

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



Los que caminaron con nosotros
VOLUMEN 1

ESTÁBAMOS EQUIVOCADOS. SIEMPRE LO ESTUVIMOS.



PENSAMOS, EN NUESTRA PREPOTENCIA,

QUE ÉRAMOS QUIENES REGÍAMOS ESTE MUNDO.

PERO SÓLO HABÍAMOS OLVIDADO LA VERDAD...

O NO QUERÍAMOS VERLA.

ELLOS ESTUVIERON AQUÍ. A NUESTRO LADO.

LOS CUENTOS DE HADAS. LAS PESADILLAS.

TODO ERA REAL.

AHORA... EXISTIMOS EN UN TIEMPO PRESTADO,

QUE SE NOS AGOTA POCO A POCO HASTA QUE "ELLOS" REGRESEN.

ELLOS...

LOS QUE CAMINARON CON NOSOTROS...

Los que Caminaron con Nosotros es el libro definitivo de criaturas y monstruos del mundo de Gaia. Entre sus páginas encontraréis los más fabulosos seres y relatos, así como infinidad de habilidades únicas para personalizar vuestros personajes o confeccionar vuestras propias entidades. Preparaos. Con él abriréis las puertas a una nueva dimensión de diversión, misterio y retos sin fin para el mundo de Anima Beyond Fantasy.

Dentro de este libro hallareis:

BESTIARIO: Casi un centenar de las más espectaculares criaturas y entidades catalogadas y descritas con el máximo detalle. Todas y cada una de ellas se encuentran ilustradas a todo color, haciendo que cobren vida entre sus páginas.

CREACIÓN DE SERES: Nuevos poderes y habilidades únicas para las criaturas, desde transformaciones a nuevos niveles de poder hasta las más prodigiosas capacidades divinas.

LAS ALMAS PERDIDAS: Reglas para encarnar tres nuevas razas jugables, los Deva, los Tuan Dalyr y los Vetalas, tanto en su vertiente pura como Nephilim.

IDEAS PARA PARTIDAS: Decenas de tramas y sugerencias para que cualquier Director de Juego pueda desarrollar desde las sesiones más casuales hasta las más colosales campañas.

NUEVOS SISTEMAS DE COMBATE: Nuevas reglas alternativas para los enfrentamientos como el Combate de Masas, que permitirá a los personajes luchar contra centenares de adversarios de un modo simple y dinámico, o el Combate Dramático, que incrementa espectacularmente las proporciones de una batalla.

HISTORIAS OLVIDADAS: Descubre los secretos de las criaturas más ancestrales de Gaia, así como el papel fundamental que han tenido en la historia del mundo. Explora desde los misterios de La Máquina hasta el oscuro mundo de las criaturas infernales.

ENTES ÚNICOS: Afronta el poder desencadenado de las más poderosas criaturas de leyenda, como La Calamidad del Desierto Gurmah-Gharus, El Señor de las Pesadillas Dementia o el mismísimo Omega, El Último Ser.



WWW.ANIMARPG.COM



edge®

WWW.EDGEENT.COM

LOS QUE CAMINARON CON NOSOTROS

STAFF

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARÍCIO

DISEÑO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

CORRECIÓN 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

SALVADOR ESPÍN

LUIS NCT

SERGIO MELERO

EDICIÓN

JOSÉ M. REY

AGRADECIMIENTOS

A Ángeles y Cristobal, porque sin ellos mi sueño no hubiera podido seguir adelante, y a todos aquellos fans que con sus ánimos hacen cada día que Gaia sea un lugar más grande.

ANIMA, BEYOND FANTASY ES © 2006-2009 DE ANIMA PROJECT STUDIO. LA EDICIÓN EN CASTELLANO ES © 2006-2009 DE EDGE ENTERTAINMENT.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PÁGINA O FRAGMENTO DE ESTE LIBRO PUEDE SER REPRODUCIDO SIN PERMISO DEL EDITOR.
WWW.ANIMARPG.COM

LOS QUE CAMINARON CON NOSOTROS

ÍNDICE

Capítulo I: Hijos de Gaïa

Terminos de Juego

Abominación

Alius

Altos Señores Elementales

Agni

Arias Vayu

Chthon

Varuna

Archiquimera

Ahriman

Armadura Animada

Balzak

Guerrero

Sacerdote

Banshee

Behemoth

Belphe

Bestia Espectral

Blatoddea

Caballero del Vacío

Carroñero de Almas

Cath Flidais

Cazador (Type-012)

Chichusei

Demonios

Primera Jerarquía

Segunda Jerarquía

Tercera Jerarquía

Cuarta Jerarquía

Quinta Jerarquía

Ignis

Cerberus

Barroque

Stribog

Manfeitor

Duque Infernal

Djinn

Al-Djinn

Yinnum

Doncella del Hielo

Dragón de C'iel

Dragón de Gaira

Dúllahan

Emeth

Esfinge

Esqueleto

Etrien Gnosos

Fantasma

Menor

4	<i>Mayor</i>	70
4	<i>Arcano</i>	70
6	Ginnungaus	72
8	Gurmah-Gharus	73
10	<i>Gusanos de las Profundidades</i>	75
10	Gwyllgi	76
12	Hamadriá	77
14	Hecatondies Sigma	80
15	Helleborum Gnidium	83
19	Hijo de Baal	85
20	Hormiga Roja	86
21	<i>Obrera</i>	87
23	<i>Guerrera</i>	87
23	Huldra	88
23	Humbaba	89
25	Ira de la Naturaleza	91
26	La Máquina	93
28	<i>Drone</i>	94
29	<i>Tecnócrita</i>	95
30	<i>Portador</i>	97
31	<i>Portador Menor</i>	97
33	<i>Portador Mayor</i>	97
34	<i>Pretoriano</i>	99
35	Lapsia	101
37	Maestro de las Sombras	102
38	<i>Nyx</i>	104
39	Manticora	105
39	Marioneta	106
39	<i>Marioneta Menor</i>	106
39	<i>Marioneta Mayor</i>	106
41	Medusa	109
42	Meragrifo	110
44	Minotauro	112
46	Nectrogolem (Type-042)	113
47	Observador Espectral	116
48	Omega	117
50	<i>La Sombra de Omega</i>	117
50	<i>Lucifer</i>	117
52	<i>El Señor del Infinito</i>	118
53	Oni Ashura	123
56	<i>Oni Menor</i>	123
58	<i>Oni Mayor</i>	123
62	Oni Menor	125
64	El Orbe del Infinito	128
66	Quimera Ártica	130
67	Rana Globo	132
68	Raziel Archetypum (Type-100)	133
70	Raziel NK-X Ver. 1.0 (Type-666)	134
70	Recolector de Huesos	137
70	Rosa de Sangre	138

Rudraska	140	<i>Critico Automático</i>	175
Salamandra Ígnea	144	<i>Acumular Ataque</i>	175
Señor de las Pesadillas, Dementia	145	<i>Ataques Adicionales Aleatorios</i>	175
Seraphim Potestas	147	<i>Carga Natural</i>	176
Señor de los Muertos	149	<i>Reducción de Daño</i>	176
Shinigami	150	<i>Estilo Defensivo</i>	176
<i>Shinigami Menor</i>	150	<i>Escudo</i>	176
<i>Shinigami Mayor</i>	150	<i>Ataque Especial Incrementado</i>	176
Sierpe	152	Poderes Varios	177
<i>Menor</i>	152	<i>Sentidos Especiales</i>	177
<i>Mayor</i>	153	<i>Planear</i>	177
Simbiosis	154	<i>Efecto Permanente</i>	177
<i>Faceta Oscura</i>	154	<i>Transformación / Evolución</i>	177
<i>Faceta Luminosa</i>	154	Poderes Mágicos y Psíquicos	178
<i>Lenguas y Fauces</i>	154	<i>Maestría Sobrenatural</i>	178
Súcubo	156	<i>Magia Natural</i>	178
<i>Hija de Abrael</i>	156	<i>Mente Sistemática</i>	178
<i>Hija de Lilith</i>	156	Poderes Divinos	178
Type-005	158	<i>Inmunidad Crítica</i>	178
Valkyria	160	<i>Existencia Compacta</i>	178
Zaqqun	163	<i>Espacio Cerrado</i>	178
Zopo	164	<i>Barreras Existenciales</i>	179
<i>Daño Existencial</i>			179
Capítulo 2: Las Razas Perdidas	166	Capítulo 4: Sistemas de Combate Alt.	180
<i>Modificador de Nivel</i>		Combate Dramático	180
Devah	166	<i>Asaltos en los Combates Dramáticos</i>	180
<i>Nephilims</i>	167	<i>Limitaciones y Recomendaciones</i>	180
Vetala	168	Combate de Masas	181
<i>Nephilims</i>	169	<i>Masas de Enemigos</i>	181
Tuan Dalyr	170	<i>Puntos de Vida</i>	181
Capítulo 3: Habilidades y Poderes	172	<i>Habilidad Ofensiva</i>	181
<i>Seres Construidos</i>	172	<i>Daño y Tipo de Ataque</i>	181
<i>Sobre los Valores de Gnosis</i>	172	<i>Habilidad Defensiva y Armadura</i>	181
<i>Creación de Nuevos Poderes</i>	172	<i>Iniciativa</i>	181
<i>Metamorfismo y Puntos de Vida</i>	172	<i>Combatir contra una Masa de Enemigos</i>	182
Habilidades Esenciales	173	<i>Ataques en Área, Daño y Número de Adversarios</i>	182
Poderes de Combate	173	<i>Resistencias, Conjuros y Efectos</i>	182
<i>Ataque Adicional Indenpendiente</i>	173	<i>Uso de Poderes Especiales</i>	183
<i>Ataque Retardado</i>	173	<i>Maniobras Exclusivas</i>	183
<i>Ataque Camuflado</i>	173	<i>Desorganización</i>	183
<i>Ataque Mantenido</i>	174	<i>Masas contra Masas</i>	183
<i>Imparable</i>	174	<i>Limitaciones y Recomendaciones</i>	183
<i>Reflejar Ataques</i>	174		
<i>Arma Natural a Distancia</i>	174		
<i>Impactos de Fuerza</i>	174		
<i>Ataque Automático Condicionado</i>	175		
<i>Bonos a la Rotura</i>	175		
Apéndice I Comparativa de Tamaños		184	
Apéndice II Niveles y Sellos de Invocación		186	
Glosario		187	

CAPÍTULO 1

HIJOS DE GAÍA

*Mil años he esperado ... Encerrado ...
Encadenado en las tinieblas ...
desde el mismo momento en el que naci ...
Pero, en mis pesadillas, puedo verlo. El mundo.
Tan brillante ... Tan vivo ... Tan ... Ruidoso ...
Incluso desde aquí, puedo oír sus risas.
Riendo ... Burlándose de mis obras.
Pronto, mis cadenas cederán.
Pronto, seré libre para caminar de nuevo.
Y entonces, sobre una torre de cadáveres,
destruiré los cielos.*

Ωmega

Bienvenidos a Los que Caminaron con Nosotros.

Tenéis entre vuestras manos el primer volumen del compendio de criaturas para Anima Beyond Fantasy, un libro en el que se recogen casi un centenar de seres únicos que habitan en el mundo de Gaia... y mucho más. Nuevos sistemas de combate, infinidad de argumentos para campañas, poderes prodigiosos y razas sobrenaturales son sólo parte de lo que os espera aquí dentro.

