introducirlo en el cuerpo de la criatura y poner una gota de su propia sangre en la herida que haya producido en el proceso.

- **Efecto:** La criatura afectada por este ritual pierde temporalmente dos niveles y sufre el estado de dolor siempre que el ritualista que creó el objeto diga la palabra que se encuentra inscrita en él. El ritual comienza a perder poder pasado un año, por lo que a partir de ese momento la criatura empieza a recuperar sus niveles perdidos y a dejar de sentir el mismo grado de dolor. La criatura es completamente incapaz de quitarse el objeto que tiene introducido en el cuerpo por su cuenta, aunque nada le impide que lo haga un tercero.

- **Integrantes Necesarios:** 1+

- **Tiempo de Realización:** 3 horas para preparar el ritual del objeto.

- **Requerimientos:** Ocultismo 240, Arte 20, Medicina 40.

- **In Momentum:** Si el talismán está creado con piedra Índigo, dura una década antes de empezar a perder poder.

- **Coste:** 300

LUMINA MAGNA (PROTECCIÓN CONTRA EL MAL)

Este ritual de origen Sylvain tiene por objeto impedir que una persona o lugar pueda ser víctima de daños o efectos nocivos producidos por espíritus menores. En la actualidad, es utilizada por muchos sacerdotes de la Iglesia de Abel para realizar exorcismos o proteger lugares sagrados.

- **Realización:** El ritualista debe de realizar ensalmos, dibujar sellos y bendecir con agua las entradas de un lugar (en caso de que sea un objeto, sumergirlo durante varias horas).

- **Efecto:** El lugar protegido por este ritual no puede ser penetrado por espíritus menores o criaturas sobrenaturales negativas de bajo poder existencial. En caso de que entren, sienten como si sus cuerpos se quemaran y se ven obligados a escapar.

- **Integrantes Necesarios:** 1+

- **Tiempo de Realización:** 3 horas.

- **In Momentum:** Si el lugar u objeto a proteger tiene la consideración de sagrado y mucha gente cree fervientemente en él, las criaturas negativas de poder intermedio tampoco pueden penetrar en su interior.

- **Requerimientos:** Ocultismo 200.

- **Coste:** 350

VERAS (ROMPER LIGADURAS)

Incluso si sus verdaderos orígenes ya se han perdido con el paso del tiempo, muchos ocultistas opinan que Veras es un ritual creado por la cultura D'anjayni para desatar los vínculos espirituales que la gente crea con cuanto los rodea. Hay también quien lo considera un rito de limpieza del alma, que sirve para librarse de las posibles maldiciones de la magia Vodoun.

- **Realización:** El ritualista debe de bañarse en agua cristalina corriente, y hacerse cortes en ambas manos mientras realiza un cántico. Cuando las heridas se cierran, el ritual se considera terminado. Es un proceso especialmente agotador para el alma, por lo que el personaje que lo realiza pierde 5 puntos de cansancio.

- **Efecto:** El personaje pierde por completo cualquier vinculación sobrenatural que tenga con objetos o lugares que le hayan pertenecido.

- **Integrantes Necesarios:** 1

- **Tiempo de Realización:** 1 horas.

- **In Momentum:** Ninguno.

- **Requerimientos:** Ocultismo 250, Cantar 100.

- **Coste:** 500

SANIWA NO KAGAMI (VER ESPÍRITUS)

Usado por los monjes de Varja para tratar de ver los espíritus de los muertos, este ritual permite usar un espejo para ver reflejada en ellos la forma de las almas en pena.

- **Realización:** Se toma un espejo y se pega sobre él o se inscriben los nombres de los siete Kamis que tiene potestad sobre las almas de los muertos, mientras se pronuncian diversas plegarias en voz susurrante.

- **Efecto:** Permite que el espejo refleje una figura borrosa y sombría de cualquier ser espiritual que haya cerca.

- **Integrantes Necesarios:** 1

- **Tiempo de Realización:** 10 minutos.

- **In Momentum:** Si el espejo que se emplea pertenecía al espíritu que se refleja en él, la imagen que aparece en la superficie es clara y nítida.

- **Requerimientos:** Ocultismo 140.

- **Coste:** 50

ULL NI PERDURO (MANTENIMIENTO)

En ciertas ocasiones los constructores de imperios del pasado han hecho uso de estos rituales Ull Ni Perduro para asegurarse de que sus construcciones resistieran los embates del paso del tiempo. Lamentablemente, el rito tiene el objetivo trasfilar la fuerza vital de un ser vivo especial, por lo que el proceso requiere necesariamente un sacrificio para completarse con éxito.

- **Realización:** Los ritualistas deben de elegir a una persona dotada de cualidades especiales (normalmente, un individuo con Natura 5 o de nivel elevado) y prepararla para un sacrificio. Han de encerrarla en un lugar donde no le dé la luz del sol en un año así como llenar su cuerpo de marcas rituales. Finalmente, se erige una cámara subterránea y se le encadena allí, encerrándolo en mitad de cánticos hasta que muera por falta de aire o inanición.

- **Efecto:** El ritual permite que una construcción o grupo de construcciones menores incrementen 20 puntos su barrera de daño y puedan ignorar los efectos del paso del tiempo. Por ejemplo, un antiguo palacio abandonado hace más de mil años podría conservarse a la perfección gracias a este rito. No obstante, en el caso de que el sacrificio fuera hecho en contra de la voluntad de la víctima, el lugar queda también impregnado de cierto matiz oscuro y tenebroso. Si la cámara es abierta en cualquier momento posterior y el cadáver profanado, el lugar pierde su protección al paso del tiempo.

- **Integrantes Necesarios:** 9+

- **Tiempo de Realización:** Una semana.

- **In Momentum:** Se pueden sacrificar más personas especiales para tratar de potenciar los efectos de Ull Ni Perduro. En el caso de que la presencia sumada de los sacrificios sea el doble de la construcción que se quiere conservar, el lugar dobla su barrera de daño y adquiere la condición de sobrenatural.

- **Requerimientos:** Ocultismo 240, Arquitectura 100, Arte 40, Cantar 40.

- **Coste:** 3.000



rito de Ephesus (Crear Enlace)

En antiguas culturas Ephesus era un rito matrimonial que permitía a las parejas saber como se encontraban mutuamente en todo momento. El objetivo de este ritual es crear un lazo de unión entre dos personas (como un marido con su mujer, dos hermanos, un caballero con su señor...) que no desaparecerá hasta la muerte de uno de ellos.

- **Realización:** Se realiza un juramento ritual entre ambos contrayentes que intercambian un objeto y una gota de su sangre. Sólo puede realizarse el primer día de cada mes.
- **Efecto:** Enlaza espiritualmente a dos personas, desde ese momento sentirán más o menos la dirección en la que se encuentra el otro, y si está vivo o no.
- **Integrantes Necesarios:** 2
- **Tiempo de Realización:** 5 minutos.
- **In Momentum:** Ninguno.
- **Requerimientos:** Memorizar 20, Ocultismo 200 (sólo uno de los dos)
- **Coste:** Equivalente al doble de la presencia sumada de ambos individuos.

Akasha (Guardián)

Este antiguo rito es una formula mística de origen Devah con el que los grandes maestros convocadores podían estancar la esencia de un ser sobrenatural al que tuvieran atado y controlado para que sirviera como guardián. Gracias a su utilidad, lo cierto es que multitud de ocultistas no tardaron en desarrollar sus propias versiones, aunque Akasha sigue siendo la formula original.

- **Realización:** En primer lugar, es necesario tener acceso a una criatura sobrenatural que esté controlada y atada al lugar donde se la pretende dejar como guardián. Sin ello, simplemente el ritual carece de significado. A continuación, es necesario inscribir círculos y sellos mágicos en la zona donde la criatura va a manifestarse (aunque naturalmente, no es necesario que estén a la vista). Además, hace falta inscribir las órdenes o pautas que la criatura debe de seguir. Finalmente, es necesario crear un generador de energía mágica para que los lazos que atan a la criatura al lugar puedan mantenerse.

- **Efecto:** Una criatura ya dominada y atada a un emplazamiento se convierte en el guardián del lugar. Cada vez que una persona no autorizada por los principios determinados en el ritual se acerque a la zona, la entidad se manifestará y actuará conforme a las órdenes que le fueron dadas. Es importante puntualizar que el convocador que la dominaba deja de tener vínculo alguno con ella; a todos los efectos, se ha vuelto un ente autónomo que cumplirá las directivas dadas en el ritual, incluso si eso significa atacar a su antiguo amo.

- **Integrantes Necesarios:** 1+

- **Tiempo de Realización:** 1 semana por nivel de la criatura.

- **In Momentum:** Ninguno

- **Requerimientos:** Ocultismo 240, Arquitectura 40.

- **Coste:** 250 por nivel de la criatura.

Rito de Némesis (Última Orden)

Creado por el Imperio de Yehudah como medio de obtener una venganza incluso tras la muerte, este ritual permite a un convocador de que una última orden suya sea impartida a una de sus criaturas.

- **Realización:** El ritualista debe de inscribir una orden escrita en el contenedor de una criatura que tenga atada y controlada. A continuación, la baña en su propia sangre mezclada con una gota de sangre de Valkiria o se un Shinigami durante varias horas.

- **Efecto:** Una criatura atada y dominada por el invocador debe de cumplir la orden que está inscrita en su contenedor; no será completamente libre hasta que haya cumplido esa última orden.

- **Integrantes Necesarios:** 1

- **Tiempo de Realización:** 1 día.

- **In Momentum:** Si la sangre con la que se mezcla es toda de valquiria o shinigami, el ser conminado a realizar la orden incrementa dos niveles su poder hasta que haya logrado cumplir su objetivo.

- **Requerimientos:** Ocultismo 200.

- **Coste:** 100 por nivel de la criatura.

In Mortis Vox (Hablar con los Muertos)

Esta útil herramienta para la investigación es un antiguo ritual nigromantito anterior a los tiempos de Holst. Es un extraño rito prohibido ligado a los muertos, que permiten a una persona hacer hablar brevemente a un muerto.

- **Realización:** Se introduce un escudo de oro en la boca del objetivo y se cubre los ojos con arena. Una vez realizado, el ritualista se hace un corte en un dedo y se le dejan caer siete gotas de sangre en la boca mientras se recita un ritual.

- **Efecto:** Hace que un muerto, inconsciente o comatoso (también se ven afectados dormidos por hechizos y cosas similares), relate muy brevemente (menos de 20 segundos) que es lo último que vio. Para que este ritual funcione, el cuerpo sobre el que se usa este ritual debe de tener la capacidad de hablar (aunque usará su idioma natal, lo entienda o no el ritualista).

- **Integrantes Necesarios:** 1

- **Tiempo de Realización:** 10 minutos.

- **In Momentum:** Si se emplea una moneda de alto poder existencial, el afectado puede hablar durante un minuto entero.

- **Requerimientos:** Ocultismo 260 (en caso de estar especializado en Rituales funerarios, simplemente Ocultismo 120)

- **Coste:** 300

PIEDRA DE ENLACE (DETECCIÓN)

Creado para perseguir y localizar tanto a enemigos como a amigos, este ritual proporciona una forma muy disimulada de lograrlo permitiendo al ritualista percibir donde se encuentra una gema que ha encantado con tal menester.

• **Realización:** Se debe poner un zafiro o una piedra preciosa de gran valor en un lugar en el que pueda darle el sol durante siete días seguidos. A continuación, se canta una canción ritual durante varias horas para hacer que el objeto absorba la energía luminosa y se imbuya de su poder.

• **Efecto:** Hace que una piedra preciosa pueda ser localizada por el ritualista meramente concentrándose unos minutos. Así pues, sabrá en todo momento la dirección en la que se encuentra el objeto, así como la distancia que los separa. La naturaleza de la joya es difícil de detectar como elemento sobrenatural, por lo que es necesario superar un control de Absurdo en Valoración Mágica para poder percibir su naturaleza. La piedra pierde sus cualidades pasado un año.

• **Integrantes Necesarios:** 1

• **Tiempo de Realización:** 10 minutos.

• **In Momentum:** Ninguno

• **Requerimientos:** Ocultismo 180.

• **Coste:** 400

THIRGUZIL (RASTREAR LA MAGIA)

Thirguzil es un ritual creado en los tiempos de Yehudah para poder rastrear fuentes mágicas.

• **Realización:** Pronunciar sin error alguno los versos que componen el ritual y lanzar algo de fina arena cerca del objeto o zona impregnada de magia.

• **Efecto:** Al realizar el ritual la arena se impregna de magia y, emitiendo un tenue resplandor, flota por el aire siguiendo el rastro de la energía sobrenatural de la zona. A efectos de juego, este ritual permite a todos los presentes ver un rastro de magia y seguirlo hasta su fuente como si tuvieran una Valoración Mágica 200 y la habilidad de Ver lo Sobrenatural.

• **Integrantes Necesarios:** 1

• **Tiempo de Realización:** 1 minuto.