Para ser completamente sinceros, cuando escribimos estas páginas nuestro objetivo no era hacer un simple listado de monstruos. Aspirábamos a más; queríamos contar historias increíbles, componer una obra que cualquier aficionado a la fantasía pudiera disfrutar leyendo. Por ello, cada uno de los seres que aparecen en ellas pretende ser mucho más que un simple enemigo al que combatir. Es un fragmento de una ambientación única en la que hemos puesto toda nuestra alma.

Naturalmente, solamente vosotros tendréis que decidir si lo hemos conseguido o no.

Pero como siempre decimos, ante todo no olvidéis que el único objetivo de este libro es inspirar. Lo que os presentamos no pretende ser una guía taxativa de los poderes y habilidades de las criaturas. Cada una de ellas puede ser especial a su manera y, en consecuencia, poseer habilidades diferentes a las aquí expuestas si así lo preferís.

Ahora preparaos. Los que Caminaron con Nosotros ya están aquí...

TÉRMINOS DE JUEGO

A continuación se detallan los términos que aparecen en cada una de las fichas. Todas las debilidades o desventajas de los seres aparecen reflejadas en cursiva, diferenciándolas así de sus otros poderes. Si uno de ellos no posee ninguna habilidad o característica especial en un campo concreto, esa línea no aparece en su descripción.

Nivel: Define el nivel de la criatura.

Clase: Indica a qué tipo pertenece y, según el caso, si se trata de un elemental o un no muerto. Junto a esta anotación, aparece una cifra que dice cuánto Gnosis posee.

Puntos de vida: Son sus PV. Si usa acumulación de daño, también se indica aquí.

Categoría: Concreta a qué categoría pertenece. En caso de que la criatura tenga más de una clase, aquí se refleja cual de ellas es en la que más niveles ha invertido.

Características: Marca el valor habitual de las características físicas y anímicas de la criatura.

Resistencias: Es el valor de las seis Resistencias que posee (RF, RM, RP, RV y RE).

Turno: Se utiliza para calcular su iniciativa. Todos los seres tienen indicado cuál es su turno natural, aunque pueden poseer otros valores, dependiendo de la clase de ataque que empleen.

Habilidad de Ataque: Indica la habilidad ofensiva del ser, haciendo uso de sus diferentes tipos de ataque. En algunas ocasiones, ciertas criaturas tienen la capacidad de realizar más de un ataque por asalto. En tales casos, la habilidad con la que los realizan aparece reflejada con un símbolo de + tras el principal.

Habilidad de Defensa: Refleja el valor con el que para o esquiva. Si aparece la palabra Acumulación, representa que el ser se defiende acumulando daño.

Daño: Es el daño base que producen sus ataques. Tras cada uno de ellos, se indica el crítico primario y secundario que emplean.

TA: La armadura con la que se protege. Si aparece la palabra Natural seguida de un valor numérico, utiliza la misma contra todos los tipos de ataque, incluyendo Energía.

ACT: La acumulación mágica de la criatura.

Zeon: El valor máximo que pueden tener sus puntos de magia.

Proyección Mágica: La habilidad con la que dirige los conjuros. En algunas ocasiones, puede diferenciarse entre su capacidad ofensiva y defensiva.

Nivel de magia: Las vías que habitualmente conoce, y su nivel.

Potencial Psíquico: El potencial que suma a sus controles psíquicos.

CV Libres: El número de CV libres que posee.

Disciplinas: Indica sus Disciplinas y Poderes Psíquicos. Si alguno de ellos está potenciado, su valor se encuentra reflejado junto a él.

Innatos: El número de poderes psíquicos innatos que puede mantener la criatura.

Proyección psíquica: Su habilidad ofensiva y defensiva empleando mentalismo.

Ki: Indica los diferentes valores de Puntos de Ki de cada atributo y, tras ellos, su valor total.

Acumulaciones de Ki: Las distintas acumulaciones de Ki de la criatura.

Habilidades del Ki: Enumera las habilidades que normalmente poseen ese tipo de entidad.

Técnicas: Las Técnicas de Ki que frecuentemente conocen.

Habilidades naturales: Indica las maniobras de combate o tablas de armas que posee.

Habilidades esenciales: Indica las Habilidades Esenciales que posee cada criatura. En la gran mayoría de los casos, aparecen ya reflejadas en los atributos y estadísticas de la ficha, otorgando las habilidades tal y como se describen en el

Capítulo 26 del Libro Básico. Si alguna de ellas requiere algún tipo de aclaración, como invulnerabilidades o debilidades, se detalla junto a la explicación de sus poderes.



Poderes: Es el listado de sus poderes y cualidades especiales, que en su mayoría se explican con detenimiento tras la descripción del Modus operandi. Ten en cuenta que no todos los poderes necesitan ser detallados. Si, por ejemplo, un ser tiene la capacidad especial Ver lo sobrenatural, significa que posee el don de distinguir espíritus, magia y matrices psíquicas, de la manera que se explica en el **Capítulo 26** del Libro Básico.

Tamaño: Refleja las dimensiones físicas del ser.

Regeneración: Su nivel de regeneración.

Tipo de movimiento: Su velocidad de desplazamiento.

Cansancio: Sus puntos de cansancio. Si aparece la palabra Incansable, la criatura no se fatiga nunca, pero tampoco puede invertir puntos para mejorar sus habilidades físicas.

Habilidades Secundarias: Las pericias más comunes que posee. Si en algún caso aparece alguna de ellas en cursiva, significa que tiene algún tipo de modificador especial debido a su naturaleza, edad o condición.

ABOMINACIÓN

SEMILLA PRIMIGENIA

Nivel: 8

Puntos de Vida: 3.000 (Especial)

Categoría: Guerrero

Fue: 15 Des: 6 Agi: 4 Con: 15 Pod: 12 Int: 4 Vol: 10 Per: 10

RF 95 RM 85 RP 80 RV 95 RE 95

Clase: Entre mundos 25

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 175 Tentáculos (Especial), 200 Vaciar mente.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 130 Tentáculos (Con)

TA: Natural 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Zen, Sin Inconsciencia, Voluntad Inquebrantable (Inmunidad Psicológica).

Poderes: Armas Naturales: Tentáculos (Daña Energía, Dos Ataques adicionales -30, RF 180, Drenaje Completo), Vaciar Mente (Poder Psíquico Innato, Muerte Psíquica, RP 140, Sin Límite, Requiere 2 Turnos de Preparatoria), Regeneración 16, Ver lo Sobrenatural, Visión Radial, Mutación Aberrante.

Tamaño: 30 Gigantesco

Regeneración: 16

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: 15

Habilidades Secundarias: Advertir 75, Buscar 150, Proezas de Fuerza 215.

Probablemente ningún nombre encaje mejor que el de "Abominación Primigenia" para definir a estas monstruosidades.

Se trata de las semillas de los mil veces malditos dioses Primigenios, parásitos provenientes de sus cuerpos impíos que se desprendieron de ellos al ser confinados en la Cordillera de los Vientos.

Son pesadillas amorfas y abotargadas repletas de tentáculos, ojos y bocas que no hacen más que mutar. Carne putrefacta, yagás y pus componen mayoritariamente su cuerpo, del cual emana un hedor que hace vomitar a cuantos se les acercan. Su tamaño oscila entre los treinta y los cincuenta metros, pero pueden crecer conforme van alimentándose de la energía vital de sus víctimas hasta quintuplicar esas dimensiones.

Igual que los propios Primigenios, las Abominaciones permanecen encerradas en las profundidades. La mayoría está dentro de la propia Cordillera de los Vientos, pero lo cierto es que hay multitud de ellas repartidas por todo el mundo (probablemente, más de un centenar). Sobre cada uno de sus cubiles hay construido algún ancestral sello Sylvain que evita que se liberen. Por lo general suelen estar camuflados dentro de iglesias o monumentos con el único objetivo de que no sean destruidos por seguidores de los primigenios o fanáticos religiosos que ignoran su verdadera función.

Las Abominaciones no tienen ningún otro cometido mas que devorar cuanto encuentran a su paso; exterminan todo rastro de vida dejando tras de sí poco más que sangre y cenizas. De hecho, carecen de nada parecido a una mente, son pura locura y ansia encarnadas. Si se diera el caso de que alguno llegase a despertar, simplemente ascendería lentamente a la superficie y darían comienzo a su sinfonía de destrucción.

MODUS OPERANDI

Como parásitos de los Primigenios, las Abominaciones son monstruosidades de gran poder destructivo capaces de acabar fácilmente con batallones enteros. Además, puesto que sus poderes se incrementan conforme van absorbiendo vida, cuanto más matan son más peligrosas, hasta llegar a convertirse prácticamente en Primigenios en miniatura.

Puesto que son masas amorfas, no tienen puntos vulnerables conocidos.

Voluntad Inquebrantable: Una Abominación no posee una mente como tal; toda ella es poco más que una desmesurada voluntad de devorar todo cuanto se ponga en su camino. Por tanto, no es afectado por poderes psíquicos telepáticos ni ninguna habilidad sobrenatural que pueda "controlar" su mente (más no así su cuerpo).

Regeneración: Una Abominación primigenia recupera 150 Puntos de Vida por turno, salvo el daño procedente de armas que tengan la consideración de benditas o cargadas de fuerza impía.

Tentáculos: Los apéndices de la pesadilla no sólo tienen una fuerza aterradora, también poseen la capacidad de "devorar" la esencia de todo cuanto tocan. Al entrar en contacto con un ente vivo este empieza a "sesecarse", quedando desprovisto de cualquier rastro de fuerza vital. Con ella la criatura crece y regurgita nuevos apéndices, convirtiéndose en una monstruosidad aún mayor. Cada vez que la Abominación cause daños o atrape con los Tentáculos a un objetivo (basta con realizar una maniobra de Presa y conseguir al menos Parálisis Menor), este debe superar un control de RF contra 180 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso.

Vaciar Mente: Utilizando su voluntad colectiva, la Abominación puede producir un desgarrador estallido psíquico que destruye la mente de cuantos le rodean. Para usar esta habilidad la criatura ha de prepararse durante dos asaltos completos, durante los cuales aplica un penalizador de -50 a su Habilidad de Ataque con sus tentáculos. Finalmente, activa el estallido, que es equivalente al poder mental Muerte Psíquica con un potencial de 180 puntos. Todo aquel que se encuentre a menos de 100 metros de la criatura debe de superar un control de RP contra 140 o perderá un punto de Inteligencia y otro de Voluntad por cada 10 que lo haya fallado.

En el caso de que alguna de las dos Características llegue hasta cero, la mente del sujeto se quiebra y queda lobotomizado, algo que la Abominación aprovecha para alimentarse de su vida.

Ojos de Abominación: Las Abominaciones tienen decenas de ojos que ven tanto el mundo material como el espiritual. En consecuencia, poseen los poderes Visión Radial y Ver lo Sobrenatural.

Mutación Aberrante: Las personas que mueran a consecuencia de la absorción de vida de los tentáculos pierden su esencia vital, que es devorada de inmediato por la Abominación. En consecuencia, cada vez que la criatura se alimente de un ser vivo suma la Presencia de su víctima al valor de su Estado de Mutación; cuanto más elevado sea este, mayores serán los poderes de la pesadilla. Los seres naturales que tengan una Natura superior a cero multiplican por ese valor su Presencia base para determinar cual es el "potencial" de su fuerza vital. Dependiendo de cuál sea la suma de las presencias devoradas, la Abominación conseguirá diferentes poderes tal y como se indica a continuación.

ENTRE 100 Y 250: Obtiene suficientes tentáculos como para realizar un segundo ataque adicional con habilidad plena.

ENTRE 250 Y 1.000: Sus Puntos de Vida máximos aumentan hasta 5.000, y el daño base de sus tentáculos hasta 150.

ENTRE 1.000 Y 5.000: Obtiene un tercer ataque adicional por asalto con habilidad plena.

Entre 5.000 y 25.000: Sus Puntos de Vida máximos aumentan hasta 7.000 y su Regeneración le permite recuperar hasta 250 por asalto.

MÁS DE 25.000: La criatura obtiene un cuarto ataque adicional con sus tentáculos, cuyo daño se incrementa hasta 180. Adicionalmente, obtiene un bono de +20 a toda acción y la habilidad Vaciar Mente incrementa la dificultad de su RP hasta 180, cubriendo un área de 250 metros.



EL MISTERIO DE LAS DESAPARICIONES

Fatídicamente una remodelación en una vieja iglesia ha dañado uno de los sellos que contienen a una Abominación. Esta, aún parcialmente aletargada, ha empezado a devorar ciudadanos por las noches usando el sistema de alcantarillado para mover sus tentáculos (pues ella aún no puede salir a la superficie). Los cuerpos, marchitos y envejecidos, han sido encontrados por la guardia no sin cierta consternación. El problema es que las autoridades locales no quieren involucrar a la Inquisición (pues ya tuvieron malas experiencias con ella en el pasado), por lo que están camuflando las muertes como actos de un asesino en serie. No obstante, intuyendo que probablemente sea algo "sobrenatural", han decidido contratar encubiertamente expertos que puedan ayudarles a detener al "asesino".

Para empeorar las cosas, una secta de ocultistas de tres al cuarto piensa que lo que está ocurriendo es en realidad obra suya; creen erróneamente que invocaron a un demonio en la ciudad y que necesitan entregarle sacrificios humanos para que cumpla sus deseos. Por ello también han empezado una serie de asesinatos rituales que, naturalmente, no harán más que confundir a los investigadores.

Ilustrado por Luis NCT



ALIUS

SOLDADO SAGRADO



Nivel: 7

Clase: Entre mundos, Elemental 20

Puntos de Vida: 240

Categoría: Paladin

Fue: 11 **Des:** 11 **Agi:** 8 **Con:** 10

Pod: 10 **Int:** 8 **Vol:** 9 **Per:** 9

RF 75 **RM** 75 **RP** 70 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 105 Natural; 40 Lanza y Escudo

Habilidad de ataque: 200 Lanza +10

Habilidad de defensa: 240 Escudo +10

Daño: 80 Lanza de luz (Pen), 60 Escudo de Luz (Con)

Llevar armadura: 95

TA: Armadura Completa

Fil 7 Pen 7 Con 7 Cal 6 Ele 2 Fri 6 Ene 4

Ki: Fue 12 Des 12 Agi 8 Con 10 Pod 10 Vol 9

Total: 61

Acumulaciones de Ki: Fue 2 Des 2 Agi 1 Con 2 Pod 2 Vol 1

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki

Técnicas: Spiculum, Aegis.

Act: 20

Zeon: 300

Desconvocar: 120 (Oscuridad)

Habilidades naturales: Magnus: Guardián, Uso de Lanza (Variable).

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad.

Poderes: Alas Luminosas (Vuelo Místico 12), Sentido de la Justicia, Pantalla de Escudos, Metal Sacro (Daña Energía, Ataque Elemental), Ver lo Sobrenatural, *Incapaz de Pecar*.

Tamaño: 21 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 6/12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 50, Liderazgo 105, Advertir 65, Buscar 25, Ocultismo 50, Resistir el Dolor 100.

Los Alius o Soldados Sagrados son elementales que durante milenios han compuesto el grueso de la élite en los ejércitos de la luz. Al servicio de Beryls, Aeones y diversas deidades benignas, estas criaturas han estado presentes en prácticamente todas las guerras sobrenaturales de la historia.

Tienen el aspecto de caballeros alados que portan una resplandeciente armadura plateada que no es otra cosa sino su propio cuerpo. Carecen de extremidades inferiores; en su lugar tienen otro par de alas angelicales que hacen a su vez de piernas. Aunque la mayoría parecen mayoritariamente masculinos, en realidad son asexuados, por lo que a veces sus formas tienden a engaño. Llamativamente, su plumaje puede ser de cualquier color y, como el metal de sus corazas forma parte de ellos, son capaces de alterar la estructura de sus yelmos para expresar muy variadas emociones.

Los Soldados Sagrados, como su nombre indica, son luchadores de élite que encarnan los ideales de justicia y rectitud. Luchan incansablemente contra cualquier cosa que amenace la estabilidad del mundo sin importarles el riesgo personal que puedan correr. Aunque poseen una inteligencia media y son capaces de comunicarse en multitud de idiomas, son pocas las veces que tienen tiempo de confraternizar con personas ajenas a sus cruzadas. Más allá de palabras de aliento



para los que sufren o funestas advertencias a sus enemigos, no hablan demasiado. Sólo los niños, a los que los Alius tienen un especial cariño, logran que les dediquen parte de su tiempo.

En el pasado su número era considerable, pero ahora no quedan más que unas cuantas decenas. Sorprendentemente, están muy bien organizados; un consejo formado por siete de ellos, que reciben el nombre de Caballeros de la Luz (y que representan a las siete Beryls, pese a no tener contacto o relación alguna con estas) dirigen y coordinan las acciones de sus compañeros, enviándoles a donde sean necesarios o su ayuda se precise. Por supuesto actúan completamente en secreto, evitando ser descubiertos por una humanidad que, por lo general, les teme. Afortunadamente su angelical aspecto les abre muchas puertas, y hay quienes los relacionan con ángeles justicieros enviados por los cielos para combatir el mal.

Los Alius mantienen buenas relaciones con muchas organizaciones en la sombra, como Samael, Magus o Belasarius, e incluso han llegado a colaborar con agentes de la Inquisición (algo extremadamente inusual dentro de los cánones de la Iglesia). También tienen el apoyo de elementales mayores (algunas Belphe y Elhayms colaboran abiertamente con los Caballeros de la Luz), y de otras criaturas de naturaleza positiva.

MODUS OPERANDI

Inteligentes, comprensivos, pero a la vez terriblemente fanáticos en lo que representa combatir todo aquello que contemplan como injusticia, los Alius son criaturas belicosas que existen para luchar. Pese a no tener capacidades mágicas, son extremadamente hábiles exorcizando criaturas oscuras y entes de naturaleza maligna (si bien sus poderes únicamente se especializan en dicha clase de monstruos). Por supuesto, como seres creados para las guerras sobrenaturales, son extremadamente aptos en combate así como en el uso del ki.

Pantalla de Escudos: El Soldado Sagrado repliega sus alas y se cubre con ellas como si fueran enormes escudos de energía. A efectos de juego esta habilidad es equivalente a la maniobra Defensa Total, pero al contrario que esta incrementa en +60 la habilidad de defensa del Alius. Naturalmente, el uso de esta habilidad ha de ser declarada antes de determinar la iniciativa del asalto o cuando al elemental le corresponda actuar. Como regla excepcional, pueden usar Pantalla de Escudos en combinación al Magnus Guardián.

Metal Sagro: Las armas y la armadura de los Alius nacen de su propia esencia consagrada, ya que en cierta manera son su cuerpo y alma. Por ello el elemental puede manifestar su arma y su escudo en cualquier momento, y únicamente él (o una criatura igualmente sagrada) pueden sostenerlas. Ambos artefactos son siempre de Calidad +10 y tienen la consideración de objetos sagrados; dañan energía y doblan daño contra cualquier criatura de naturaleza maligna cuyo Gnosis no sea superior a 35.

Armas: Si bien siempre portan un escudo medio y la lanza es su arma preferente, esta última no es la única que los Alius son capaces de enarbar. Muchos manifiestan artefactos diferentes, como espadas largas, mazas o hachas, manteniendo las reglas de Metal Sagro.

Alas Luminosas: Los Alius se mueven siempre por el aire con el equivalente a un Tipo de Vuelo 12. Los modificadores que esto proporciona a sus habilidades de combate ya se encuentran incluidas en sus estadísticas.



Sentido de la Justicia: Un Soldado Sagrado siente instintivamente lo que es justo o no. Durante un conflicto siempre sabe cuál es el lado que se inclina más hacia la justicia, así como percibe si los actos de una persona están o no equivocados. Este poder es automático; únicamente los acontecimientos en los que están involucradas entidades con Gnosis superior a 35 escapan a esta habilidad.

Guardianes: Los Alius tienen una capacidad sobrenatural para proteger a otras personas de ataques, representado por el Magnus Guardián. Es decir, no requiere ganar el Turno o prever un ataque para defender a alguien de un determinado golpe (siempre y cuando se encuentre próximo a él). De igual forma, el Alius aplica únicamente un -10 a su Habilidad de Parada para detener la agresión o apartar a su protegido del impacto, en lugar del -40 habitual.

Técnicas de Ki: Los Alius son maestros en el uso del Ki y dominan sus propias Técnicas de combate. A continuación hay un listado de las dos más comunes;

SACRA SPECULUM

Nivel: 1

CM: 25

El Soldado Sagrado acumula energía sagrada en la punta de su lanza creando una espiral de luz. Inmediatamente después, carga contra su objetivo a tal velocidad que parece desdoblarse; en sólo una fracción de segundo está sobre él ensartándolo con su arma. Sacra Speculum otorga al Alius la capacidad de moverse realizando un ataque a distancia de hasta 50 metros, aumentando además en +40 su Habilidad de Ataque.

AGI 5 DES 6 POD 6

Efectos: Habilidad de Ataque +40, Ataque a Distancia 50 metros (Proyección).

Desventajas: Atadura Elemental (Aire y Luz).

SACRA AEGIS

Nivel: 1

CM: 30

El escudo del Alius emite un fulgor dorado durante unos momentos, creando una pantalla de luz que tanto inutiliza los ataques de sus contrincantes como guía la lanza del elemental para acabar con su enemigo. Sacra Aegis aumenta la Habilidad de Parada del Alius en +50 y, de conseguir una defensa con éxito, incrementa en +75 la habilidad del Contraataque.

AGI 6 DES 5 POD 6

Efectos: Habilidad de Parada +50, Habilidad de Contraataque +75.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Atadura Elemental (Aire y Luz).

Incapaz de Pecar: Si un Soldado Sagrado comete un solo acto incorrecto, incluso si es equivocadamente o en contra de su voluntad, su esencia es consumida al instante y muere sin remisión.

COMPAÑEROS DE ARMAS

Conscientes de su extrema vulnerabilidad a las habilidades de los convocadores y temerosos de ser forzados a ir en contra de sus principios, en especial a manos de la Orden de Yehudah, los Soldados Sagrados buscan constantemente compañeros mortales con los que entablar un lazo de familiar. Por supuesto, únicamente personas de noble espíritu dispuestas a lo que sea por hacer lo que es debido cumplen sus expectativas.

ALTOS SEÑORES ELEMENTALES

Por debajo únicamente de Aeones y deidades elementales se encuentran las entidades que los oculistas y hechiceros han dado a llamar Altos Señores Elementales. Se trata de la más alta jerarquía conocida de los "Cuatro Principios Elementales", cuyos incommensurables poderes sólo son comparables a las de Doncellas de Luz o los Señores de las Tinieblas.

Al contrario de lo que algunos piensan no se trata de entidades únicas, sino de una categoría extremadamente poderosa de elemental que por lo general ocupa el liderazgo de los de su especie en un amplio territorio. En más de un sentido, podrían ser considerados como los "príncipes" de los elementos. Desvinculados por completo de la luz y la oscuridad, así como de los intereses de Beryls y Shajads, actualmente no sirven a poder alguno, salvo en los raros casos de que sigan vinculados a una deidad. Aunque ciertamente existe cierta animosidad entre ellos, los cuatro mantienen un pacto no escrito que pretende mantener en todo momento un equilibrio de poder.