• **In Momentum:** Si se usa en lugar de arena polvo hecho con los huesos de un dragón o un demonio de grado intermedio la habilidad de Valoración Mágica es de 300.

• **Requerimientos:** Ocultismo 180, Memorizar 40

• **Coste:** 100

GRIMORIOS

Los grimorios son un elemento fundamental para todo aquel que pueda usar algún tipo de poder sobrenatural, ya sea magia, invocaciones o rituales. En esta sección hay un listado de algunos de los más conocidos de Gaia, así como una lista de sus cualidades y características. Cada uno de ellos contiene los siguientes elementos:

• **Idioma:** Indica en que lengua está escrito el libro.

• **Conjuros:** Indica que conjuros contiene el libro para ser lanzados así como en que grado están inscritos.

• **Rituales:** lista los rituales místicos que describe el libro.

• **Criaturas:** Habla de las principales criaturas místicas de las que habla el libro.

• **Invocaciones:** Indica las invocaciones y encarnaciones de las que provee información detallada.

• **Teoría Mágica:** Indica hasta que nivel de magia te permite estudiar (aunque no posee dichos conjuros como tal).

• **Conocimiento:** Esta sección indica que bono puede aplicar el personaje a sus habilidades secundarias cuando dedica tiempo a buscar información en el libro sobre los temas que en él se mencionan.

• **Especial:** Cualquier elemento especial que proporcione el grimorio que no esté recogida en las otras secciones.

SAPTA VEDAS

También conocida entre los ocultistas como el Libro del Conocimiento Absoluto o simplemente "Veda", este libro es el mayor compendio del arte de los Devah que la historia ha conservado y por extensión el más importante libro que un invocador pueda poseer. Todo en él está explicado de una manera metódica y científica, algo muy inusual en otros tomos sobrenaturales. Los tres Sapta Vedas cuyo paradero se conoce están en posesión de Tol Rauko, la Orden de Yehudah y la familia Dhanyata de Samael, aunque técnicamente se supone que aún hay otros siete perdidos. Aparentemente, todos los manuscritos están protegidos por poderosas medidas sobrenaturales que evitan que puedan llegar a caer en las manos menos apropiadas.

• **Idioma:** Devah

• **Invocaciones:** Todos los Arcanos (tanto puros como invertidos) y invocaciones de nivel menor e intermedio conocidas.

• **Criaturas:** Cazador Espectral, Medusa, Etrien Gnosos, Ginnungaus, Ignis, Simbiosis, Barroque, Seraphim Potestas, Humbaba, Cerberus, Stribog, Esfinge y algunas más.

• **Rituales:** Akasha.

• **Teoría Mágica:** No.

• **Conocimiento:** +60 Ocultismo al tratar de analizar la naturaleza de las criaturas sobrenaturales.

• **Especial:** Gran cantidad de criaturas descritas en estos textos aparecen con su nombre verdadero.

SENNOS PESANTA SOMNIS

Creado por Nuruel Nux, un ocultista obsesionado con el mundo de los sueños, este libro pretende ser una guía sobrenatural del lado más oscuro de la Vigilia y de los llamados "Señores de las Pesadillas". Actualmente es un libro extremadamente raro, del que hay menos de veinte copias en todo el mundo.

• **Idioma:** Latín antiguo

• **Conjuros:** Posee los conjuros de Oscuridad Introducirse en los Sueños (grado avanzado), Introducirse en las Pesadillas (grado arcano), Señor de las Pesadillas (grado base), los conjuros de Libre Acceso Niebla (grado base), Enviar Sueños (grado avanzado), Dormir (grado intermedio) y Eliminar los Sueños (grado avanzado), así como los sortilegios de la subvía Sueños Sentir los Sueños (grado avanzado), Sueño Imperturbable (grado intermedio) y Rasgar la Membrana (grado base).

• **Rituales:** Rito de Erebus.

• **Criaturas:** Sombra, Señor de las Tinieblas, además de algunos señores de las Pesadillas y Tsukiyomi.

• **Teoría Mágica:** No.

• **Conocimiento:** +40 a todos los controles de Ocultismo relacionados con la Vigilia y +40 a la Valoración Mágica para reconocer conjuros relacionados con los sueños.

DUS VODOUM

Proveniente de Itzi, este libro está plagado de rituales paganos y pactos rituales con invocaciones olvidadas. Se trata de nueve volúmenes místicos inscritos en piel humana y encuadernado con huesos sobre los que pesan diferentes maldiciones. Cualquier que tenga uno sin estar destinado a poseerlo atrae la mala suerte a su alrededor.

• **Idioma:** Kannawa

• **Conjuros:** Todos los conjuros de la vía de Oscuridad hasta nivel 20 lanzados en grado intermedio, además de los siguientes conjuros de Libre Acceso lanzados en grado avanzado; Mensaje Estático, Atraer Alimañas Menores, Maldición, Causar Enfermedad, Dormir, Mudez, Sordera, Ceguera y Causar Miedo.

• **Rituales:** Veras, Asegurar el Camino, Tónico del amor.

• **Invocaciones:** Enamon, Naaga, Pandora, Idea, Raksasha.

• **Teoría Mágica:** Oscuridad 36.

• **Conocimiento:** +50 Ocultismo para reconocer los efectos de conjuros y rituales Vodoum.

• **Especial:** Todos los conjuros de este libro están lanzados considerando que el hechicero es un experto en prácticas Vodoum. De no ser así, puede seguir usando los conjuros, pero su grado se reduce a base.

NYU DAI

Los Nyu Dai son los ancestrales pergaminos que usaron los primeros Daimah de Varja para desarrollar el particular estilo de magia de sus sacerdotes y sacerdotisas de las estaciones. Si bien todos los originales se perdieron, muchas copias aún se conservan en lugares remotos y templos olvidados.

- **Idioma:** Variación de Yamato.
- **Conjuros:** Todos los conjuros de la Vía de Esencia hasta nivel 50 lanzados en grado intermedio.
- **Rituales:** Bendición de la Cosecha.
- **Invocaciones:** Genbu, Suzaku, Seiryu y Byakko.
- **Criaturas:** Hamadria, Huldra, León de Espinas, Belphe y Shinigami.
- **Teoría Mágica:** Esencia 60.
- **Conocimiento:** +20 los controles de Animales, Herbolaria, Venenos, Ocultismo y Valoración Mágica relacionados con la isla de Varja.
- **Especial:** Todos los conjuros de este libro están lanzados considerando que el hechicero es un experto en prácticas Shamanicas. De no ser así, puede seguir usando los conjuros, pero su grado se reduce a base.

MAHOTAI

Este texto es el más conocido libro de magia oriental que se conoce. A lo largo de los años ha sido actualizado continuamente para seguir la historia de Varja, creciendo de tamaño e incrementando sus conocimientos. Actualmente, existen multitud de copias, aunque los agentes del Emperador Eterno y el Emperador Dorado los buscan a causa del peligro que suponen. Por lo general, están guardados en grandes mochilas de madera repletas de pergaminos independientes, que en su conjunto se denomina Mahotai.

- **Idioma:** Yamato arcaico.
- **Criaturas:** Yukionna, Chichusei, Oni Ashura, Oni Menor y multitud de criaturas orientales mas.
- **Teoría Mágica:** Una vía elemental a nivel 40.
- **Conocimiento:** +40 Historia y +40 Ocultismo sobre la isla de Varja.
- **Especial:** También vienen descritos principios de las artes marciales Aikido y Shotokan, así como los de las técnicas Arashido, El Camino de la Tormenta, Di Quiu y Wushu. Además, todos los conjuros de este libro están lanzados considerando que el hechicero es un experto en prácticas Onmyodo. De no ser así, puede seguir usando los conjuros, pero su grado se reduce a base.

UMBRA SIGMA

Umbra Sigma es el más famoso de los grimorios de magia Duk'zarist de los que se tiene constancia. Fue escrito por la archimaga Epiridaltis, suma sacerdotisa del culto de Erebus, que basó sus conocimientos en la magia de fuego y en la de oscuridad. Es un gran tomo de madera negra hermosamente labrada con inmensos dragones negros en su portada. Actualmente, la mayoría de estos libros están en manos de Tol Rauko o de Samael, pero al menos una veintena también está en manos de ocultistas sin afiliación.

- **Idioma:** Nepranus
- **Conjuros:** Todos los conjuros de las Vías de Fuego y Oscuridad hasta nivel 40 lanzados en grado intermedio.
- **Invocaciones:** Garuda,
- **Criaturas:** Efreet, Agni, Acinonyx, Nyx, Ahriman, Señor de las Tinieblas, Sombra, Dragón de Gaira,
- **Teoría Mágica:** Fuego 50, Oscuridad 50.
- **Conocimiento:** +20 Ocultismo.

UBER SPIEGEL

Nada se sabe del origen de este libro, ya que el original se perdió y las copias que hay actualmente repartidas entre las distintas sociedades secretas no tienen autoría alguna. No obstante, probablemente sea el mejor grimorio conocido sobre las ilusiones y el engaño, y existen de él cerca de una treintena de copias por todo el Viejo Continente.

- **Idioma:** Latín
- **Conjuros:** Todos los conjuros de la Vía de Ilusión hasta nivel 50 lanzados en grado base.
- **Teoría Mágica:** Ilusión 50.
- **Conocimiento:** +20 a la Valoración Mágica para reconocer el funcionamiento de conjuros de Ilusión.

MEMORIAS DE ETHELDREA (DIEZ VOLÚMENES)

Ethedrea, la primera bruja, la hechicera más antigua de la que la historia tiene constancia, es la creadora de los diez mejores grimorios jamás escritos. Cada uno de ellos es una obra maestra de la magia, el culmen del conocimiento de una vida inmortal dedicada al estudio de lo sobrenatural. Estos códices son extremadamente codiciados ya que, aparte de los vastos conocimientos escritos en ellos, muchos creen que sus conjuros son las formulas originales que crearon la magia. De momento, ninguno ha podido ser copiado nunca, pero la posesión de cada uno ha cambiado incontablemente a lo largo de las eras.

- **Idioma:** Yvah
- **Conjuros:** Cada tomo tiene una Vía diferente hasta nivel 72 en grado avanzado.
- **Rituales:** Arrancar el Don.
- **Teoría Mágica:** La vía a la que pertenece a nivel 80.
- **Conocimiento:** +40 Ocultismo, +40 Valoración Mágica en la Vía correspondiente.

ONMYODO NO TENSHI

Para paliar la vulnerabilidad de la magia tradicional en la isla de Varja, los Onmyodo que sirven al los emperadores de Lannet y Shivat emplean versiones fragmentados del Onmyodo no Tenshi, el libro que Karasu no Yoru entregó a los mortales para enseñarles los secretos de la magia. Dado que el libro original se perdió y resulta muy peligroso dar a un solo hechicero todos los apuntes que se conservan de él, cada hechicero oficial posee sólo un pergamino fraccionado, envuelto normalmente en un rollo de plata bendita.

- **Idioma:** Yamato
- **Conjuros:** Variable, pero nunca superior a nivel 20 y en grado intermedio.
- **Conocimiento:** +40 Ocultismo, +40 Valoración mágica.
- **Teoría Mágica:** La vía a la que pertenece a nivel 40.
- **Especial:** Todos los conjuros de estos pergaminos están lanzados considerando que el hechicero es un experto en prácticas Onmyouji. De no ser así, puede seguir usando los conjuros, pero su grado se reduce a base.

APUNTES DE DEIMOS

Los diarios y apuntes de Deimos, el que no muere, han sido uno de los libros más codiciados por los brujos, pues en ellos el eterno escribió sus estudios para alcanzar la inmortalidad. Varios de ellos han sido recopilados y encuadernados, y casi una decena de copias fue distribuida entre ciertos círculos ocultitas hace algo más de cincuenta años.

- **Idioma:** Jashú.
- **Conjuros:** Todos los conjuros de creación hasta nivel 70 y los de Esencia hasta nivel 30, lanzados en grado avanzado.
- **Invocaciones:** Idun, Caronte, Eir, Aion, Genbu.
- **Teoría Mágica:** Creación 80, Esencia 60.
- **Conocimiento:** +20 Venenos, +30 Ocultismo.



PERTHO FOILANT

Durante la era de Holst, el Rey Supremo ordenó recopilar en un libro todos los conocimientos de los shamanes, que durante una década inscribieron sus secretos en un enorme libro de tapas de cristal que lleva el nombre del dios Aityr de la magia. Se trata de un grimorio descomunal (casi un metro de estatura) y está labrado como una obra de arte. Actualmente, su paradero es desconocido.

- **Idioma:** Hermital.
- **Conjuros:** Agua a nivel 50, Aire a nivel 20, Esencia a nivel 20, Tierra a nivel 10, Fuego a nivel 10 y Oscuridad a nivel 10, todos lanzados tanto en grado base como intermedio.
- **Invocaciones:** Idun, Hermod, Forseti, Huginn & Munnin y Eir.
- **Teoría Mágica:** Agua 50, Aire 30, Esencia 20, Tierra 20, Fuego 10, Oscuridad 10.
- **Conocimiento:** Valoración mágica +10, Ocultismo +10.

TERRAS EX GAÏA

Este grimorio de formulación mágica fue creado como libro de investigación por los agentes de Rah durante la Guerra de Dios. Encabezados por Keith Sith, los ocultistas planearon elaborar un compendio de cada elemento, comenzando por el de la tierra. Lamentablemente, el proyecto acabó con la creación de un solo compendio, pero con la ventaja de ser el mejor libro de magia de tierra que se conoce. Actualmente, lo que existe y se ha distribuido en círculos ocultistas es una mera versión incompleta del Terras Ex Gaïa original, pero aún así, los conocimientos que posee son verdaderamente notables.

- **Idioma:** Lileth
- **Conjuros:** Todos los conjuros de la Vía de Tierra hasta nivel 50 lanzados en grado intermedio.
- **Rituales:** Illean, Ull ni Perduro.
- **Invocaciones:** Behemoth.
- **Criaturas:** Hamadria, Huldra, Humbaba, Gusano de las profundidades, Gurmah-Gharus, Dragón, Chton, Sierpe, Ira de la Naturaleza, Titán y otros elementales de tierra mas.
- **Teoría Mágica:** Tierra 70.
- **Conocimiento:** +40 Ciencia (Geología), +20 Ocultismo cuando se trata de analizar criaturas de tierra.

MITOS Y LEYENDAS LILIIUM DE EDICIONES LABRA

Muy probablemente este libro es el único grimorio de magia que ha sido impreso y vendido en tiendas como un mero manuscrito de cuentos. Fue encargado por una compañía de Abel durante los primeros años de la invención de la imprenta que quería publicar una recopilación de cuentos de Alberia, y envió a un escritor a recopilar información. Lo que nadie podía imaginar es que el novelista se tomará tan en serio su trabajo como para interrogar a sacerdotes Liliium, “robar” a escondidas información de sus ritos e incluso entrar en templos olvidados para copiar textos de sus paredes. El sorprendente resultado fue el mejor manuscrito de la cultura Liliium, que incluso contenía algún que otro conjuro real. El libro llegó a las estanterías de medio continente, aunque sólo tardó dos días en ser catalogado por la Inquisición como impío. Naturalmente la editorial fue clausurada y toda la remesa de libros destruidos, pero aún sigue pudiéndose encontrar unos cuantos en los lugares más inverosímiles, como una biblioteca local.

- **Idioma:** Latín
- **Conjuros:** La Vía de Esencia hasta nivel 4 y los conjuros de Libre Acceso Crear Música (grado base), Atraer Alimañas menores (grado base) y Montura Mágica (grado intermedio).
- **Rituales:** Erialkathes, Rito de Ephesusm, Lugnadh Fraed.
- **Invocaciones:** Nerval, Gygyur, Ruatha Sinn.
- **Criaturas:** Lapsia, León de Espinas, Huldra, Hamadria, Mantícora, Zaqun, Sierpe, Dragón.
- **Especial:** En el libro se describe con detalle todas las armas de leyenda de los Lim Shide.
- **Teoría Mágica:** Esencia 10.
- **Conocimiento:** Historia +20, Ocultismo +40 (en temas relacionados con los Liliium).

SACTUS MIRACULUM

Sactus Miraculum es un libro lleno de problemas, pues dentro de la Iglesia de Abel hay quienes lo contemplan como un libro sagrado mientras que otros tantos lo consideran blasfemo. Se trata de una colección de volúmenes escritos por Santa Lucía de Valvona con el objetivo de explicar y contemplar la magia como milagros divinos, y que en raras ocasiones es usado por la Inquisición o Nathaniel para enseñar magia a algunos de sus agentes. Cada uno de los siete volúmenes que lo componen está metculosamente bien realizado, como cabía de esperar de Lucía, una de las archimagas más poderosas de su tiempo.

- **Idioma:** Latín
- **Conjuros:** Cada volumen posee una de las siguientes Vías de magia a nivel 30; Luz, Aire, Agua, Fuego, Tierra, Esencia, Creación e Ilusión. Todos ellos son lanzados en grado base.
- **Teoría Mágica:** La vía a la que pertenece a nivel 40.
- **Conocimiento:** Ocultismo +20.

ESTUDIO SOBRE LA MUTABILIDAD DE LA MAGIA EN EL ALMA HUMANA.

Kalandra Ilmora fue una de las mayores genios de la historia que creó lo que hoy en día muchos estudios (en especial, los miembros de Belasarius) consideran el “libro de cabecera” de lo sobrenatural. En su afán científico y en pos de desvelar los misterios de la magia como algo lógico, Kalandra escribió un libro sobre el alma y sus facetas, en las que recogió algunos conjuros como ejemplo de formulación de sortilegios.

- **Idioma:** Latín.
- **Conjuros:** Posee los conjuros de Libre Acceso Aseamiento (grado intermedio), Detección de Magia (grado intermedio), Cambiar Color (grado base), Encantar (grado base), Reparación (grado base), Serenidad (grado intermedio), Purificación (grado avanzado), Maldición (grado base), Enviar Sueños (grado base), Dormir (grado base) y Olvido (grado base).
- **Teoría Mágica:** Cualquier vía de magia a nivel 10.
- **Conocimiento:** Valoración Mágica +10, Ocultismo +30.

LUMEN

Lumen es uno de los pocos volúmenes sobrenaturales que se conserva de la cultura Sylvain. Lo poco que se sabe de este volumen en concreto es que fue escrito por los grandes sacerdotes de Luminus Lacrimae para realizar sus tareas y rituales más complejos. Hoy en día se considera un tomo de conocimientos sobrenaturales de luz de considerable valor, pero únicamente expertos en la lengua muerta en la que están escritos son capaces de sacarle provecho.

- **Idioma:** Elium lacrimae.
- **Conjuros:** Todos los conjuros de la Vía de Luz hasta nivel 30 lanzados en grado intermedio.
- **Criaturas:** Describe con completo detalle los siguientes seres; Luminaria, Elhaym, Alius, Belphe y Seraphim Potestas.
- **Teoría Mágica:** Luz 50.
- **Conocimiento:** +30 Historia (Sylvain), +40 Ocultismo (Religión Elium lacrimae), Música +10.

EXTRACTOS DE LHENAS

La archimaga Lhenas plasmó las bases de sus conocimientos mágicos en un libro que, por su sencillez y correcta explicación, ha servido a muchos aprendices a dominar las bases de la magia, pues más que un tomo en sí, es una pequeña guía para controlar y encauzar los poderes místicos. Casi un centenar de copias de diversa forma y tamaño están repartidas por todo el Viejo Continente.

- **Idioma:** Latín
- **Conjuros:** La Vía de Agua hasta nivel 16 y la Vía de Aire hasta nivel 8, todos lanzados en grado base.
- **Teoría Mágica:** Cualquier vía a 20.
- **Conocimiento:** +20 Ocultismo.

*COPIAS INCOMPLETAS DE ET VERSICULUM MORTEM,
EL LIBRO DE LOS MUERTOS*

Posiblemente, no ha existido en Gaia ningún libro más poderoso y peligroso que la terrible aberración conocida como Et Versiculum Mortem. Se ignora quien lo escribió, o ni tan siquiera si fue escrito por manos mortales. Lo único que se sabe de él con exactitud es que es anterior a la propia Guerra de la Oscuridad y que durante más de diez mil años estuvo perdido. Hace algunas décadas fue encontrado por un grupo de buscadores de la familia Delacroix, y desde entonces la corporación Sol Negro ha sacado incontables copias fragmentadas de él, con el objetivo de reproducir algunos de los experimentos que vienen en sus páginas.

Actualmente las copias repartidas por las bases de investigación y desarrollo son sólo una minúscula porción de él, pero aun así se trata de algunos de los mayores libros de magia y experimentación que jamás han existido. De momento, todos están en posesión de Sol Negro, pero innumerables potencias codician hacerse al menos con uno de ellos.

- **Idioma:** Latín antiguo.
- **Conjuros:** Dependiendo de la copia, todos los de la Vía Nigromancia entre 10 y 60 lanzados en diferentes grados de poder.
- **Rituales:** Innumerables rituales místicos y científicos enfocados a la creación de seres no muertos.
- **Teoría Mágica:** Nigromancia entre 10 a 60.
- **Conocimiento:** +40 Ocultismo (+100 para determinar la naturaleza y habilidades de criaturas nigrománticas).

Ilustrado por © Wen Yu Li



CAPÍTULO 10

REGLAS OPCIONALES

*Todo es diferente según el cristal
por el que se mire.*

-Anónimo-

En este capítulo se enumeran algunas reglas adicionales y opciones que permiten modificar el poder sobrenatural de la magia y los objetos mágicos dependiendo de la clase de ambientación en la que se centre una partida y las preferencias del Director. La mayor parte de las veces, es recomendable que los jugadores no lean este capítulo sin que su DJ les dé permiso antes.

ACLARACIONES GENERALES

Existen ciertos conjuros y situaciones de naturaleza sobrenatural que a veces resultan complejas. En esta sección se explican los más peliagudos, dando recomendaciones generales al respecto.

Zonas Encantadas

Los lugares con una fuerte presencia sobrenatural, generalmente conocidos como lugares encantados, son ubicaciones que existencialmente se encuentran en el mismo plano que la magia. De igual mismo modo que la mayoría de conjuros son capaces de penetrar sin problemas a través de la materia física al estar en un nivel existencial superior al mundo físico, al encontrarse con un cuerpo de carácter sobrenatural, como una zona encantada, son incapaces de pasar a través suyo, igual que una persona no es capaz de andar a través de una pared.

Por regla general, no se puede lanzar un conjuro anímico a través de una protección encantada salvo si, por alguna causa, se especifica lo contrario. De igual forma, tampoco es posible teletransportarse dentro o fuera de ellas, salvo si hay algo que lo permita.

Para que una zona se considere encantada no hace falta que sea un lugar completamente estanco, pues no basta cualquier pequeña apertura para poder “colar” un conjuro dentro. Generalmente, se supone que las barreras sobrenaturales se mantienen aunque las formas físicas que las representan estén ligeramente dañadas. No obstante, si el daño es tan considerable (derribar una pared o algo similar) como para que el DJ considere que la protección se ha debilitado, ese “hueco” serviría para que un conjuro se colara, al menos, hasta esa estancia.

Valoración Mágica contra Ver lo Sobrenatural

Ver la magia o lo sobrenatural permite a un personaje percibir las alteraciones místicas como algo tangible y real, pero eso no significa en absoluto que por el mero hecho de tener dicha ventaja sea capaz de determinar si un individuo es mago o no simplemente con la mirada. Salvo si alguien realiza un conjuro directamente en presencia suya, el hecho de ver magia no permite detectar la energía mística innata en un sujeto (salvo, claro está, que el brujo desee exteriorizarla). De igual manera, alguien con la ventaja ver lo sobrenatural no es capaz de detectar automáticamente si un personaje tiene sobre él conjuros mantenidos, con la excepción de aquellos que resulten extremadamente evidentes. Para eso, está la habilidad Valoración Mágica.

Una mención especial merecen los conjuros Anímicos que no vayan dirigidos directamente contra la persona que ve lo sobrenatural. En estos casos, dependiendo de donde se utilicen y lo distraído que pueda estar el personaje, el Director de Juego puede pedirle que supere un control de Advertir contra una dificultad a su elección para percibir el lanzamiento del conjuro.

Exactamente los mismos principios pueden aplicarse hacia los poderes psíquicos; un personaje con la capacidad de ver matrices no puede percibirlos con seguridad hasta el momento en el que se activan.

Alteraciones de Naturaleza

No hay poder que no tenga su precio. Los conjuros como Quimera o Existencia Espiritual, que permiten a los personajes transmigrar a un estado existencial superior, son sortilegios muy poderosos, pero que conllevan a su vez riesgos igual de grandes. Aunque aumentan desproporcionadamente el poder de quienes los usan, también los convierten durante el resto de su existencia en seres sobrenaturales muy vulnerables a las habilidades de convocatoria; al perder su vínculo con el mundo terrenal, son criaturas fácilmente controlables por un invocador.

Sacrificios

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

Incremento de la Regeneración de Zeon

Gracias a varias posibilidades como Puntos de Creación, Sanctum Santorum, artefactos u otros medios diferentes, un hechicero tiene la capacidad de incrementar o doblar su índice de Regeneración Zeónica. En estos casos, hay que tener siempre en cuenta dos reglas básicas. En primer lugar, los multiplicadores se suman entre sí, en lugar de multiplicarse. Es decir, un personaje que tuviera dos ventajas que le permitieran doblar su Regeneración Zeónica dos veces multiplicaría por tres dicha Regeneración. En segundo, cualquier ventaja que añada un bono a la Regeneración Zeónica se suma después de aplicar los multiplicadores.