AGNI

ELEMENTAL SUPERIOR DE FUEGO



Nivel: 10 **Clase:** Entre mundos, Elemental 30

Puntos de Vida: 4.500 Acumulación

Categoría: Warlock

Fue: 15 **Des:** 10 **Agí:** 7 **Con:** 14 **Pod:** 13 **Int:** 13 **Vol:** 12 **Per:** 8
RF 100 **RM** 100 **RP** 95 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 250 Garras Ígneas, 300 Inferno

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 130 Garras Ígneas (Cal), 150 Inferno (Cal)

TA: Natural 6

ACT: 50 Fuego, 30 otras

Zeon: 625

Proyección mágica: 220 Ofensiva

Nivel de Vía: 90 Fuego

Habilidades naturales: Proyección Mágica como Ataque.

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Sobrenaturales, Características Anímicas Sobrehumanas, Tamaño Innatural, Zen, Exención Física, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Fuego), Inutilidad Somática, Inutilidad Oral, Vulnerabilidad a un Elemento (Doble Daño, Agua).

Poderes: Armas naturales: Garras Ígneas (Ataque Elemental), Daña Energía, Inferno (Daño 150, Área 50 Metros, Sin Límite, Requiere 1 Turno de Preparatoria), Contacto Abrasivo, Alas de Fuego (Vuelo Místico 8), Forma Elemental, Aura de Fuego, Consunción, Dominio Elemental, Vulnerabilidad Extrema: Agua (Debilidad, Daño Equivalente, RF 180).

Tamaño: 29 Enorme

Tipo de movimiento: 8/8



Regeneración: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Intimidar 150, Advertir 50, Buscar 50, Valoración Mágica 100, Proezas de Fuerza 100.

Adorados en Baho y otras zonas orientales como deidades menores de las llamas, las entidades conocidas como Agni son la máxima potencia entre los elementales de fuego. Similares en aspecto a los efreet pero de tamaño y envergadura muy superior (llegan a medir incluso más de seis metros de altura), los Agni se caracterizan por sus demoníacos rostros y las descomunales alas de fuego que pueden manifestar a voluntad. Por ello son considerados "ángeles caídos del fuego" por la Iglesia de Abel, uno de los demonios más poderosos y de mayor jerarquía.

Se dice que, al contrario que otros altos señores elementales, los Agni no nacen como tal, sino que son el resultado de la evolución de un ancestral efreet que ha consumido la llama existencial de miles de sus iguales. El resultado es la unión de incontables fuerzas vitales, que se extinguen para dar nacimiento a una nueva potencia que une elementos de todos los anteriores.

Por norma general, la personalidad de los Agni es cruel y despiadada. Adoran los conflictos, la violencia y la guerra, pues la destrucción forma una parte inherente de las llamas y, en consecuencia, de su naturaleza. Sin embargo tampoco son ineludiblemente malvados, pues entienden que es necesaria cierta moderación y equilibrio en todo.

De todos los altos elementales son quizás los que mantienen una mayor relación con otros de su clase. Incluso se podría llegar a aseverar que tienen una estructura militarizada y, pese a estar separados, cada uno de ellos tiene un férreo control de los elementales menores que se encuentran en sus zonas de influencia.

Afines a su esencia, los Agni viven habitualmente en zonas volcánicas o en lugares donde hace un asfixiante calor. Se ignora por completo cuantos de ellos quedan en Gaia, pero la mayoría se encuentran muy activos tras los acontecimientos de la Ruptura de los Cielos.

MODUS OPERANDI

Criaturas violentas y con un amor ciego por la lucha, los Agni no dudan ni un solo instante en lanzarse al combate siempre que se les presente una excusa convincente. Simplemente medir sus capacidades contra las de contrincantes a su medida es razón suficiente para ellos. Naturalmente, su descomunal capacidad combativa es simplemente apabullante. Entre su potencia física, sus capacidades sobrenaturales y su maestría mágica son imparables. Les da igual enfrentarse a un adversario o a cientos; para ellos, el resultado es exactamente el mismo. No tienen puntos vulnerables conocidos, ni siquiera la cabeza.

Inferno: A parte de sus garras y fauces, un Agni puede usar sus enormes alas ígneas para barrer a sus enemigos con enormes lenguas de fuego. Cuando pretende usar este ataque, repliega sus alas envolviéndose con ellas mientras acumula una gran cantidad de energía. Al extenderlas, crea una enorme explosión abrasiva que abarca todo lo que esté a menos de 50 metros del señor elemental. Inferno ataca en la tabla de CALor y requiere un asalto entero de preparación, durante el cual el Agni no puede usar acciones Activas. Tras usar este ataque, el señor elemental tiene que esperar como recuperación entre uno y cinco asaltos (determinados por el lanzamiento de un D10; 1-2 un asalto, 3-4 dos asaltos, 5-6 tres asaltos, 7-8 cuatro asaltos y 9-10 cinco asaltos) antes de volver a utilizarlo.

Aura de Fuego: El señor elemental es una fuente tan grande de calor que cualquiera que se exponga a estar cerca de él sufre serias consecuencias. El aire se vuelve irrespirable, el metal se pone al rojo vivo e incluso las rocas se funden a su alrededor. Todo aquel que esté a un radio de 10 metros del Agni al inicio de un asalto, debe superar una RF contra 120 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. En el caso de que alguien lleve encima elementos fácilmente inflamables, como ropa o madera, la dificultad de la RF aumenta 20 puntos y, de fallar el control, el personaje entrará inmediatamente en el estado de En Llamas.

Forma Elemental: El cuerpo de los Agni está completamente hecho de fuego, por lo que son inmunes a cualquier ataque convencional que no esté basado en Energía, Agua o Frío.

Contacto Abrasivo: Además de su Aura de Fuego todo individuo que entre en contacto con el señor elemental, ya sea por atacarlo físicamente o recibir una acometida suya, corre el riesgo de quedar reducido a un montón de cenizas. En consecuencia, aquel que toque o sea tocado directamente por el Agni ha de superar una RM contra 140 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso.

Consunción: Como habilidad pasiva, el señor del fuego puede sacrificar parte de su energía vital para incrementar sus habilidades temporalmente. De ese modo, cada 50 PV que sacrifique le otorgarán un bono de +5 a toda acción durante ese asalto, hasta un máximo de +50.

Alas de Fuego: El señor elemental se desplaza por el aire gracias a sus inmensas alas de fuego a la misma velocidad que lo hace por el suelo. No obstante, es completamente incapaz de activar Inferno mientras las está usando para volar.

Dominio Elemental: Todos los conjuros de la vía de Fuego que el señor elemental realice son lanzados con dos añadidos adicionales sin coste alguno. Los conjuros mantenidos también se benefician de este bono, pero no cuentan para el coste de Mantenimiento del hechizo.

Inmunidad Elemental: Los ataques basados en fuego o calor no producen daño en los Agni.

Vulnerabilidad Extrema: Si Agni pone en contacto más de la mitad de su cuerpo con agua fría o hielo debe superar una RF contra 180 o recibir un daño equivalente a su nivel de fracaso por cinco. Cada 1.000 puntos de daño que sufra por esta causa le producen la pérdida temporal de un punto de Agilidad, Destreza y Fuerza.





ARIAS VAYU

ELEMENTAL SUPERIOR DE AIRE



Nivel: 10

Clase: Entre mundos, Elemental 30

Puntos de Vida: 210

Categoría: Warlock

Fue: 5 **Des:** 14 **Agi:** 15 **Con:** 8 **Pod:** 13 **Int:** 13 **Vol:** 7 **Per:** 10

RF: 85 **RM:** 100 **RP:** 85 **RV:** 85 **RE:** 85

Turno: 175 Natural

Habilidad de ataque: 240 Cuchilla de Viento

Habilidad de defensa: 250 Esquiva

Daño: 80 Cuchilla de Viento (Fil), 100 Tetraformación (Ele)

TA: Ninguna

ACT: 80 Aire

Zeon: 900

Proyección mágica: 200 Ofensiva

Nivel de Vía: 90 Aire

Habilidades naturales: Proyección Mágica como Ataque.

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Sobrenaturales, Características Anímicas Sobrehumanas, Zen, Exención Física, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Aire), Inutilidad Somática, Inutilidad Oral.

Poderes: +30 al Turno Natural, Forma Elemental, Cuchilla de Viento (Ataque Elemental, -2 a la TA Defensora, Distancia 250 Metros, Daño Base 80), Daña Energía, Transporte Innato (Distancia 30 Metros, A través de un Elemento, Sin Límite), Dominio Elemental, Los Cuatro Cristales Elementales.

Tamaño: 13 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 15

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 125, Baile 180, Persuasión 55, Advertir 40, Buscar 20, Historia 50, Valoración Mágica 150.

Reina de los Vientos, Señora de los Silfos, Portadora de Tormentas... muchos son los nombres con los que se conocen a las Arias Vayu, la más alta jerarquía elemental del aire. Sus cuerpos están compuestos por una masificación de corrientes de viento y electricidad condensada por la poderosa energía espiritual que las ha hecho nacer. Realmente no poseen una forma definida, pero siempre toman una apariencia femenina excepcionalmente hermosa y mantienen en todo momento ese aspecto, al que ellas mismas consideran su "verdadero yo". Contrariamente a lo que ocurre con los silfos, cuyos cuerpos parecen etéreos, una Vayu puede tomar color y adoptar "masa" a voluntad, aunque su pelo siempre es de color azulado y, al igual que sus ropas (también compuestas por corrientes de viento), este flota alrededor de la elemental confiriéndole un porte regio y señorial.

Su personalidad, como el viento que las forma, es voluble y cambiante; se comportan caprichosamente, mostrando responsabilidad sólo en los asuntos más serios o para cumplir promesas (algo que para ellas resulta absolutamente vital). Si bien en el pasado estuvieron directamente involucradas en los asuntos de la humanidad y de otras muchas razas, tras la Guerra de Dios su implicación con el mundo es muchísimo menor. Ahora, simplemente viajan de un lado a otro sin dejarse ver por el hombre, manteniendo poca o ninguna relación con los asuntos mundanos.

Las Arias Vayu tienen un enorme control sobre clima de Gaia y cada una de ellas determina cuando estallan tormentas o hay épocas de sequía en diferentes territorios. No es que sean necesarias para que esto ocurra, pero en virtud de ancestrales acuerdos con los primeros pobladores del mundo consideran que asegurar el correcto funcionamiento de la meteorología forma parte de su responsabilidad. De hecho, muchos pueblos y aldeas alejadas del corazón del Imperio aún rinden homenaje a las "hadas de la tormenta" o "ángeles de la lluvia" con grandes festividades para pedirles que les bendigan con buenas precipitaciones.

Las Vayu conocen todos los idiomas que existen y saben hablarlos fluidamente. Dada su naturaleza refinada les atraen la música y la danza, la que consideran la mayor creación de los mortales (y es lo que precisamente les atrae de las fiestas en su honor). Según el mito de los Sylvain, cuando una tormenta es excepcionalmente fuerte se debe a que una Arias Vayu está danzando en los cielos.

Hoy en día se desconoce el número exacto de Reinas de los Vientos que permanece en Gaïa, pero se calcula que han de quedar como mínimo alrededor de diez.