Cubrir en Área con Escudos Sobrenaturales

Normalmente, un escudo sobrenatural permite a un personaje cubrirse o bien él mismo o bien a otra persona. No obstante, también puede darse el caso de que pretenda proteger a varios aliados con un sólo conjuro de defensa. Lamentablemente, extender tanto un escudo hace que su estructura sobrenatural sea mucho más débil, haciendo mucho más fácil que se quiebre. Por ello, si el personaje declara que quiere cubrir con un sólo conjuro a varios blancos de un ataque en área, debe de seguir varias reglas especiales. En primer lugar, sólo realiza una tirada de defensa, pero aplicando un -40 a su habilidad defensiva, incluso contra la parte del ataque que va dirigida a él. En segundo, el daño que recibe la protección se multiplica por el número de personas que protege. Naturalmente, es necesario que los individuos a los que trata de cubrir estén próximos a él.



Un hechicero lanza un Escudo de Luz tratando de cubrir a sus compañeros del aliento de un dragón que produce 120 puntos de daño base. Dado que, incluyéndose él mismo cubre a 5 personas del ataque, el daño que recibiría el escudo sería de 600 puntos (120 puntos por cinco personas).

INFECCIÓN SOBRENATURAL

En teoría, no existe límite a la cantidad de objetos sobrenaturales que un individuo puede llevar o usar a la vez. No obstante, lo cierto es que muchas veces utilizar una cantidad excesiva de artefactos de naturaleza mágica puede provocar alteraciones indeseadas, a causa de la interferencia de los diferentes poderes de cada objeto con el alma de su propietario. Las consecuencias pueden ser muy variadas, desde que simplemente dejen de funcionar hasta consumir parcialmente a su poseedor. Esta reacción se debe a que, para que un artefacto responda a la voluntad de su usuario, existe un lazo místico que une la esencia del objeto con la de su dueño. Por ello, cuanto más poderosa es la presencia de una persona, mayor cantidad de objetos sobrenaturales puede utilizar sin sufrir consecuencias por ello.

Generalmente, alguien puede usar o llevar encima sin problemas una cantidad de artefactos místicos cuya presencia sumada no supere la presencia del personaje por diez. Por encima de esta cantidad, las energías de los objetos empiezan a fallar y corren el riesgo de descontrolarse. Por supuesto, esto sólo ocurre cuando quien los porta ha usado alguna vez el objeto o está de algún modo vinculado con él. Para determinar los efectos de una posible infección sobrenatural, el Director de Juego debe determinar la suma de la presencias de los objetos que el personaje lleva y comparar el resultado con la propia presencia del personaje: dependiendo de la diferencia, los efectos pueden ser diferentes, tal y como se indica en la **Tabla 16**.

TABLA 16: INFECCIÓN SOBRENATURAL

Diferencia de Presencias	Efecto
La suma de presencias de los objetos supera la presencia del personaje por diez	Interferencia Mística
La suma de presencias de los objetos supera la presencia del personaje por veinte	Infección Anímica

Naturalmente, únicamente el DJ debería ser consciente de la presencia de dichos objetos, así como de las posibles consecuencias negativas que estos pueden llegar a tener para su usuario.

Interferencia Mística: Los objetos que el personaje lleva encima empiezan a fallar de manera intermitente y errática. Cada vez que su poseedor haga uso de alguno de ellos (incluso de objetos de uso continuo, como armas sobrenaturales) existe un 10% de probabilidades de que este no se active en el siguiente minuto. En caso de que el resultado obtenido en el control sea inferior al 2%, el objeto funciona de un modo adverso, provocando un efecto negativo para su poseedor.

Infección Anímica: La sobrecarga sobrenatural afecta el alma del personaje, provocando primero un ligero malestar y gradualmente un verdadero menoscabo en su salud. Por ello sufre un penalizador acumulable de -5 a Toda Acción y un -5 a todas sus Resistencias cada día que transcurra, hasta un máximo de -120. Es posible que pasada una semana también sufra visiones acústicas y visuales, pero sus efectos son muy variables.

AMBIENTES SOBRENATURALES

La magia, como una fuerza primaria de alteración existencial, se extiende generalmente por todas partes de un modo uniforme. No obstante, lo cierto es que por muchas razones esta puede llegar a concentrarse de manera inusual en lugares concretos, fluctuar innaturalmente en otros hacia un tipo concreto de poder, o simplemente desaparecer por completo.

En esta sección veremos varios de dichos ambientes sobrenaturales excepcionales, así como las reglas que se aplican en uno u otro.

Zona Afín

Si bien generalmente la magia se encuentra equivalentemente repartida entre todas partes como un poder sobrenatural genérico, lo cierto es que existen lugares del mundo que están más influenciados por la de un tipo determinado. Eso significa que, por alguna causa, la magia de una vía en concreto es más fuerte en una ubicación determinada. Por ejemplo, un santuario de una deidad tenebrosa podría tener un ambiente afín a magia oscura, o un volcán que da nacimiento a centenares de elementales ígneos sería afín a magia de fuego. No obstante, es importante puntualizar que no todos los sitios ligados a un elemento potencian un tipo de magia determinado. Es decir, no en todos los glaciales o mares la magia de agua sería más fuerte; una zona afín se da sólo en aquellos lugares donde existe una carga sobrenatural muy fuerte.

En consecuencia, cuando un hechicero entra en una zona afín a una magia determinada obtiene ciertas ventajas o desventajas dependiendo del tipo de magia que domine. En primer lugar, todos los conjuros de la vía a la que la zona resulte afín son lanzados directamente con entre uno y tres efectos añadidos adicionales sin la necesidad de invertir Zeon en ello, mientras que aquellos que sean de otras vías salen con entre uno y tres efectos añadidos menos. De igual forma, un hechicero incrementa entre 10 y 20 puntos su ACT cuando acumula magia para lanzar conjuros de un tipo de magia afín. El grado, en ambos casos, depende exclusivamente del potencial natural de la zona.

Zona Estanca

Una zona estanca es un lugar que, a causa de algún acontecimiento inexplicable, carece por completo de toda magia; es, a todos los efectos, un espacio en el que la energía sobrenatural no existe. Consecuentemente, dentro de ella los conjuros pierden potencia y los hechiceros tienen además serios problemas para regenerar sus reservas de energía.

Por ello, los sortilegios lanzados en una zona estanca surgen con un efecto añadido menos y, mientras permanezcan en el interior, el coste de sus mantenimientos se dobla. Adicionalmente cualquier personaje con el Don reduce a la mitad su Regeneración Zeónica, dado que al carecer de magia ambiental que absorber, debe de conformarse con la que genera su propia alma.

Infección Ambiental

En muchas ocasiones un ambiente cargado de una cantidad excepcional de magia puede resultar extremadamente peligroso. Ello se debe a que, cuando un fuente de poder sobrenatural permanece concentrada durante grandes periodos de tiempo en un mismo lugar, tiende a modificar las reglas de la existencia de todo cuanto toca. La mayoría de veces los efectos son menores e inapreciables, pero puede darse el caso de que haya una alteración tal que provoque consecuencias monumentales. Naturalmente, la potencia del poder sobrenatural ambiental y el tiempo que lleva estancado en el lugar son los dos factores más importantes para determinar las consecuencias de las alteraciones; cuanto más fuerte y prolongada sea la exposición, más radicales y variados serán los efectos.

A continuación hay un listado con las consecuencias más habituales que una infección acarrea pero distan de ser las únicas.

Espacio Sellado (Infección intermedia o mayor): Un espacio sellado es una zona que temporalmente se aparta del plano material, un lugar que, pese a seguir propiamente en el mundo, no tiene una verdadera conexión física con cuanto lo rodea. Por ello, no se puede entrar y salir de ella, salvo aquellas entidades cuyo Gnosis sea lo suficientemente elevado como para caminar entre planos. Este efecto puede activarse cíclicamente (una mansión infectada que atrapa a sus inquilinos una noche al mes) o ser unidireccional (un templo en el que es posible entrar pero no salir), entre otras muchas posibilidades. Para eliminar un espacio sellado, hace falta localizar el núcleo de la infección sobrenatural y eliminarlo de algún modo.

Puerta a la Vigilia (Infección menor): Uno de los efectos más comunes de una infección sobrenatural de menor grado es crear portales a la Vigilia. Estos vórtices permanecen temporalmente inactivos, hasta que una persona con fuertes emociones afines a la magia de la infección los abre, haciendo que todo aquel que esté dentro de la zona sea arrastrado a la Vigilia.

Mutación Sobrenatural (Cualquier grado): En ocasiones la infección ambiental puede afectar a la esencia de los seres vivos, alterando su naturaleza y provocando mutaciones sobrenaturales en cuerpos y almas. Como resultado su aspecto habitualmente cambia, al igual que son capaces de obtener poderes y capacidades imposibles para los de su especie, lo que los convierte en quimeras o verdaderos monstruos. Generalmente, las criaturas más fácilmente afectadas son las que poseen una presencia muy baja, como alimañas o animales naturales, aunque puede darse el caso de que otros seres también sean mutados si llegan a permanecer durante periodos prolongados (a menudo, incluso siglos o generaciones enteras) bajo la influencia de una zona llena de infección sobrenatural. Las mutaciones también acarrea cierto grado de locura, desorientación o alteraciones radicales en el comportamiento la mayor parte del tiempo, en especial cuando la exposición es de grado medio o mayor. En la **Tabla 17** hay un listado de los cambios más frecuentes que pueden llegar a tener los seres a causa de una Infección Ambiental. Naturalmente, no es normal que se den todos ellos a la vez; por ejemplo, sería normal que una rata incrementase su Gnosis y obtuviera Poderes, sin aumentar en absoluto su nivel.

-Gnosis: El gnosis de una criatura tanto Natural como Entre Mundos puede aumentar entre 5 y 15 puntos (aunque jamás por encima de 30). No obstante, en el caso de los seres naturales, el más mínimo incremento modifica su esencia, convirtiéndolos en Seres Entre Mundos.

-Nivel: Las capacidades de una criatura influenciada por una infección aumenta entre 1 y 3 niveles, obteniendo todos los beneficios que ello conlleva. Generalmente, también producen alteraciones físicas. En el caso de los Seres Naturales, una Exposición Media o Mayor transformará la esencia de la criatura convirtiéndola en un Ser Entre Mundos.

-Poderes: La criatura obtendría una cantidad de PD entre 50 y 300 en Poderes de monstruo y Habilidades Esenciales. Estas habilidades son siempre de naturaleza caótica y provocan malformaciones de algún tipo y un incremento de tamaño en el afectado. Igual que en el caso anterior, los Seres Naturales que se expongan en grado Medio o Mayor se convertirán en Seres Entre Mundos.

TABLA 17: POSIBLES MUTACIONES

Exposición	Gnosis	Nivel	Poderes
Exposición Menor	+5	+1	+50
Exposición Media	+10	+2	+150
Exposición Mayor	+15	+3	+300



Vida Artificial (Infección intermedia o mayor): Una consecuencia común de una Infección Sobrenatural Ambiental es que objetos inanimados como estatuas, armaduras o cualquier otra cosa imaginable puedan llegar a moverse como si fueran seres vivos. En el caso de que sea algo con una forma humanoide o remotamente parecido a un ser real (como una estatua) el objeto suele actuar imitando los movimientos de la criatura original. En caso contrario, el artefacto puede retorcerse de un modo imposible o simplemente flotar por el aire. Por supuesto el comportamiento de un objeto animado resulta impredecible, pero generalmente es violento con cualquier ente ajeno a la zona infectada.

El nivel de una criatura animada depende de su presencia base entre 10 (es decir... algo con presencia 10 sería de Nivel 1 mientras que un objeto con presencia 60 tendría Nivel 6). Por ello, la mayor parte de las cosas pequeñas e insignificantes son simplemente de Nivel 0, mientras que otras más grandes o monumentales pueden tener capacidades mucho mayores. En el caso de que la infección sea mayor, pueden llegar a tener incluso entre uno y dos niveles más. El Gnosis de dichas criaturas es variable, así como los poderes que son capaces de obtener, pero suele ser equivalentes a los de un Ser Entre Mundos con Gnosis entre 15 y 25.

Vida artificial sólo anima objetos que no sean propiamente mágicos y únicamente mientras estén dentro de la zona infectada. Los auténticos artefactos sobrenaturales no suelen nunca verse afectados por la magia ambiental de este modo.

NODOS

Puntos de Vórtice, Alineaciones de Energía... muchos son los nombres con los que se reconocen los nodos, los lugares del mundo donde confluye el poder de toda la existencia. Estos inusuales sitios nacen de las Líneas del Dragón, las corrientes de energía espiritual que recorren las profundidades actuando como las venas del propio mundo. Cuando dos o mas Líneas del Dragón se unen en un solo punto, la sobrecarga de energía produce un nexo de poder existencial o, como son más conocidos por los ocultistas, un "Nodo existencial". En todo el sentido de la palabra, un nodo es un canal directo con un poder casi ilimitado, una fuente de energía tan vasta que conecta directamente con el plano superior de existencia.

Naturalmente, los Nodos son elementos extremadamente raros e inusuales, tan escasos que en todo Gaia sólo existen siete de ellos.

La Magia en los Nodos

Un mago suficientemente poderoso (o loco, como algunos opinarían) puede tratar de controlar las energías de un nodo para incrementar sus capacidades mágicas a niveles quasi divinos. Lamentablemente, sincronizar con semejante poder es algo extremadamente peligroso, ya que el hechicero corre el riesgo de ser destruido física y espiritualmente por la fuerza que desencadena.

Para tratar de dominar las energías de un nodo el personaje debe determinar que ventajas quiere obtener y realizar un Control de Poder contra Dificultad 10, pero aplicando a dicho valor el modificador pertinente dependiendo de los beneficios elegidos, tal como se indica en la **Tabla 18**. Por ejemplo, quien quisiera doblar su ACT (+5 a la Dificultad) y reducir el gasto de Zeon a la mitad (+2 a la Dificultad), debería hacer un control de contra dificultad 17 a su atributo de Poder.

En caso de tener éxito, el hechicero puede usar esos beneficios durante los próximos cinco asaltos, sin la necesidad de volver a realizar otro Control de Poder. Una vez trascurrido esos turnos o si en cualquier momento quisiera cambiar las ventajas que le proporciona el Nodo, deberá realizar un nuevo Control. Si en algún caso lo falla, el nivel de fracaso indicará las terribles consecuencias que el personaje sufre, tal y como se indican en la **Tabla 19**.

Un Nodo de magia ignora por completo cualquier modificador innatural al Poder del personaje. Es decir, conjuros u otros medios inusuales que aumenten dicha característica no tienen efectos a la hora de realizar el Control de Poder.

TABLA 18: BONIFICADORES MÁGICOS

Beneficio	Modificador a la Dificultad
ACT +10	NA
ACT +20	+1
ACT +30	+2
ACT +40	+3
ACT +50	+4
ACT Doble	+5
ACT Triple	+6
ACT Cuádruple	+7
ACT Quintuple	+8
Gasto de Zeon a Mitad	+2
Sin gasto de Zeon	+4
Nivel Máximo +1	+1
Nivel Máximo +2	+2
Nivel Máximo +3	+3
Nivel Máximo +4	+4
Nivel Máximo +5	+5
Proyección Mágica +25	+1
Proyección Mágica +50	+2
Proyección Mágica +75	+3
Proyección Mágica +100	+4
Alta Magia	+1
Magia Divina	+8

ACT +X: Este bono se suma al ACT base del personaje cuando lanza cualquier clase de conjuro. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja, ni combinarla con la que multiplica el ACT.

Multiplicador del ACT: Dobla, triplica, cuadruplica o quintuplica el valor de ACT del personaje. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja, ni combinarla con la que otorga bonos al ACT.

Gasto de Zeon a Mitad: El personaje gasta la mitad de Zeon al lanzar conjuros (aunque tiene que seguir acumulando Zeon con normalidad para utilizarlos).

Sin Gasto de Zeon: El personaje no gasta su propio Zeon cuando lanza conjuros, sino las energías del nodo.

Nivel Máximo +X: El hechicero incrementa entre uno y cinco puntos su Inteligencia a la hora de calcular el potencial máximo de sus conjuros. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja.

Proyección Mágica +X: El hechicero obtiene un bono a su Proyección Mágica. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja.

Alta Magia: Un hechicero con Gnosis inferior a 25 es capaz de lanzar un conjuro de Alta Magia. En caso de tratarse de un conjuro mantenido, el lanzador puede mantenerlo activo tanto tiempo como quiera mientras se encuentre en la proximidad del nodo, pero una vez alejado de allí el conjuro pierde su poder en un plazo máximo de un día.

Magia Divina: Un hechicero con Gnosis inferior a 40 puede lanzar un conjuro de Magia Divina. En caso de tratarse de un conjuro mantenido, el lanzador puede mantenerlo activo tanto tiempo como quiera mientras se encuentre en la proximidad del nodo, pero una vez alejado de allí el conjuro pierde su poder en un plazo máximo de un día.



TABLA 19: FALLO CON MAGIA

Fallo del control de Poder	Resultado
1 a 3	Shock Sobrenatural
3 a 6	Consumción Espiritual
7+	Descreación

Shock Sobrenatural: El brujo sufre automáticamente un penalizador a Toda Acción de -120 y pierde la mitad de sus puntos de vida actuales. Ambas pérdidas se recuperarán a un ritmo de 10 puntos por día, sin importar en absoluto su nivel de regeneración o los medios sobrenaturales que se emplee n. Adicionalmente, deberá superar un control de Presencia Base contra una dificultad de 140 o perderá un Punto de Poder por cada 10 puntos por los que falle dicho control.

Consumción Espiritual: El alma del hechicero queda parcialmente consumida por el poder del Nodo, dejándole inconsciente durante un periodo indeterminado de tiempo (puede variar desde horas a años enteros), y destruyendo por completo su capacidad de usar magia durante el resto de su existencia. Desde ese momento, se considera que el personaje deja de poseer el Don con todo lo que ello conlleva.

Descreación: La existencia del hechicero es completamente consumida por el poder del nodo, destruyendo absolutamente cualquier rastro de él sin posible salvación.

Invocaciones en los Nodos

De igual forma que ocurre al usar magia, tratar de realizar habilidades de convocatoria sincronizando con las energías existenciales de un Nodo es algo terriblemente arriesgado, ya que aunque el convocador incrementa exponencialmente sus poderes, también corre riesgos increíbles a causa de una posible sobrecarga.

Al realizar una invocación en un Nodo, un personaje puede tratar de incrementar cualquiera de sus habilidades de convocatoria a un ritmo de 50 puntos por cada 5 que aumente también su posibilidad de obtener una pifia, hasta un máximo de +250 a la habilidad / +25 a la pifia. Es decir, un convocador podría declarar que quiere un +100 a Controlar incrementando también 10 puntos su posibilidad de pifiar. Lamentablemente, en el caso de que el resultado sea una pifia los bonos se invierten, restando a su habilidad el valor que pretendía obtener.

Adicionalmente, el personaje puede declarar que quiere reducir a la mitad su gasto de Zeon aplicando un +10 a su posibilidad de pifia, o hacer que la convocatoria sea gratuita en coste zeónico incrementándolo en +20.

Poderes Psíquicos en los Nodos

De un modo más limitado, los Nodos también incrementan el Potencial Psíquico de los mentalistas reforzando sus matrices y otros poderes asociados. A dicho respecto, un Nodo actúa de manera similar al que actúa con las habilidades mágicas de un brujo, aunque aplicando penalizadores diferentes por sus ventajas.

TABLA 20: BONIFICADORES PSÍQUICOS

Beneficio	Modificador a la Dificultad
Potencial Psíquico +10	NA
Potencial Psíquico +20	+1
Potencial Psíquico +30	+2
Potencial Psíquico +40	+3
Potencial Psíquico +50	+4
Proyección Psíquica +10	+1
Proyección Psíquica +25	+2
Proyección Psíquica +50	+3
Poder de Nivel 1	+1
Poder de Nivel 2	+2
Poder de Nivel 3	+3

Potencial Psíquico +X: Este bono se suma al Potencial Psíquico base del personaje cuando usa cualquier clase de poder. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja.

Proyección Psíquica +X: El mentalista obtiene un bono a su Proyección Psíquica. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja.

Poder de Nivel X: El personaje puede utilizar un poder psíquico al que normalmente no tendría acceso, incluso si no tiene relación alguna con dicha disciplina.

TABLA 21: FALLO CON PODERES PSÍQUICOS

Fallo del control de Poder	Resultado
1 a 4	Shock Psíquico
5 a 8	Consunción Espiritual
9+	Descreación

Shock Psíquico: El psíquico sufre automáticamente Fatiga 10 y un negativo a toda acción de -60. El penalizador se recuperará a un ritmo de 10 puntos por día, sin importar en absoluto los medios sobrenaturales que se empleen. Adicionalmente, deberá superar un control de Presencia Base contra una dificultad de 140 o perderá un Punto de Voluntad por cada 10 puntos por los que falle dicho control.

Consunción Espiritual: La mente del psíquico queda parcialmente destrozada por el poder del Nodo, dejándole inconsciente durante un periodo indeterminado de tiempo (puede variar desde horas a años enteros), y disminuyendo a la mitad sus atributos de Inteligencia y Voluntad.

Descreación: La existencia del mentalista es completamente consumida por el poder del Nodo, destruyendo absolutamente cualquier rastro de él sin posible salvación.

Ki en los Nodos

Los Nodos afectan en menor grado a aquellos que traten de usar habilidades de Ki, ya que resulta más difícil sincronizar con ellos que con poderes mágicos. Pese a todo, un personaje puede tratar de obtener diversas ventajas de un modo similar a como lo haría un brujo.

TABLA 22: BONIFICADORES DE KI

Beneficio	Modificador a la Dificultad
Acumulaciones +1	+1
Acumulaciones +2	+2
Acumulaciones +3	+4
Gasto de Ki a Mitad	+2
Sin gasto de Ki	+4

Acumulaciones +X: El personaje incrementa todas sus acumulaciones de Ki la cantidad indicada en X. No se puede elegir dos veces este tipo de ventaja.

Gasto de Ki a Mitad: El personaje gasta la mitad de Ki al usar Técnicas o Habilidades de Dominio.

Sin Gasto de Ki: El personaje no gasta su propio Ki cuando usa Técnicas o Habilidades de Dominio.

TABLA 23: FALLO CON KI

Fallo del control de Poder	Resultado
1 a 4	Shock Físico
5 a 8	Consunción Espiritual
9+	Descreación

Shock Físico: El personaje sufre automáticamente un penalizador a toda acción de -60 y pierde la mitad de sus puntos de vida actuales. Ambas pérdidas se recuperarán a un ritmo de 10 puntos por día, sin importar en absoluto su nivel de regeneración o los medios sobrenaturales que se empleen. Adicionalmente, deberá superar un control de Presencia Base contra una dificultad de 140 o perderá un Punto de Voluntad por cada 10 puntos por los que falle dicho control.

Consunción Espiritual: Las energías físicas del personaje quedan parcialmente consumidas por el poder del Nodo, dejándole inconsciente durante un periodo indeterminado de tiempo (puede variar desde horas a años enteros), y disminuyendo a la mitad sus acumulaciones y su reserva máxima de Ki.

Descreación: La existencia del personaje es completamente consumida por el poder del Nodo, destruyendo absolutamente cualquier rastro de él sin posible salvación.

Otros Modificadores

Además de las ventajas descritas, existen ciertos modificadores especiales al Control de Poder de un nodo, descritos en la **Tabla 24**.

TABLA 24: OTROS MODIFICADORES

Modificadores	Modificador a la Dificultad
Nodo Caótico o Corrompido	+1 a +5
Nodo Controlado	-1 a -3
Primer Enlace	+1

Nodo Caótico o Corrompido: Algunos nodos tienen energías especialmente peligrosas por estar corrompidos o alterados. En tales casos, el Control de Poder incrementa su dificultad entre +1 y +5.

Nodo Controlado: Tratar de crear un sistema de control para un nodo es algo extremadamente complicado, pero a lo largo de la historia ha habido civilizaciones que han logrado crear complejos métodos para manejar sus fuerzas con menor riesgo. Los nodos controlados suelen estar en el interior de inmensas construcciones, a veces tan grandes como ciudades. Cualquiera que penetre en el núcleo de un nodo controlado disminuye entre -1 y -3 el control de dificultad, dependiendo de cuán avanzado sea dicho sistema.

Primer Enlace: La primera vez que alguien trata de enlazarse con un nodo incrementa en +1 la dificultad del control a causa de su falta de experiencia.

SANCTUM SANCTORUM

Un Sanctum Sanctorum o Santuario es un lugar sobrenatural que un hechicero crea para que sea afín a sus habilidades mágicas. Es su centro de poder, un emplazamiento único en el que sus habilidades sobrepasan su potencial. Generalmente, todos los grandes brujos y los archimagos más poderosos siempre erigen un Sanctum Sanctorum como centro de operaciones, el sitio donde pueden obrar maravillas más allá de la imaginación. Desgraciadamente, crear uno es algo extremadamente complejo, ya que requiere multitud de condiciones especiales y una considerable inversión de tiempo, recursos y poder. Para empezar, un hechicero necesita encontrar un sitio rico en magia que resuene apropiadamente con sus energías y erigir una construcción que sincronice a la vez con el poder del ambiente y su propia alma. Además, necesita realizar un complejo ritual místico que ate su alma al Santuario, dando así por finalizado el proceso.

Crear un Sanctum Sanctorum

En reglas de juego, un mago puede decidir confeccionar un Sanctum Sanctorum en cualquier momento invirtiendo el tiempo y los recursos necesarios. Una vez que ha encontrado un lugar que considera apropiado, debe decidir el nivel de poder de su Santuario, comprendido entre uno y cinco. Naturalmente, cuanto más poderoso sea, mayores serán las habilidades que conceda a su creador mientras esté en su interior, pero al mismo tiempo también tendrá mayores requerimientos y sacrificios.