MODUS OPERANDI

Las Arias Vayu entran muy pocas veces en combate, ya que su naturaleza no violenta y su enorme poder le permiten generalmente evitar con mucha facilidad los enfrentamientos; en el peor de los casos, simplemente se dejan llevar por las corrientes de viento transportándose a grandes distancias. Por el contrario, cuando son ellas las que quieren llevar la iniciativa, sus descomunales habilidades mágicas, su capacidad combativa y sus poderes innatos les dan una ventaja desmedida contra cualquier adversario. Su metodología de combate habitual consiste en transportarse continuamente de un lado a otro atacando a gran distancia a sus enemigos con sus tajos de viento, mientras acumulan Zeon para lanzar conjuros que puedan llegar a necesitar. Por su naturaleza etérea, no tienen puntos vulnerables.

Forma Elemental: El cuerpo de una Arias Vayu está formado por infinidad de corrientes de aire, por lo que las armas que no dañen energía son incapaces de alcanzarla y aquellos que no vean magia deben superar un control de Advertir contra Casi Imposible o de Buscar contra Muy Difícil para detectarla. No obstante, a pesar de estar compuesta de aire, la señora elemental puede tomar forma física a voluntad si lo desea, siendo visible para todos. Gracias también a su naturaleza elemental, una Arias Vayu puede desplazarse libremente por el aire con su Tipo de Movimiento y, aunque no es propiamente intangible, es capaz de colarse por cualquier apertura, por minúscula que sea, siempre y cuando pueda filtrarse una pequeña ráfaga de aire.

Cuchilla de Viento: Dado el innato control que una Arias Vayu ejerce sobre las corrientes de viento, el principal método de ataque de la señora elemental consiste en generar enormes filos de aire concentrado que lanza contra sus enemigos. La Cuchilla de Viento es equivalente a un ataque a distancia capaz de dañar energía con un alcance máximo de 250 metros y que reduce dos puntos la Armadura del defensor.

Transporte Innato: Moviéndose por las corrientes de aire, una Arias Vayu puede transportarse innatamente de un sitio a otro hasta una distancia máxima de 30 metros. Por tanto, puede retirarse de cualquier combate sin otorgar a sus adversarios bonos en sus ataques de oportunidad por su posicionamiento. Esta habilidad solo funciona en sitios abiertos donde corra el aire.

Dominio Elemental: Todos los conjuros de la vía de Aire que la señora elemental realice son lanzados con dos añadidos adicionales sin coste alguno. Los conjuros mantenidos también se benefician de este bono, pero no cuentan para el coste de Mantenimiento del hechizo.

Inmunidad Elemental: Los ataques, naturales o sobrenaturales, basados en electricidad o aire no producen daño en las Arias Vayu.

Los Cuatro Cristales Elementales: Al inicio de cualquier turno y antes de determinar su iniciativa una Arias Vayu puede activar sus esferas elementales. Para ello ha de invertir 50 puntos de Zeon, que se descuentan de su reserva sin la necesidad de tener que acumularlos. Desgraciadamente, el poder de los cristales es caótico y nunca se sabe con exactitud cuál de ellos funcionará. Para saberlo, Vayu lanza un D10 atendiendo a los siguientes resultados: 1-2 Cristal del Viento, 3-4 Cristal del Rayo, 5-6 Cristal del Tifón, 7-8 Cristal del Relámpago y 9-10 Tetraformación. Los Cristales no pueden ser dañados de ningún modo mientras la Arias Vayu siga con vida, pero mientras los está usando estos se vuelven temporalmente vulnerables a un ataque. Los Cristales se defienden con una Habilidad de Esquiva 250 y, si reciben algún tipo de daño, simplemente se desactivan durante el resto del turno, anulando temporalmente los poderes especiales que confieren a la señora elemental.

1-2 CRISTAL DEL VIENTO: Levanta una potente corriente de viento sobrenatural que rodea a la Arias Vayu protegiéndola de toda clase de ataque físico o espiritual. Durante ese turno la señora elemental incrementa su Habilidad de Defensa hasta 280 y cualquier daño que reciba procedente de ataques físicos queda reducido a la mitad.

3-4 CRISTAL DEL RAYO: Genera una potente descarga eléctrica que actúa igual que el conjuro de Aire Rayo, lanzado con un valor zeónico de 100 puntos y el equivalente a una Habilidad de Ataque 280. Este ataque es completamente independiente a las acciones de la señora elemental, por lo que se activará incluso si esta no tiene acción durante el asalto.

5-6 CRISTAL DEL TIFÓN: Desencadena un potente remolino alrededor de la Vayu que arrasa cualquier cosa que esté cerca de ella. Todo aquél que se encuentre a menos de 10 metros de la elemental o se le acerque recibe un impacto automático de Fuerza 14 que lo aparta de su lado. Durante este turno, todos los ataques de Cuchilla de Viento de la Arias Vayu incrementan su Daño Base hasta 100.

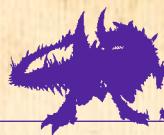
7-8 CRISTAL DEL RELÁMPAGO: La Vayu obtiene un bono de +100 a su Turno, incrementa su ACT 20 puntos y no sufre penalizadores a la acción por usar conjuros y atacar físicamente.

9-10 TETRAFORMACIÓN: Al usar este poder los Cuatro Cristales Elementales se activan al unísono, creando una potente onda expansiva que combina electricidad y viento. La Tetraformación ejecuta un ataque eléctrico en un área de 30 metros de radio empleando la habilidad ofensiva de la Vayu, y que produce además un Impacto de Fuerza 14. No obstante, todo aquél que consiga defenderse con éxito del ataque deberá superar un control de RF contra 120 a causa del campo eléctrico que forman las esferas, o de lo contrario sufrir un penalizador a toda acción de -40 a causa de las descargas en su sistema nervioso. Este ataque es completamente independiente a las acciones de la señora elemental, por lo que se activará incluso si esta no tiene acción durante el asalto. Para anularlo, basta con dañar al menos uno de los cuatro Cristales.



CHTHON

ELEMENTAL SUPERIOR DE TIERRA

**Nivel:** 10 **Clase:** Entre mundos, Elemental 30**Puntos de Vida:** 7.000 Acumulación**Categoría:** Warlock**Fue:** 16 **Des:** 9 **Agí:** 8 **Con:** 16 **Pod:** 12 **Int:** 8 **Vol:** 12 **Per:** 9**RF** 150 **RM** 95 **RP** 95 **RV** 150 **RE** 150**Turno:** 80 Natural**Habilidad de ataque:** 230 Armas Diamantinas**Habilidad de defensa:** Acumulación**Daño:** 150 Armas Diamantinas (Fil / Con), 100 Liberación de Energía (Ene)**TA:** Cuerpo de Diamante Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Fri 12 Ele 12 Ene 8**ACT:** 80 Conjuros de Tierra.**Zeon:** 750**Proyección mágica:** 20 Ofensiva**Nivel de Vía:** 90 Tierra.

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Sobrenaturales, Características Ánimicas Sobrehumanas, Exención Física, Refracción (Inmunidad Natural a un Elemento: Mitad de Daño Luz, Oscuridad), Conocimiento Natural de una Vía: Tierra 80, Inutilidad Somática, Inutilidad Oral.

Poderes: Armas Diamantinas (Ataque Elemental, -5 a la TA Defensora, +20 al Crítico), Daña Energía, Movimiento Subterráneo Superior, Cuerpo de Diamante (Resistencia Física +40, Armadura Física 8, Barrera de Daño 160 Especial), Dominio Elemental, Liberación de Energía, Carga Vertebral Subterránea.

Tamaño: 32 Gigantesco**Tipo de movimiento:** 10**Regeneración:** 8**Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 25, Ciencia 200 (Geología), Valoración Mágica 130, Proezas de Fuerza 200, Forja 150.

El llamado “Dragón de Piedra” o Chthon es el más poderoso de los elementales de tierra conocidos. Sus formas se asemejan a descomunales dinosaurios de granito y metal, cuyas columnas vertebrales se encuentran repletas de afiladas aristas de diamante y cristal. Se dice que, de todos los grandes elementales, fueron los primeros en nacer pero los últimos en despertar.



Poseen una considerable sabiduría, propia de su edad atemporal, mas son muy poco comunicativos y rechazan la compañía incluso de otros elementales de su propia naturaleza. Ariscos y temperamentales, desprecian a las criaturas de carne, aunque admiran su capacidad de crear construcciones y edificios. Se dice que un Chthon sería capaz de proteger una ciudad que considerase hermosa no por sus habitantes, sino por salvar la ciudad en si. Por el contrario, si alguna población les desagrada especialmente, no tienen el más mínimo reparo en causar terremotos u otros cataclismos naturales para destrozarla; según ciertas leyendas, ya hicieron cosas semejantes con pequeñas metrópolis en el pasado.

Aunque generalmente no tienen relaciones directas con ninguna clase de ser, conscientes de su posición y poseedores de cierta responsabilidad natural, ostentan la capacidad de llamar a titanes y otras entidades afines a la tierra para que cumplan sus designios cuando consideran necesaria su intervención.

Son también poseedores de elevados poderes mágicos, pero sus conocimientos sobrenaturales son algo innato en ellos; lanzan sus conjuros de un modo natural y, por tanto, tienen bien poco control sobre ellos.

Los Chthon fueron uno de los tipos de elemental más afectados por la activación de la Máquina de Rah y, en consecuencia, quedaron aletargados en las profundidades de la tierra. La mayoría de ellos aún permanecen dormidos, causando terremotos y grandes grietas en los territorios cercanos a su morada cada vez que se revuelven en sus sueños. Es posible que queden algo menos de doce de ellos en Gaia, pero de momento sólo tres han despertado e, incluso así, han intervenido bien poco en el mundo, pues no sienten el más mínimo interés por los actuales asuntos del hombre.

MODUS OPERANDI

Los Chthon no entran habitualmente en combate mas, cuando lo hacen, se dejan llevar por una irrefrenable e inusitada violencia. Si alguien incurre en su ira por cualquier razón, avanzarán destruyendo todo lo que encuentren a su paso hasta que puedan exterminar a sus objetivos. Suelen permanecer enterrados en tierra hasta el momento en que consideran necesaria su intervención; en ese momento, la criatura se alza destrozando por completo sus alrededores.

Dado su potencial físico y su inigualable resistencia, no emplean planes o estrategias demasiados complejas; simplemente, atacan a sus adversarios hasta dejarlos reducidos a pedazos. No tienen puntos vulnerables conocidos.

Cuerpo de Diamante: La forma física de un Chthon está hecha con los minerales y metales más duros que existen, lo que la convierte en la más impenetrable armadura natural conocida. Gracias a ella, la gran mayoría de ataques resultan inofensivos para el Dragón de Piedra; no sólo le confiere una elevada TA, sino que también proporciona una Barrera de Daño de 160. Además, cualquier ataque capaz de saltarse dicha barrera (ya sea por causar un Daño Base superior o por dañar energía) ve reducido su Daño Base 20 puntos. Las criaturas con un Gnosis superior al Chthon pueden ignorar esta regla.

Armas Diamantinas: Todo el cuerpo de un Chthon es una demoledora arma natural capaz de destruir cualquier cosa que se ponga a su alcance, ya sea carne o metal. Sus garras, fauces, cola... incluso la espalda del Dragón de Piedra es mortal por necesidad. Por ello, sus ataques reducen 5 puntos la Armadura del defensor y aplican un bono de +20 a cualquier Crítico que produzcan. Su Rotura y Entereza también son excepcionales; 26 y 44 respectivamente.

Refracción: Debido a las cualidades sobrenaturales para reflejar la luz que poseen los diamantes que recubren a los Chthon, las descargas y conjuros de luz u oscuridad se dispersan al impactarles. En consecuencia, los ataques basados en dichos elementos reducen su daño a la mitad y el Dragón de Piedra obtiene un bono de +40 a sus Resistencias contra ellos.

Movimiento Subterráneo: El interior de la tierra es el entorno natural de los Chthon. Son capaces de desplazarse a su máximo Tipo de Movimiento en las profundidades traspasando hasta la roca más dura. Únicamente las superficies encantadas o sobrenaturales son capaces de detenerlos.

Dominio Elemental: Todos los conjuros de la vía de Piedra que el señor elemental realice son lanzados con dos añadidos adicionales sin coste alguno. Los conjuros mantenidos también se benefician de este bono, pero no cuentan para el coste de Mantenimiento del hechizo.

Liberación de Energía: El cuerpo de los Chthon contiene con dificultad su descomunal energía espiritual. Por ello, cuando los Dragones de Piedra son gravemente dañados y sus formas físicas se resquebrajan, parte de ese poder se libera causando terribles ondas de choque. Cada vez que el alto elemental pierde 1.000 Puntos de Vida provoca una explosión de energía que afecta a cualquiera que se encuentre a menos de 25 metros de él. Este Ataque es independiente de la voluntad de la criatura y emplea el equivalente a una Habilidad de Ataque de 240. Si el Chthon es destruido, todo su cuerpo estalla provocando una onda final de Habilidad 250.

Carga Vertebral Subterránea: A menudo los Chthon utilizan esta inusual táctica de combate si al iniciar un enfrentamiento aún permanecen enterrados sin haber revelado sus cuerpos por completo. Mientras se encuentran parcialmente bajo tierra los Dragones de Piedra pueden cargar contra sus enemigos usando a modo de arma las afiladas aristas que sobresalen de su cabeza y espalda. De ese modo sus rivales ven grandes cuchillas abalanzándose sobre ellos, como si fueran aletas de tiburón que "nadan" por el suelo. Puesto que su movimiento, visibilidad y capacidad de reacción se reduce considerablemente al estar enterrados, usando esta táctica el Chthon aplica un penalizador de -20 a su habilidad ofensiva. Dado que forman parte del cuerpo del Dragón de Piedra, es posible atacar dichas aristas para obligarle a salir. En tal caso, se considera que hace falta causar aproximadamente 1.000 puntos de daño al elemental para quebrarlas y hacerle subir.

VARUNA

ELEMENTAL SUPERIOR DE AGUA



Nivel: 10

Clase: Entre mundos, Elemental 30

Puntos de Vida: 4.000 Acumulación

Categoría: Warlock

Fue: 14 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** 13 **Pod:** 13 **Int:** 13 **Vol:** 11 **Per:** 7

RF: 100 **RM:** 100 **RP:** 95 **RV:** 100 **RE:** 100

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 250 Cuchillas de agua; o 245 Arrollar; o 225 Engullir

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 140 Cuchillas de agua (Fil), 150 Espina de Hielo (Pen / Fri), 80 Tsunami (Con), 40 Engullir (Con)

TA: Natural 6

ACT: 65 Agua

Zeon: 855

Proyección mágica: 200 Ofensiva

Nivel de Vía: 90 Agua

Habilidades naturales: Proyección Mágica como Ataque.

Habilidades esenciales: Don, Tamaño innatural, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Zen, Exención Física.

Poderes: Armas Naturales: Cuchillas de Agua (Ataque Elemental) y Espina de Hielo (Ataque Elemental, -4 a la TA Defensora, +10 al Daño), Tsunami (Área Especial, Ataque Elemental, Condicionado, 1 turno de Preparatoria), Engullir (Presa 16), Aplastamiento, Estado Cristalizado, Congelación (RM 160, Catalizador, Requerimiento), Prisión de Hielo, Alas de Agua (Movimiento Acuático, +2 Tipo de Movimiento, Vuelo Místico 12), Forma Elemental, Dominio Elemental, Regeneración 18 (Condicionada).

Tamaño: 30 Gigantesco

Regeneración: 18

Tipo de movimiento: 14/12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 75, Rastrear 50, Navegación 135, Valoración Mágica 200.



De todos los altos elementales, los Varuna o Señores de las Profundidades son los más enigmáticos. Incluso antaño, cuando lo sobrenatural aún caminaba junto al hombre, su relación en los asuntos de Gaia siempre fue muy escasa. Sus cuerpos, formados completamente de agua, tienen un vago parecido con una inmensa serpiente con muchos ojos y, cuando se mueven, todo su ser cambia constantemente de forma adquiriendo la apariencia de grandes bancos de peces o de una mantarraya.

Los Varuna son seres enormemente inteligentes, de aguzado instinto y una considerable sabiduría obtenida a lo largo de siglos y siglos de existencia. Sin embargo, todas estas cosas quedan muy a menudo cegadas por sus instintos depredadores. Cíclicamente requieren alimentarse de carne o son presos de una rabia incontrolada que les impulsa a matar; realmente no es una necesidad física, sino más bien una traba psicológica que han de suplir cada cierto tiempo. A menudo requieren casi una década antes de que sus ansias sean demasiado fuertes como para poder resistirse pero, cuanto más antiguos son, menos tiempo requieren para "perder la cabeza". Por ello, es fácil que un Señor de las Profundidades sea enormemente comprensivo (incluso amigable) en los períodos inmediatamente posteriores a haberse alimentado, mientras que más adelante puede que se comporte como un demonio sediento de sangre.

La "leyenda" es muy conocida por algunos marineros (aunque naturalmente, desconocen la verdadera naturaleza de los Varuna). Hay pueblos costeros en el norte que aún sacrifican anualmente animales a los Señores de las Profundidades (o, en los más incivilizados, incluso a niños pequeños) tratando de calmar el apetito de los altos elementales.

Como dicta su nombre, los Varuna viven habitualmente en las profundidades de los océanos, pero no tienen problema alguno para trasladarse o vivir en tierra durante largos períodos de tiempo. Existen algunos en grandes lagos o incluso en nacimientos de ríos de gran caudal. Su número es ligeramente inferior a los diez, aunque se desconoce si todos están ya despiertos o siguen aletargados a consecuencia de la Máquina de Rah.

MODUS OPERANDI

El principal motivo por el que un Varuna pueda llegar a atacar a seres vivos es movido por su implacable ansia depredadora; durante esos períodos, son incapaces de distinguir más allá del calor corporal que desprenden los cuerpos de sus futuras víctimas. Sin embargo, ciegos o no por sus instintos, los Señores de las Profundidades mantienen en todo momento una inigualable capacidad de combate, que les permite emplear tácticas complejas y no menospreciar nunca a sus enemigos.

En el agua, estas criaturas son imparables, pues se mueven con habilidad plena mientras sus contrincantes tienen serios problemas para actuar (normalmente, aplican un penalizador de paralización parcial). Por eso, incluso acabar con una armada de barcos es algo terriblemente fácil para ellos. No obstante, en tierra son enemigos igualmente temibles, que aprovechan al máximo sus poderes sobrenaturales, su hechicería y su capacidad de alterar su estado entre líquido y cristalizado.

Forma Elemental: El cuerpo del Varuna está formado por líquido, por lo que los ataques Penetrantes o de Filo que no sean capaces de afectar energía no le producen daño, mientras que los contundentes sólo le causan la mitad.

Cuchillas de Agua: Los tentáculos del señor elemental pueden cambiar de forma convirtiéndose en enormes cuchillas de agua, lo que hace que todo su cuerpo se convierta en una auténtica arma viviente cuando se mueve a gran velocidad. En consecuencia, cada uno de sus ataques con las cuchillas de agua abarca una zona de 5 metros de radio alrededor de la criatura.



Engullir: Puesto que el Varuna puede elegir el grado de consistencia de su cuerpo, desde un estado sólido a otro completamente líquido, el señor elemental es capaz de "engullir" a sus adversarios para tratar posteriormente de ahogarlos o aplastarlos. Este ataque se considera equivalente a una maniobra de Presa con Fuerza 16 y, si consigue al menos obtener un resultado de Presa Parcial, el blanco es absorbido por el cuerpo del Varuna. Cualquier que sea atrapado de este modo empezará a sufrir inmediatamente las consecuencias de la falta de aire, ya que el agua que compone la forma física del elemental empezará a filtrarse por su nariz y garganta (naturalmente, siempre y cuando dicha persona tenga la necesidad de respirar).

Para escapar, es necesario realizar un control enfrentado de Agilidad o Fuerza contra el equivalente a Fuerza 16, aunque reciben un +1 a su control por cada nivel de Nadar que supere por encima de Fácil. El Varuna puede engullir un máximo de veinte enemigos de tamaño medio, diez grandes o uno enorme.

Aplastamiento: Si el Varuna consigue engullir a uno o varios enemigos, puede usar la presión de su cuerpo para aplastarlos con facilidad. Como una acción de combate completa, la entidad puede obligar a todas sus presas a superar una RF contra 180 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso (aunque los afectados pueden aplicar un bono de +10 a su RF por cada TA que posean en Contundentes).

Tsunami: Alterando la consistencia y forma de su cuerpo, el señor elemental puede convertirse en un enorme tsunami capaz de arrasar grandes zonas de terreno. Si el Varuna se encuentra en el agua esta habilidad es automática y no requiere preparación, pero en caso de que esté en tierra debe de tener espacio suficiente para tomar velocidad al menos un asalto entero, durante el cual no podrá realizar ninguna otra acción. Una vez ha adquirido suficiente aceleración, realiza un ataque sobre todo aquello que se encuentre en el interior de una franja de 20 metros de ancho por 80 de largo.

Estado Cristalizado: El cuerpo de un Varuna puede congelarse repentinamente, transformándose en una enorme masa de hielo si lo desea. Esta acción es pasiva y el elemental puede revertir este estado libremente en cualquier momento (aunque no en el mismo turno en el que se ha cristalizado). En este estado pierde todas las ventajas de su Forma Elemental, reduce 4 puntos su Movimiento y no puede usar su ataque Engullir o Tsunami, aunque incrementa 2 puntos su Armadura Natural.

Congelación: Mientras está en Estado Cristalizado, el Varuna puede congelar cualquier sustancia líquida que haya formado anteriormente parte de su cuerpo. Por ello, cualquier personaje que sufriera con anterioridad daño proveniente de sus cuchillas de agua, un ataque de Tsunami o fuera engullido por el elemental deberá superar una RM automática contra 160. En caso de fallar la Resistencia por menos de 40 puntos quedan sometidos a Parálisis Menor, mientras que si la diferencia es superior, a Parálisis Parcial. Congelación sólo puede ser usada una vez contra un mismo blanco (o al menos, no hasta que vuelva a ser mojado por una parte del cuerpo del Varuna).

Prisión de Hielo: Cuando entra en Estado Cristalizado, una persona que se encuentre aún atrapada en el interior del elemental tras un ataque de Engullir, debe de superar un control automático de RF contra 180 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso y quedar sometido a Paralización Parcial. No obstante, al contrario de lo que ocurre con Aplastamiento, esta habilidad sólo funciona el primer turno.

Espina de Hielo: En Estado Cristalizado, un Varuna puede usar su cola como una acerada espina de hielo en lugar de sus Cuchillas de Agua para atacar a sus enemigos. Dicho ataque es tan afilado que disminuye 4 puntos la Armadura del Defensor.

Alas de Agua: Un Varuna se mueve libremente por el agua a velocidad 14 y por el aire a velocidad 12 (10 y 6 respectivamente de encontrarse en Estado Cristalizado).