El nivel de un Sanctum Sanctorum indica cuantos Efectos Menores y Mayores puede elegir el mago como máximo. Cada Efecto Menor que elija tiene un coste de 50 Puntos de Zeon máximos o lo que es lo mismo; el brujo disminuye en 50 puntos el máximo de su valor de su Reserva total de Zeon. Por el contrario, los Efectos Mayores tienen un sacrificio mucho más elevado, ya que el personaje debe de gastar un punto de su Atributo de Poder por cada uno que elija. Es decir, un mago que creara un Santuario de segundo nivel y eligiese cinco Efectos Menores y uno Mayor, debería sacrificar 250 Puntos de Zeon máximos y un punto de Poder.

Naturalmente, nada obliga a un personaje a elegir el máximo de Efectos disponibles. Es perfectamente posible que alguien que crease un Sanctum Sanctorum de tercer nivel quiera simplemente tener acceso a ocho Efectos Menores y ninguno Mayor.

Una vez que ya ha elegido los Efectos que desea y ha completado todos los requerimientos previos, finalmente el mago debe de realizar un ritual que una su alma con la del lugar. Para hacerlo, ha de superar un control de Ocultismo cuya dificultad vine fijada por el nivel del Santuario, tal y como indica la **Tabla 25**.

Si no tiene éxito, la sincronización con el Sanctum Sactorum falla y el lugar queda definitivamente vetado al brujo. Si este quiere volver a intentarlo, deberá reconstruirlo todo para crear un nivel diferente de Santuario o elegir otro emplazamiento. Lamentablemente, si el ritual falla por más de dos niveles de dificultad (es decir, no llegar ni a Muy Difícil en un Ritual que requiriese nivel Absurdo), el sacrificio se realiza igualmente, y el brujo no tiene manera alguna de recuperar el Zeon o los puntos de Poder invertidos.



TABLA 25: CREAR SANCTUM SANCTORUM

Nivel del Santuario	Presencia Requerida	Efectos Menores Max.	Efectos Mayores Max.	Ritual
Grado 1	40+	3	0	Muy Difícil
Grado 2	50+	6	1	Absurdo
Grado 3	60+	9	2	Casi Imposible
Grado 4	70+	12	3	Imposible
Grado 5	85+	15	4	Inhumano

Requerimientos

No todos los magos, por hábiles que sean, pueden crear un Santuario de nivel elevado, ya que sus almas no son lo suficientemente poderosas para sincronizar con semejantes fuerzas. Por ello, cada grado de Santuario tiene como requerimiento cierta cantidad de presencia base que el mago deberá haber alcanzado como mínimo, tal y como se indica en la **Tabla 24**.

Además, dependiendo del nivel del Santuario, un hechicero necesita invertir una mayor cantidad de recursos para crearlo. A continuación hay un listado describiendo los requerimientos más habituales que un Director de Juego debería pedir en tales circunstancias.

Grado 1: Este tipo de Santuario tiene requerimientos muy escasos, que no precisan ningún componente único o demasiado complicado de conseguir. Basta sencillamente con hacer grabados en el suelo, complejas marcas con sangre o cualquier otro preparativo similar. Básicamente, alguien con la suficiente habilidad podría hacerlo en un periodo de entre tres horas y un día entero. Podría ser el claro de un bosque, la habitación de un desván... En muchos aspectos, es el Sanctum Sactorum de un hechicero poco poderoso o uno improvisado de un archimago.

Grado 2: Este tipo de Santuario requiere habitualmente construcciones de complejidad media y detallados grabados similares en precio a los que tendría en mercado una pequeña mansión. No obstante, no necesita ningún componente sobrenatural único. Por media, un mago debe invertir entre una semana y tres meses confeccionando sus detalles y preparando el ritual de unión. Un Sanctum Sactorum de este estilo podría ser un gran sótano preparado con tal fin, la habitación de un caserón construido por completo para potenciar dicha sala o una acumulación de columnas llenas de runas en mitad de un bosque.

Grado 3: Parecido al anterior, pero además de invertir un tiempo y dedicación similares son necesarios entre dos o tres componentes sobrenaturales únicos para completar el Sanctum Sactorum. Podría ser que el centro de la estancia estuviera hecho de huesos de dragón o hubiera un pentáculo con cinco artefactos místicos incrustados en el interior de varias columnas.

Grado 4: Estos poderosos Santuarios requieren una preparación superior, que puede llegar a requerir incluso varios años. Son edificaciones o bien muy grandes o extremadamente complejas hechas de materiales inusuales. Por ejemplo, una torre entera podría estar construida con el fin de que su último piso fuese el Santuario, mientras que su base está forjada con metales arcanos y bañada con la sangre de diez bestias mitológicas.

Grado 5: También llamados Magna Sacra Sanctum Sactorum, esta clase de Santuario recoge los nexos de poder de los archimagos más poderosos, lugares únicos donde sus maestros son prácticamente semidioses. Un mago puede invertir más de una década preparando un Santuario de este nivel, pues requiere construcciones por valor de una pequeña ciudad, al igual que numerosos componentes únicos, artefactos de alto poder existencial, o sacrificios de individuos únicos.

Efectos Automáticos

Independientemente de los efectos que el personaje elija, un Santuario posee innatamente una serie de cualidades sobrenaturales únicas. En primer lugar, se considera un lugar místico y, en consecuencia, sus paredes y suelos están cargados de energía. Por ello, salvo si el brujo pretendió lo contrario al crearlo, son un material sobrenatural y no pueden ser traspasadas por seres inmateriales o teletransportarse a través de ellas.

Además, un Sanctum Sanctorum es un lugar de naturaleza mágica, por lo que cualquiera que trate de realizar una valoración mágica en su interior lo reconocerá como un nexo de poder místico. Finalmente, un Santuario está naturalmente protegido contra espíritus menores y otras criaturas sobrenaturales de escaso poder; salvo si el brujo lo permite expresamente, los seres sobrenaturales cuya presencia sea inferior a la mitad de la del hechicero serán incapaces de entrar en su interior.

Efectos Menores

A continuación hay una lista de los diferentes poderes menores que puede obtener el hechicero mientras se encuentre en el interior de su Sanctum Sanctorum, elegidos por este en el momento de su creación. Cada efecto de esta lista que elija tiene un coste de 50 Puntos de Zeon máximos o lo que es lo mismo; el mago disminuye en 50 puntos el valor máximo de su Zeon.

Poder Incrementado: Dentro del Sanctum Sanctorum el mago obtiene un +2 a su Atributo de Poder. Esta habilidad puede elegirse una segunda vez, para aumentar hasta +3 el Atributo.

Resistencia Excepcional: El personaje obtiene un bono continuo de +30 a todas sus Resistencias. Esta habilidad puede elegirse una segunda vez, para aumentar hasta +50 sus Resistencias.

Acumulación superior: El mago recibe un bono de +10 a su ACT.

Conjuros Superiores: Todos los conjuros del hechicero son lanzados con 10 puntos de Zeon adicionales.

Intelecto Incrementado: El mago obtiene un +2 a Inteligencia a la hora de calcular el valor máximo de sus conjuros.

Mantenimiento Enlazado: El coste de mantenimiento de los conjuros por asalto del hechicero pasan a ser cada 5 asaltos.

Regeneración Zeónica Incrementada: El hechicero dobla su Regeneración Zeónica en el interior de su Santuario.

Espacio Mayor: El Sanctum Sanctorum del mago puede tener unas dimensiones superiores a lo habitual. En lugar de estar limitado a una sola estancia, el Santuario puede ocupar un edificio entero de pequeñas proporciones o unas instalaciones similares.

Magia Oculta: A voluntad del mago cualquier cosa que se encuentre en el interior del Sanctum Sanctorum aplica un bono de +150 a sus Resistencias contra detecciones sobrenaturales. Además, el ambiente en el interior del Santuario deja de ser percibido como un lugar de naturaleza sobrenatural, salvo por aquellos que elija el hechicero.

Presencia: El mago puede conectar sus sentidos con el Sanctum Sanctorum desde cualquier lugar, creando una forma fantasmagórica de sí mismo a voluntad. Mientras lo hace, no es consciente en absoluto de lo que lo rodea en el mundo real, ya que a todos los efectos ve y siente como si estuviera en el interior de su santuario. El mago puede lanzar conjuros a través de su forma fantasmagórica como si estuviera presente, aunque reduce su ACT a la mitad y no recibe los beneficios propios del Santuario (ya que, a fin de cuentas, su cuerpo no está propiamente allí). En caso de recibir algún tipo de daño basado en energía, la forma fantasmagórica se dispersa y el brujo no puede volver a hacer uso de ella hasta que no haya transcurrido un día entero.

Enlace Sobrenatural: El mago puede controlar todos los objetos sobrenaturales que haya en el interior del Santuario y que estén sincronizados con su esencia sin tener necesariamente contacto físico con ellos. Para hacerlo, necesita haber usado antes dicho artefacto al menos una vez y haberlo marcado ritualmente. Por ejemplo, podría absorber Zeon de un contenedor mágico que le perteneciera sin la necesidad de entrar en contacto físico con él, pero no controlar un objeto sobrenatural que está en posesión de otra persona.

Sellado: Amplia el efecto automático que permite al hechicero negar el acceso al Santuario a criaturas sobrenaturales cuya presencia sea inferior a la mitad de la del hechicero a cualquier clase de ser, sin importar su naturaleza o condición.

Incansable: El mago no requiere dormir o descansar mientras esté dentro de su Santuario, y recupera los puntos de Cansancio perdidos a uno por minuto.

Efectos Mayores

Los Sanctum Sanctorum de los archimagos más poderosos tienen normalmente poderes mayores. En esta sección se recogen algunas de dichas habilidades, elegidas por el brujo en el momento de su creación. Recuerda que cada uno de estos Efectos requiere un sacrificio de un punto de Poder.

Inmortal: Mientras esté en el interior de su Sanctum Sanctorum, el archimago pierde todos los puntos vulnerables de su cuerpo (es decir, es inmune a los efectos de los críticos que no causen amputación) y multiplica por diez su aguante en puntos de Vida Negativos. En caso de que use las reglas opcionales de Entre la Vida y la Muerte, obtiene un bono de +100 a su RF al entrar en Puntos de Vida negativos y disminuye a una cuarta parte los penalizadores que sufre en dicho estado.

Control del Poder Sobrenatural: El archimago tiene un dominio casi absoluto sobre todo el poder místico que se canaliza en el interior de su Sanctum Sanctorum que le permite incrementar 20 puntos su ACT. De igual forma, los brujos que traten de lanzar conjuros dentro de dicha área sin su autorización expresa disminuyen automáticamente 30 puntos el valor de su ACT y todos sus hechizos activos bajan 30 puntos su valor zeónico, llegando a desaparecer si su valor decrece por debajo de su base. Los seres cuyo Gnosis sea al menos 10 puntos superior al del hechicero no se rigen por esta limitación.

Nexo de Recuperación: En su Sanctum Sanctorum el archimago obtiene un Nivel de Regeneración 8 o dobla el que ya tuviera (hasta un máximo de 14), y quintuplica su índice de Regeneración Zeónica.

Control del Espacio: El archimago controla de tal modo el espacio de su Santuario que puede transportarse a sí mismo o cualquier cosa que desee desde cualquier parte de él hasta otra que siga encontrándose en su interior. Esta habilidad también permite transportar a otros seres vivos en contra de su voluntad, en cuyo caso pueden resistirse superando una RM contra 80. Activar este poder no requiere acumular magia, pero cada vez que se usa tiene un coste zeónico equivalente a la presencia de la cosa o persona transportada que se descuenta automáticamente de la reserva del archimago.

Alto Archimago: El archimago es capaz de lanzar conjuros dentro de su Santuario como si tuviera la habilidad Metamágica Alta Magia.

Área Mayor: El Sanctum Sanctorum del archimago puede tener unas dimensiones descomunales, llegando a alcanzar el tamaño de una pequeña ciudad o un pueblo grande.

Perfección Física: El archimago obtiene un +2 a Destreza, Fuerza, Agilidad, Constitución y Percepción mientras esté dentro del Santuario.

Destrucción de un Sanctum Sanctorum

Del mismo modo que se crean, existe la posibilidad de que un Santuario pueda ser destruido. Para hacerlo, basta con dañar de un modo irreparable la estructura básica del mismo, o acabar con todos los objetos sobrenaturales únicos que le dan su poder. En tales casos, el mago pierde irreversiblemente todo lo que sacrificó para crearlo, ya que han muerto junto al Sanctum Sanctorum.

No obstante, un hechicero puede tratar de destruir su propio Santuario voluntariamente, desligándose con cuidado de los lazos que le ataban con el lugar. Para hacerlo, debe de realizar un ritual que requiere un control de Ocultismo con la misma dificultad que el que usó para crear el Sanctum Sanctorum originariamente. Si tiene éxito, recupera el Zeon y el Poder que invirtió en él.