Dominio Elemental: Todos los conjuros que el Elemental realice y pertenezcan a la vía de Agua son lanzados con dos añadidos adicionales sin coste alguno. Los conjuros mantenidos también se benefician de este bono, pero no cuentan para el coste de Mantenimiento del hechizo.

Regeneración: Un Varuna regenera 250 PV por asalto en Estado Líquido y 100 PV en Estado Cristalizado.

EL REY DEMONIO DE LAS AGUAS

En los mares del norte, el Señor de las Profundidades Shahs'terush ha despertado recientemente de su letargo. Tras comprobar con desagrado el estado de sus dominios, el alto elemental se encuentra realmente airado porque los pueblos costeros que le rendían veneración han dejado de entregarle sacrificios. En consecuencia la criatura ha iniciado una verdadera masacre, destruyendo impunemente todas las embarcaciones que pasan cerca de su zona de influencia y devorando a cada uno de sus tripulantes. En su ira, el Señor de las Profundidades ni siquiera escucha las palabras conciliadoras de las ondinas que tratan, en su mayoría, de abogar por los hombres. Desesperadas, las Doncellas del Agua están tratando de encontrar un método para que Shahs'terush vuelva a quedar confinado o incluso de destruirle, pero dada la jerarquía que la entidad ocupa, saben que necesitarían involucrar a otras personas en sus asuntos si quieren tener éxito.



Ilustrado por Wen Yu Li

ARCHIQUIMERA

BESTIA MAYOR



Nivel: 7

Puntos de Vida: 3.885 Acumulación

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 13 **Des:** 10 **Agi:** 11 **Con:** 13 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 9

RF 85 **RM** 70 **RP** 70 **RV** 85 **RE** 85

Clase: Entre mundos 25

Turno: 155 Natural

Habilidad de ataque: 190 Garras + 160 Mordisco de Serpiente; o 210 Aliento de Fuego

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 120 Garras (Fil), 50 Mordisco de Serpiente (Pen), 100 Aliento de Fuego (Cal)

TA: Natural 8

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Sentido Agudo, Inhumanidad.

Poderes: Armas Naturales; Garras (+30 al turno), Mordisco de Serpiente (Ataque Adicional -30, RV 120, Dolor), Cola, Hombros, Daña Energía, Aliento de Fuego (Distancia 25 Metros, Área 25 Metros, Daño Base 100, Ataque Elemental, Sin Límite, Requiere 2 Turnos de Preparatoria), Vuelo Natural 10.

Tamaño: 26 Enorme

Tipo de movimiento: 12/10

Regeneración: 7

Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Atletismo 105, Saltar 105, Resistir el Dolor 50, Advertir 50 (80), Buscar 15 (45), Liderazgo 60.

Las Archiquimeras son los híbridos más poderosos, los “reyes” de todas las quimeras, creadas en eras pasadas para ser las mayores bestias de combate. Guerreros natos, estos seres sólo viven para luchar.

Su aspecto es realmente majestuoso; aunque aterradores, a su manera poseen cierta magnificencia y gracia natural. Se yerguen sobre dos pies como los hombres, pero sus cuerpos están compuestos por partes de diversas criaturas; alas y garras de águila, piernas de león, dos cabezas de halcón en los hombros, una serpiente de cola y la impresionante cabeza de un dragón. Miden entre los tres metros y medio y los cuatro, y los colores de su pelaje siempre son vivos y llamativos.

Son considerablemente inteligentes y, aunque no hablan ningún idioma, tienen la capacidad de lograr que otras bestias o monstruos se subyuguen ante su poder. A veces, una Archiquimera ha llegado a reunir pequeños grupos de criaturas monstruosas para atacar fortificaciones o castillos sin otro objetivo que poner a prueba sus propias capacidades.

Es poco lo que se conoce del ecosistema de estas criaturas, pero se cree que pueden reproducirse asexuadamente mediante huevos. Sin embargo, lejos de proteger o cuidar a su progenie, los abandonan a su suerte cuando aún son simples huevos; de ese modo, sólo los más fuertes llegan a sobrevivir.

Pese a ser muy escasas en número, las Archiquimeras pueden encontrarse en todos los rincones del mundo, aunque prefieren como hábitat los bosques espesos o las montañas rocosas.

MODUS OPERANDI

Los instintos béticos de una Archiquimera hacen que estas sientan un impulso natural a luchar contra toda clase de soldado o amenaza con la que se crucen. Podría decirse que “notan” la agresividad de otros seres y responden a ella del único modo que conocen. Sin embargo, no suelen atacar a criaturas indefensas o niños, pues la mayoría no concibe el matar por matar ni son especialmente crueles.

Pese a su considerable tamaño, las Archiquimeras explotan su velocidad y sus rápidos reflejos para evitar dar a los enemigos la oportunidad de actuar. Si tienen espacio para moverse por el aire suelen iniciar los combates haciendo una pasada previa con su aliento de fuego antes de descender sobre ellos para rematarlos.

Mordisco de Serpiente: La cola de una Archiquimera es una serpiente venenosa que ataca a sus enemigos inyectando veneno con sus mordiscos. Si produce daños, la víctima ha de superar un control de RV contra 120 o verse sometida de inmediato al estado de Dolor. Si falla la Resistencia por una diferencia superior a 40, se considera que sufre Dolor Extremo. El mordisco es independiente de los ataques que la Archiquimera realiza con sus garras, pero no puede usarlo si lanza su aliento de fuego en el mismo asalto.

Cola: En el caso de recibir ataques, la cola cuenta como punto vulnerable de la Archiquimera (-30 a la habilidad al realizar un ataque apuntado contra ella). Tiene el equivalente a 500 Puntos de Vida (independientes a los del cuerpo central), pero si en cualquier momento recibe un único ataque que le produzca más de 100 puntos de daño, es amputada y la serpiente se “separa” del cuerpo. Desde ese momento actúa como un ser independiente a la propia Archiquimera, usando las reglas de acumulación de daño con TA 3 y 500 Puntos de Vida. Su habilidad sigue siendo la misma que cuando se encontraba unida al cuerpo y sigue pudiendo envenenar a sus enemigos.

Aliento de Fuego: Las cabezas que están situadas en los hombros de la Archiquimera son capaces de proyectar chorros de fuego que abrasan aquello que tocan. Este ataque tiene forma de cono y se extiende hasta 25 metros en la dirección determinada por la criatura. Para activarlo las cabezas necesitan pasar al menos dos turnos preparándolo, aunque mientras la Archiquimera puede realizar cualquier otra acción.

Hombros: Igual que la cola, las cabezas de los hombros de la Archiquimera también pueden ser blancos de ataques apuntados (-40 a la habilidad ofensiva) y cada una aguanta hasta 300 Puntos de Vida antes de quedar inutilizadas (distintos a los de la Archiquimera). Para poder usar su aliento la criatura sólo requiere una de ellas, pero de este modo aplicará un penalizador de -30 a su habilidad ofensiva con el Aliento.

Vuelo Natural: La Quimera está dotada de un par de alas que puede utilizar para desplazarse a un Tipo de Vuelo 10. Los bonos que esto le proporciona no se encuentran reflejados en sus estadísticas, puesto que a menudo combate en el suelo. Cuando lucha con suficiente espacio como para volar con libertad, incrementa 10 puntos su habilidad de Ataque.

Sentido Agudo: Con sus ojos de dragón las Archiquimeras ven el mundo como el depredador definitivo. Por ello, su agudizado sentido de la vista les proporciona un bono de +30 a todas las tiradas perceptivas.



ARHIMAN

ALTO ELEMENTAL



Nivel: 8

Puntos de Vida: 200

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 13 **Agi:** 13 **Con:** 12 **Pod:** 11 **Int:** 10 **Vol:** 11 **Per:** 13

RF: 85 **RM:** 85 **RP:** 85 **RV:** 85 **RE:** 85

Turno: 115 Natural

Habilidad de ataque: 230 Garras de Sombra + 200 Cuchillas Oscuras.

Habilidad de defensa: 225 Esquila

Daño: 80 Garras de sombra (Fil), 60 Cuchillas Oscuras (Pen)

TA: Placas Sombrías Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 4 Fri 6 Ele 5 Ene 2

Ki: Fue 14 Des 16 Agi 16 Con 14 Pod 12 Vol 12 **Total:** 84

Acumulaciones de Ki: Fue 2 Des 2 Agi 2 Con 2 Pod 2 Vol 2

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Uso de la energía necesaria, Ocultación del Ki, Aura de Ocultación.

Técnicas: Obscuritas; *Oculus*, *Luctus*, *Ego*.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Exención Física, Ambidiestro.

Poderes: Armas Naturales: Garras de Sombra (Ataque Elemental, -3 a la TA Defensora), Dañar Energía, Cuchillas Oscuras (Distancia 25 Metros, Ataque Adicional -30, Daño Base 60, RV 140, Veneno Oscuro, Debilidad, Ataque por Sombra), Forma de Sombras (Forma Elemental, Condicionada, Forma Física a Voluntad, Indetección Mística +100), Placas Sombrías (Armadura Física 5, Armadura Mística 2).

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 6

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 120, Intimidar 30, Ocultarse 160 (210), Sigilo 245 (295), Advertir 125, Buscar 115, Arte 60, Ocultación del Ki 220 (245).

Arhiman es el nombre que recibe una clase de alto elemental de la misma jerarquía que los Señores de las Tinieblas. No obstante, al contrario que sus hermanos se especializan en el combate cuerpo a cuerpo, desdeñando el uso de conjuros y sortilegios en favor de una maestría sin igual en la lucha. Por ello se los considera los “guerreros” oscuros, los campeones definitivos de las sombras que no temen enfrentarse a nada para conseguir sus fines.

Su apariencia es muy similar a la de los Señores, pues también están compuestos por la más pura oscuridad, pero al contrario que estos tanto su rostro como su cuerpo son mucho más “humanos”. Por lo general visten ornamentadas armaduras llenas de lazos y cuchillas que utilizan como armas, pudiendo llegar a ser confundido con personas normales en caso de llevar yelmo.

Los Arhiman están habitualmente ligados a las doctrinas de los Shajads Abbadon, Jedah o Meseguis, actuando por su cuenta para conseguir los ideales de sus señores. Irónicamente, sus personalidades están llenas de contradicciones, pues son crueles a la vez que compasivos y tan violentos como sutiles a la hora de actuar. Como parte de sus continuas discordancias de carácter, tienden a detestar y admirar la humanidad, a la que consideran la más fascinante aberración que jamás ha pisado el mundo. A veces establecen vinculaciones con personas que consideran interesantes, aunque sólo sea para ver como pueden llegar a sorprenderlos de los modos más inesperados.

Sus variadas personalidades los vuelven imprevisibles a la hora de determinar pautas de conducta generales, pero normalmente prefieren no mezclarse con los hombres y residir en los lugares más recónditos de la Vigilia. Únicamente algunos actúan entre los mortales como parte de ejércitos mercenarios o actuando en colaboración con algún Señor de las Tinieblas con el que tenga afinidad.

MODUS OPERANDI

Incluso sin los poderes mágicos de los Señores de las Tinieblas, los Arhiman son los mejores guerreros entre los elementales oscuros. Suelen moverse en la penumbra, aprovechando su maestría como asesinos y el poder de atacar a través de las sombras para acabar con sus enemigos con insultante facilidad. Además, se mueven con semejante gracia y belleza que cada uno de sus golpes parece ser parte de una interminable sinfonía de muerte tan fascinante como aterradora.

No tienen puntos vulnerables, salvo su corazón, donde reside el núcleo de su esencia.