ÍNDICE

A

Abel 16, 111, 112, 116
Act 7, 11, 13, 16, 17, 24, 25, 28, 29, 89, 90, 91, 92, 96, 97, 120, 122, 126
Aeon 11, 58, **59**, 60, **61**, 63, 64, 65, 66, 67, 71, 72, 73, 75
Aeriel ul del Sylvanus 85
Afinidad Espiritual 16
Aguante al Daño Sobrenatural 21, **27**
Aityr 116
Akasha **113**, 114
Alberia 16, 116
Ámbar 85
Ambrose Magus 81
Amerense 111
Anassilish 79
Ancla Oxidada **83**, 84
Antim Sanskar 111
Aprendizaje Mágico Gradual **7**, 11
Apuntes de Deimos 115
Arcana Shephirah 9, 11, **20**, 22
Archana **83**, 84
Área Potenciada 21, **23**
Arrancar el Don **112**, 115
Arturia 78
Asakura 75
Asegurar el camino **111**, 114
Ashurian 81
Atar **10**, 11, 53, 89, 102
Avatar 21, **25**, 26
Azathoth 81

B

Barrera de daño 40, 66, 67, 80, 82, 85, 95, 112
Bastón de Reyes 80
Behemoth **66**, 67, 116
Belasarius 116
Bellum Domini Archanum 22
Bendición de la Cosecha **111**, 115
Blutige Rose 74
Brujo 4
Bucle Existencial 21, **26**
Byakko **70**, 71, 115

C

Caos **31**, 32
Caronte **63**, 115
Causalidad **101**, 102
Chinomi 75
Claudius **74**, 75
Cobardía 98, 102
Cognos Archanum 22, **28**
Compasión 101
Concentración Mística 21, **28**
Convocador de Masas 11
Conjuro 4
Conjuro Especialista 21, **28**
Conjuro Innato Superior 21, **29**
Conocimiento 46
Control de la Energía 21, 22, **27**
Control del Espacio 21, **27**
Controlar 10
Convocación 4, **10**
Convocar 10, 11, **58**
Crear Enlace 113

D

D'anjayni 14, 61, 79, 112
Daimah 115
Daldevar 79
Deimos 115
Delacroix 117
Desconvocar **10**, 11
Despedazar la Esencia 112
Detección 114
Devah 4, 10, 60, 61, 65, 113, 114
Dhanyata 114
Distancia Incrementada 21, **28**
Doble Conjuro 21, **29**
Doble Conjuro Innato 21, **27**
Don Incompleto 11
Dotado 4
Druaga **65**, 66
Duk'Zarist 85, 115
Dus Vodoum 114

E

Efectos Persistentes 21, **24**
Eiko 75
Eir **62**, 115, 116
El Don 4, **6**, 7, 10, 11, 17, 26, 47, 62, 73, 81, 90, 110, 112, 115, 120, 123
El Vendedor 71
Electromagnetismo **104**, 105, 106
Elevación 21, **25**
Eliminar Protección 21, **23**
Elium lacrimae 116
Emperador Dorado 85, 115
Emperador Eterno 115
Enamon **59**, 114
Encantar **111**, 116
Encarnación 72
Enlazar Conjuros 21, **28**
Ephesus 113
Epiridaltis 115
Era del Caos 74
Erialkathes **111**, 116
Erudición Ofensiva 21, **23**
Erudición Defensiva 21, **23**
Escudos Potenciados 21, **22**
Esencia Sheele 11
Esfera Metamágica **20**, 22
Esoterios Archanum 22, **26**
Estigia 78
Estudio sobre la Mutabilidad de la Magia en el Alma Humana 116
Et Versiculum Mortem 117
Etheldrea 115
Ethelthryth **61**, 62
Explotación de la Energía Física 21, **25**
Extractos de Lhenas 116
Extraversión 101

F

Familiar 11, 14, 89, 90
Flujo de Almas 6, 10, 14, 16, 67, 72, 111
Forma de Alma 87, 88, 89, **90**, 91, 99
Forseti **63**, **64**, 116
Forzar Velocidad 21, **27**
Funkei 75

G

Galgaliel 60
Garuda **60**, 115
Genbu **68**, 69, 87, 115, 115
Ghestalt Noah Orbatos 85
Gnosis 10, 26, 27, 29, 31, 32, 40, 51, 52, 53, 55, 57, 65, 66, 67, 68, 82, 90, 91, 111, 120, 122, 126
Gran Bestia 59, 60, 62, 63, 64, **66**, 73, 77
Grimorio **114**, 115, 116, 117
Guardián 113
Guerra 33
Guerra de Dios 116
Guerra de la Oscuridad 62, 85, 117
Gygjur **77**, 116

H

Hablar con los Muertos 113
Hades 80
Hatherell 82
Hechicero 4
Hechicero Nato 11
Hechizo 4
Hermital 116
Hermod **59**, 116
Hipersensibilidad 109
Holst **86**, 87, 113, 116
Huginn **60**, 116

I

Idea 60
Idún **61**, 115, 166
Illean **111**, 116
Ilusionista 4
In Mortis Vox 113
Incremento Destructivo 21, **22**
Infección ambiental 16, **120**
Infección anímica 119, **120**
Infección Sobrenatural 119, **120**, 122
Inquisición 116
Interferencia mística 119, **120**
Introversión 101
Invocación 4
Irth 112
Itzi 114

J

Jashú 115
Joshiah Giovanni 81

K

Kagutsuchi **64**, 69
Kalandra Ilmora 116
Kalidus 79
Kami 12, 13, 64, 67, 68, 69, 70, 75, 85
Kannawa 114
Karasu no Yoru **13**, 115
Keith Sith 116
Kha-Nefer 78
Kirin 71
Kristoff Alexander Samuel **82**, 83

L

La Trinidad de las Bestias **66**, 67
Lannet 13, 115
Las Bestias Cardinales 67
Latín 114, 115, 116, 117
Legado de Sangre 73, 77
Leviathan **66**, 67
Libro de los Muertos 117
Libro de Magia 4
Lileth 116
Lilium 16, 82, 111, 116
Lim Shide 74, 77, 82, 116
Líneas del Dragón 122
Linx Kazte Hex 73
Literae 35
Lix Tetrax 60
Llamar Espiritus 16
Locura 100
Loly Ann 84
Lugnadh Fraed **III**, 116
Lumen 116
Lumina Magna 112
Luminus Lacrimae 116
Luz 106

M

Macahuitl **76**, 77
Magia Combinada 21, **24**
Magia Natural 12, **17**, 18
Magia Oculta 21, **26**
Magia Vital 21, 22, **26**
Mago 4
Mahotai 115
Maldición de Quezail 112
Mantenimiento 13, 21, 27, 29, 30, 126
Mantenimiento 112
Marioneta Dash 84
Marioneta Motobu 84
Marioneta Ren 84
Maximización de Conjuros 21, **28**
Memorias de Etheldrea 115
Mentalista 4
Metamagister: Alta Magia 21, **29**
Metamagister: Doble Daño 21, **23**
Metamagister: Mantenimiento Añadido 21, **27**
Metamagister: Zeon Ilimitado 16, 21, **26**
Mikheth 78
Místico 4
Mitos y Leyendas Lilium de Ediciones Labra 116
Mjolnir 82
Mournehäven 86, 87
Muerte 37
Muninn 60
Musical 39

N

Naaga **59**, 114
Nathaniel 111, 116
Natura 31, 32, 53, 68, 72, 112
Necrópolis 78
Nepranus 115
Nerval **74**, 116
Nestor **74**, 75
Nigromante 4
Nivel de magia 7, 8, 9, 11, 20, 22, 98, 114
No muerto 10, 38, 79
Nobleza 40
Nodo **122**, 123, 124
Nothing 77
Nuevo Continente 14
Nuruel Nux 114
Nyu Dai 115

O

Ocultista 4
Ofuda 13
Ojo del Huracán 82
Oni **75**, 115
Onmyodo 12, 13, 115
Onmyodo no Tenshi 115
Onmyoji 13
Orden de Magus 4, 81
Orden de Yehudah 4, 114
Orochi 64, 75

P

Pandora **63**, 64, 114
Patrones Mentales 100, 102
Paz **42**, 43
Pecado 44
Pertho Foilant 116
Piedra de Enlace 114
Poderes mentales 100, 101
Potestas Archanum 22, **24**
Precisión Mística 21, **22**
Protección contra el Mal 122
Protección en los Sueños 111
Proyección mágica 14, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 28, 34, 43, 49, 56, 68, 70, 78, 79, 80, 81, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 122
Proyección Mágica Determinada 21, **24**
Psicopatía 101
Psíquico 4

Q

Quezcatli 76

R

Rah 4, 73, 116
Raksasha **61**, 114
Rastrear la Magia 114
Recuperación de Zeon **7**, 24
Regalo de Uruz **86**, 87
Regeneración Zeónica Avanzada 21, **25**
Rito de Ephesus **113**, 116
Rito de Erebus **111**, 114
Rito de Némesis 113
Ritual **110**, 111, 112, 113, 114
Romper Ligaduras 112
Romper Resistencias 21, **28**
Ruatha Synn 82

S

Sactus Miraculum 116
Samael **114**, 115
Samsara **12**, 13
Sanctum Sanctorum **124**, 125, 126
Sangre 14, **48**, 49
Saniwa no Kagami 112
Santa Lucia de Valvona 116
Sapta Veda 114
Schweinerei 74
Seguridad Defensiva 21, 22, **26**
Seiryu **68**, 71, 115
Sennos Pesanta Somnis 114
Sentir la Magia 21, **26**
Shamanica 12, **15**
Sheele 11, 86, 87, **88**, 89,
Shinigami 115
Shivat 13, 115
Silfur 85

Sol Negro 117
Sortilegio 4
Srebro 85
Sub-via 30
Sueños 50
Suzaku **69**, 70, 71, 115
Sylvain 60, 85, 112, 116

T

Taumaturgo 4
Tawil At-U'mr 71
Técnica de Ki 27, 73
Teletransporte 106
Terras ex Gaia 116
Thanathos 63
Thirguzil 114
Tiempo 51
Tol Rauko 114, 115
Tónico de Amor 111
Transmisión de Magia 21, 22, 27
Tsukiyomi 67, 114

U

Uber Spiegel 115
Ull ni Perduro 116
Última Orden 113
Umbra Sigma 115
Umbral 54
Utlew'alariel 86

V

Vacío 56
Valentia 102
Valkyria 62
Valoración mágica 81, 115, 116
Varja 12, 13, 64, 71, 112, 115
Veles 62
Ventaja Metamágica 22
Ver Espiritus 112
Veras **112**, 114
Verhexen **73**, 74
Versatilidad Metamágica 11
Viejo Continente 16, 115, 116, 117
Vínculo físico 14, 15
Vodoun 12, **14**, 15, 112

W

Wang Shou Bou **85**, 86
Wonne stieg 74

Y

Yagarema 67, 85
Yamato 115
Yvah 115

Z

Zelber 85
Zeon 4, **6**, 7, 8, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 58, 86, 88, 89, 110, 111, 118, 120, 122, 123, 124, 125, 126
Zhorne Giovanni 78
Ziz 66, 67
Zona afin 120
Zona Encantada 118
Zona Espiritual 16
Zona estancia 52, 112, **120**

JUGADOR

Nombre:

Categoría:

Nivel: Edad:

Sexo:

Raza:

Pelo, Ojos: /

P. Desarrollo:

Altura, Peso: /

Apariencia: Tamaño:

EXPERIENCIA

Actuales:

Siguiente nivel:

BASE ACTUAL BONO

AGI

CON

DES

FUE

INT

PER

POD

VOL

CAPACIDADES FÍSICAS

CANSANCIO

Base

Espec.

ACTUAL

ARMADURA

ARMADURA

Ent.

Pres.

Esp.

Req.

TIPO DE ARMADURA

Fil

Con

Pen

Cal

Ele

Fri

Ene

LOCALIZACIÓN

FINAL

ATAQUE

Base

Destreza

Categoría

FINAL

COMBATE

PARADA

Base

Destreza

Categoría

FINAL

ESQUIVA

Base

B.Agi

Especial

Categoría

FINAL

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

TURNOS

BASE

ESP1

ESP2

ESP3

ESP4

MOV BASE

20

20

20

20

20

ARMADURA

N/A

AGILIDAD

DESTREZA

ARMA

20

CATEGORÍA

ESPECIAL

FINAL

PUNTOS DE VIDA

Nº múltiplos

Base

Categoría

Múltiplos

P.V. FINALES:

ACTUALES

HABILIDADES SECUNDARIAS

ATLETICAS

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Acrobacias

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Atletismo

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Montar

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Nadar

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Trepar

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Saltar

FUE

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

VIGOR

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Friedad

VOL

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

P. Fuerza

FUE

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Res. Dolor

VOL

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

PERCEPTIVAS

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Advertir

PER

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Buscar

PER

+

+

+

+

+

+

+

+

ACUMULACIÓN MÁGICA	
ACT. Base:	<input type="text"/>
Multiplos:	<input type="text"/>
Especial:	<input type="text"/>
ACT. REAL:	<input type="text"/>

Especial:

ACT. REAL:

ZEON	
Zeon Base:	<input type="text"/>
Categoría:	<input type="text"/>
Especial:	<input type="text"/>
FINAL:	<input type="text"/>

Especial:

FINAL:

ZEON ACTUAL	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	
61	
62	
63	
64	
65	
66	
67	
68	
69	
70	
71	
72	
73	
74	
75	
76	
77	
78	
79	
80	
81	
82	
83	
84	
85	
86	
87	
88	
89	
90	
91	
92	
93	
94	
95	
96	
97	
98	
99	
100	

PROYEC. MÁGICA	
Base:	
B.Des:	
Especial:	
Final:	

Final:

DESEQUILIBRIO
OFENSIVO DEFENSIVO

OFENSIVO

MAGIA INNATA	
Base:	
Especial:	
FINAL:	

Especial:

FINAL:

NIVEL DE ESFERA

Diagrama de la Esfera de la Magia:

- Centros:** ESENCIA, TIERRA, LUZ, FUEGO, ILUSIÓN, DESTRUCCIÓN, OSCURIDAD, AGUA.
- Periferia:** CREACIÓN, NIGROMANCIA, DESTRUCCIÓN.

USADO

DEL CONJURO

INTELIGENCIA

x10

x20

x30-

x 40

x5.0

RESISTENCIAS	BASE	CAR	BONO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FÍSICA	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENFERMEDADES	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VENENOS	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MÁGICAS	<input type="text"/>	POD	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PSÍQUICA	<input type="text"/>	VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Psíquica

Pod

1

--	--

PUNTOS DE CREACIÓN

DESVENTAJAS	

[illegible]

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS	COSTES

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS	COSTES

CONVOCACIÓN		CAR	BASE	BONO	ESP	FINAL
[]	Convocar	POD	_____ + _____	_____ + _____	=	<input type="text"/>
[]	Dominación	VOL	_____ + _____	_____ + _____	=	<input type="text"/>
[]	Atadura	POD	_____ + _____	_____ + _____	=	<input type="text"/>
[]	Desconvocar	POD	_____ + _____	_____ + _____	=	<input type="text"/>

_____ + _____

+ _____

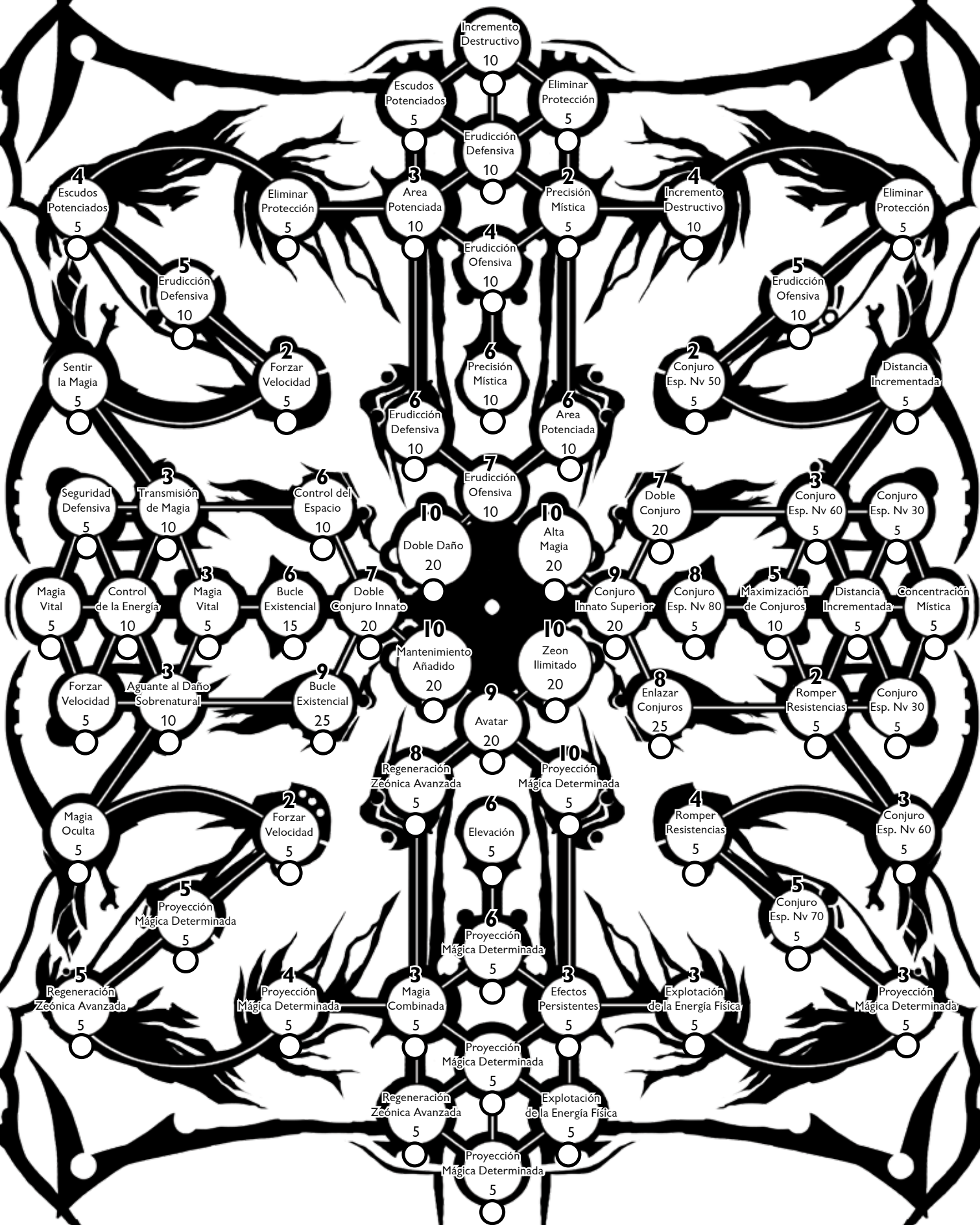
+

ESPECIALIZACIÓN _____

[illegible][illegible][illegible][illegible]

FINAL

ARCANA SEPHIRAH



POTENCIAL PSÍQUICO

Base:

Bono:

Especial:

FINAL:

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS

RESISTENCIAS

PRESENCIA BASE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FÍSICA	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENFERMEDADES	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VENENOS	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MÁGICAS	<input type="text"/>	POD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PSÍQUICA	<input type="text"/>	VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DISCIPLINAS PSÍQUICAS

1. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>
2. <input type="text"/>	4. <input type="text"/>

CV

CV Base:

CV Libres:

PROYECCIÓN PSÍQUICA

Base:

B.Des:

Especial:

FINAL:

PODER	PSÍQUICO INNATO	EFEECTO	VALOR

Nº DE INNATOS

VENTAJAS

DESVENTAJAS

PODERES PSÍQUICOS

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PATRONES MENTALES

	COSTE

MODIFICADORES

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

EQUIPO

DE

EQUIPO DE COMBATE

LOCALIZACIÓN

VESTIMENTA / COMPLEMENTOS / ACCESORIOS

POSESIONES / TÍTULOS

CONTACTOS

DESCRIPCIÓN / CARACTERÍSTICAS

DINERO

ORO

CANTIDAD



PLATA

CANTIDAD



BRONCE

CANTIDAD



JOYAS

CANTIDAD



CANTIDAD



CANTIDAD



RACIONES DIARIAS

COMIDA

BEBIDA

EQUIPO VARIADO

LOCALIZACIÓN

OBJETOS ESPECIALES

DESCRIPCIÓN / PROPIEDADES

NOTAS

ILUSTRACIÓN DEL PERSONAJE

[illegible]

Diagram illustrating the structure of the neural network layer. A central square node is connected to five output nodes. The connections are labeled x_{10} , x_{20} , x_{30} , x_{40} , and x_{50} . The central node is labeled 'INTELIGENCIA'. The output nodes are labeled 'VALOR MAXIMO DEL CONJURO'.

[illegible][illegible][illegible]

IDIOMAS	
BASE:	
1:	
2:	
3:	
4:	
5:	
N. MÁXIMO DE IDIOMAS	





Oscuridad

Los personajes alineados a la oscuridad son aquellos que, para bien o para mal, no repararán en nada con el fin de obtener sus objetivos. Desde los más malvados asesinos a los héroes más tenebrosos, los personajes oscuros son una fuerza a temer por sus enemigos, sean quienes sean.

BIENVENIDOS A ANIMA TACTICS, EL PRIMER JUEGO DE ESCARAMUZAS DE MINIATURAS DE 28 MM AMBIENTADO EN EL UNIVERSO DE ANIMA BEYOND FANTASY

En Anima Tactics tendrás que formar un grupo de personajes especiales, dotados de las más increíbles y variadas habilidades sobrenaturales, y enfrentarte a tus contrincantes en combates tan épicos como emocionantes. Combinando un sistema de cartas, poderes y artefactos, descubre las mejores combinaciones y tácticas que te llevarán a la victoria en el campo de batalla. Escultores de la talla de Juan Navarro o Chazz Elliot dan vida a algunos de los personajes más relevantes del mundo de Gaia, presentando una increíble galería de miniaturas de la mejor calidad.

Luz

La Facción de la Luz recoge a todos aquellos individuos vinculados a estrictos códigos de conducta y a los principios de las Beryls. Son personas dotadas de poderes sagrados y una voluntad inquebrantable, que para lo mejor o lo peor, se mantendrán siempre fieles a sus ideales.



WWW.EDGEENT.COM

LA TRILOGÍA AL FÍN COMPLETA

El extraordinario universo de Anima se transforma en un Juego de cartas no coleccionable, permitiéndote vivir grandes aventuras en las que salvaguardar el destino de Gaia será tu cometido.

¡Escoge bien a tus héroes!

Anima Card Game te ofrece tres grandes títulos; Más allá del Bien y del Mal, La Sombra de Omega y El Ocaso de los Dioses. Se presentan como juegos independientes pero tienen la enorme ventaja de que son totalmente compatibles entre sí, con lo que su combinación te proporcionará muchísima más diversión, aventura y un sinfín de posibilidades para jugar auténticas campañas épicas.

En el universo de Anima Card Game tendrás que formar un grupo de héroes, visitar los lugares más peligrosos y cumplir una serie de misiones apasionantes. Controlarás sus poderes mágicos, sus habilidades y sus técnicas de Ki, y no sólo deberás enfrentarte a terribles amenazas, sino también a tus propios compañeros, que tratarán de evitar que consigas tus objetivos antes que ellos. Pero no te preocupes, a tu disposición tendrás numerosas cartas de poderes y habilidades que te permitirán sortear toda clase de peligros.



シャドウ・オブ・オメガ
ANIMA
CARD GAME

WWW.EDGEENT.COM

—フィアト・ルクス—
ANIMA
BEYOND FANTASY

*No soy un dios...
Ni tampoco un demonio...
Estoy por encima de esos conceptos.
Soy algo más antiguo que el tiempo.
Creada por la voluntad del Mundo.
Soy... La Magia.
E incluso los cielos se echarán a temblar.*

Arcana Exxet: Secretos de lo Sobrenatural es un libro dedicado al mundo de la magia y los más increíbles poderes sobrenaturales. Entre sus páginas encontrarás infinidad de nuevas habilidades místicas, capacidades psíquicas, conjuros, invocaciones y artefactos impensables con los que elevar tus personajes a nuevos niveles de poder. Prepárate para dar el paso final. Un mundo como nunca hubieras imaginado se pone a tu alcance.

Dentro de este libro encontrarás:

NUEVOS SORTILEGIOS Y PODERES PSÍQUICOS: Centenares de nuevos conjuros de libre acceso en las nuevas sub-vías de magia especializadas, como Umbral o Caos, y decenas de novedosos poderes mentales como Luz y Teletransporte.

ESFERAS METAMÁGICAS: Un complejo y novedoso sistema de poderes místicos que permitirá a los personajes personalizar las habilidades sobrenaturales de sus sortilegios por completo.

TEOREMAS MÁGICOS: Nuevos enfoques para la magia que permite a los personajes utilizar sus capacidades místicas de forma muy diversa, incluso recreando la realidad sin la necesidad de lanzar conjuros usando su propio poder existencial.

RITUALES ARCANOS: Reglas para componer rituales ocultistas que permiten realizar magia a individuos sin el Don.

SHEELE: Criaturas únicas nacidas del alma de la magia que se funden con los personajes otorgándoles ventajas y poderes sin igual.

CONVOCATORIA: Nuevas invocaciones, Arcanos y Grandes Bestias. También se incluyen reglas para realizar Encarnaciones, el poder de personificar un ser de leyenda que reside en el alma del convocador y que le dotará de habilidades únicas.

Y MUCHO MÁS: Nuevas Ventajas Sobrenaturales y Psíquicas, Reglas Opcionales para alterar el funcionamiento de la magia en diferentes ambientaciones, Nexos de Poder existencial o cómo crear Sanctum Sanctorums.

edge®

WWW.EDGEENT.COM