Garras de Sombra: Al igual que sus hermanos, un Arhiman emplea principalmente sus garras en combate para destrozar a sus rivales. Atacan en la Tabla de Filo como un arma basada en oscuridad y su poder es tal que reducen tres puntos el Tipo de Armadura del defensor.

Cuchillas Oscuras: Aparte de sus propias garras, un Arhiman posee un arma aún más terrible camuflada como parte de su cuerpo; las Cuchillas Oscuras. Bajo la apariencia de simples tiras de ropa, estos filos son capaces de alterar innaturalmente su tamaño y forma de la manera que deseé el alto elemental. La criatura las introduce en una sombra (normalmente la suya propia) y las transporta a través de la misma oscuridad haciéndolas reaparecer por otra sombra cercana. Su poder es tal que, si se encuentra en una zona de oscuridad total, es incluso posible que las manifieste en mitad del aire. De esta manera los Arhiman sorprenden a sus adversarios manifestando las cuchillas siempre desde un ángulo ciego, acabando con ellos antes de que ni siquiera se percaten de que les ha matado. Si alguien no es consciente de que el elemental puede usar este ataque contra él, la primera vez que lo sufra deberá superar un control de Advertir contra Casi Imposible (240) o aplicará el penalizador de Sorpresa junto al de Flanco o Espalda (dependiendo de donde esté situada la sombra). Si por el contrario el adversario conoce esta metodología de ataque o la espera, nunca podrá ser sorprendido, y el control de Advertir se reduce a Muy Difícil (140) para evitar sufrir el penalizador de Flanco.

Este ataque tiene un alcance máximo de 25 metros y puede ser utilizado todos los asaltos conjuntamente a las Garras de Sombra.

Veneno Oscuro: Si las Cuchillas Oscuras causan daño contaminan además la esencia de sus adversarios al propagar tinieblas en su espíritu. Los efectos de este veneno sobrenatural hacen que la sangre de sus víctimas se vuelva completamente negra, dibujando extrañas marcas en su piel que poco a poco les van robando la fuerza. Para evitar estas consecuencias el defensor deberá superar una RV contra 140 o sufrir el efecto de Debilidad. Estos negativos se recuperan a un ritmo de un punto por hora.

Forma de Sombras: El cuerpo del Arhiman está hecho de pura oscuridad, por lo que el alto elemental puede volverse intangible al recibir cualquier ataque convencional o al traspasar superficies sólidas. Eso no les impide tocar o ser tocado con normalidad, pero únicamente en los casos que él deseé. Sus Placas Sombrías también son afectadas por este poder, volviéndose intangibles al igual que él. Mientras se encuentre en este estado la entidad recibe bonos a sus habilidades de Subterfugio, tal y como se recogen entre paréntesis en sus estadísticas, al igual que un bono de +100 a sus Resistencias frente a cualquier intento de detección sobrenatural. Si se encuentra frente a fuentes intensas de luz pura o en contacto con el sol se vuelven materiales, perdiendo las habilidades de Forma de Sombras.



ARMADURA ANIMADA

GOLEM ANIMADO



Nivel: 4

Clase: Entre mundos (Creación) 15

Puntos de Vida: 600 / 20

Categoría: Maestro en Armas

Fue: 10 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 10 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** - **Per:** 6

RF 60 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 55 Natural, 0 Hacha de Guerra y Escudo

Habilidad de ataque: 140 Hacha de Guerra

Habilidad de defensa: 135 Hacha de Guerra, 155 Escudo

Daño: 85 Hacha de Guerra (Fil), 35 Escudo (Con)

TA: Cuerpo de Metal Fil 8 Con 8 Pen 8 Cal 8 Fri 8 Ele 8 Ene 2

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Exención Física, Sin Mente (Inmunidad Psicológica), Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Electricidad), Inmunidad Natural a un Elemento (Mitad, Fuego, Frío), Inmune al Dolor, Inmunidad Crítica.

Poderes: Daña Energía, Cuerpo de Metal (Barrera de Daño 60, Armadura Física 8, Armadura Mística 2, Regeneración Cero), A Través del Metal (Visión Extrasensorial, Visión Radial), Núcleo Espiritual (Punto Vulnerable).

Tamaño: 20 Medio

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 75.

Como su nombre indica, una Armadura Animada es un armazón de metal al que se ha dotado de autonomía mediante complejos rituales místicos. No están propiamente vivas ni tampoco tienen alma; simplemente, existe un núcleo sobrenatural en su interior que se ocupa de dotarlas de movimiento e instinto de lucha.

Para una persona normal es difícil distinguirlas de alguien que simplemente este llevando una armadura, salvo por el hecho de que sus movimientos son a veces antinaturales y, obviamente, no hay nadie bajo el metal. Sin embargo, personas con la capacidad de ver lo sobrenatural vislumbrarán una tenue aura espiritual rodeándolas, una especie de fuego azulado que parece tener vida propia.

Como criaturas sin alma ni voluntad, las armaduras animadas carecen de personalidad. Autómatas fríos y silenciosos, simplemente obedecen las directrices dadas por sus señores. Su propia existencia o seguridad es algo que no les preocupa en absoluto.

El proceso para crear a estas imparables moles, ahora perdido con el paso del tiempo, fue desarrollado hace miles de años por los Deva, quienes los usaron continuamente como guardianes. No obstante, fue el antiguo Imperio de Yehudah el que realmente perfeccionó su creación, empleándolos para crear un ejército invencible. Se dice que, en el mejor de sus momentos, Yehudah contaba con aproximadamente con más de 10.000 soldados animados a su servicio.

Hoy en día aún quedan algunas armaduras animadas en Gaia, ya sean como ancestrales guardianes de eras pasadas (pues para ellas no existe el concepto de tiempo), o al servicio de ocultistas capaces de descubrir un método para reactivarlas. Es bien sabido por la mayoría de organizaciones en la sombra que la Orden de Yehudah (y, en menor grado, también la de Magus) disponen de algunas de estas criaturas como servidores. Naturalmente, no son los únicos.

MODUS OPERANDI

Atados por las órdenes por las que fueron creadas, el método de actuación de las Armaduras Animadas es realmente simple; atacan a cualquiera que suponga un impedimento para su misión. Aunque su capacidad ofensiva es considerablemente elevada, son incapaces de planificar estrategias o de contrarrestar las de sus adversarios. Luchan de un modo directo hasta destruir a todos sus enemigos.

Armas: Una Armadura Animada puede tener cualquier combinación posible de armas. Las estadísticas reflejadas arriba consideran que porta un hacha de guerra y un escudo medio, pero estas pueden ser sustituidas por otras sin problemas. No obstante, una Armadura Animada únicamente puede conocer un posible tipo de combinación.

Sin Mente: Un Armadura Animada no posee mente propia y es incapaz de sentir ningún tipo de emoción. Por tanto, es completamente inmune a los efectos de los estados psicológicos.

Cuerpo de Metal: Estas creaciones sobrenaturales no poseen un verdadero cuerpo físico, pues su esencia se encuentra en el interior de las capas de metal de la armadura. Por tanto, una Armadura Animada seguirá moviéndose incesantemente sin importar cuanto daño sufra, siempre y cuando no se destruya su núcleo espiritual. Es posible partirlas en cientos de pedazos o aplastarlas más de lo imaginable que la energía del núcleo volverá a levantarlas. Esa es la causa del elevado valor de Puntos de Vida de estas criaturas; luchando con ellas de manera convencional la única manera de vencerlas es destruir por completo sus cuerpos, de manera que no quede ni un sólo pedazo que pueda levantarse. Además, esta condición única también les otorga una Barrera de Daño 60 y un TA 8 contra todos los ataques de carácter físico. No obstante, por esa misma causa no se recuperan de manera normal; es necesario que sean reparadas para recobrar sus PV.

Inmunidad Crítica: La energía del núcleo de la armadura mantiene en todo momento la coherencia estructural de la misma, sin importar en absoluto cuan dañada esté. Por ejemplo, incluso si se le corta un brazo, sus pedazos volverán a levantarse flotando al instante, como si no hubiera recibido daño alguno. De ese modo, una Armadura Animada ignora absolutamente cualquier crítico que reciba, por elevado que sea su valor.

Inmunidad: Al no poseer un cuerpo orgánico una Armadura Animada es inmune frente a ciertos tipos de ataques como la electricidad, el fuego o el frío. Cualquier ataque eléctrico es incapaz de producir daños sobre ella y, en el caso del fuego o el frío, este se reduce a la mitad.

A Tráves del Metal: El núcleo de la armadura es capaz de sentir la realidad a través del metal, por lo que puede ver todo lo que le rodea como visión extrasensorial y radial.

Núcleo Espiritual: En el interior de una Armadura Animada se encuentra su núcleo, aquello que les da "vida" y permite que se muevan. Normalmente, su ubicación difiere de una a otra, pero siempre es el punto vulnerable de todas ellas. Dado su carácter espiritual, el núcleo es siempre invisible al ojo humano y para encontrarlo es necesario tener la capacidad de ver espíritus y superar un control de Advertir contra Casi Imposible o de Buscar contra Muy Difícil. También puede detectarse superando un control de Detección del Ki contra Imposible o de Valoración Mágica contra Absurdo. Una vez hallada su ubicación, se puede realizar un ataque apuntado contra él, pero dado su diminuto tamaño el atacante debe aplicar un penalizador de -80 a su habilidad. El núcleo sólo puede ser destruido por armas capaces de dañar energía y tiene un aguante de 20 PV. Cuando estos llegan a 0, la Armadura Animada es automáticamente destruida, y sus piezas caen inofensivamente al suelo.

POSIBLES PODERES

Dependiendo de diversos factores una Armadura Animada puede poseer diferentes atributos a los que aparecen en sus estadísticas. A continuación hay un listado de los principales cambios que estas pueden llegar a tener.

-TAMAÑO DESCOMUNAL: Una Armadura Animada puede ser de un tamaño superior al Medio, lo que incrementaría considerablemente su resistencia y potencia. Una de tamaño Grande incrementaría sus PV hasta 800 y su Fuerza a 12, mientras que una Enorme lo haría hasta 1.000 PV y Fuerza 14. Armaduras animadas de tamaño superior a esos ya tendrían estadísticas diferentes.

-VARIOS NÚCLEOS: Aunque extremadamente raras, existen algunas armaduras animadas que poseen varios núcleos (hasta un máximo de 4). En esos casos, es necesario destruirlos todos para eliminar completamente la armadura.

-ALEACIONES ESPECIALES: Si el cuerpo metálico de una Armadura Animada está hecho de algún material especialmente resistente (por encima del Hierro o el Acero), la Barrera de Daño de esta se puede incrementar entre 20 y 40 puntos, al igual que su TA podría incrementarse entre 1 y 2 tipos.

LA FÓRMULA OLVIDADA

Una vieja leyenda entre los oclistas asegura que la fórmula utilizada por el Imperio de Yehudah para crear armaduras animadas perdura, irónicamente, inscrita en el interior del cuerpo de uno de estos artefactos. Algunos cuentan que está en el guardian que acompaña a Etheldrea, la Primera Bruja, mientras que otros creen que la armadura en cuestión está perdida en alguno de los laboratorios del antiguo Imperio de los hechiceros.



BALZAK

SIRVIENTES DE LOS PRIMIGENIOS

GUERRERO

Nivel: 2

Clase: Natural 5

Puntos de Vida: 120

Categoría: Sombra

Fue: 8 **Des:** 7 **Agí:** 6 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 45 **RM** 35 **RP** 40 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 90 Garras y fauces

Habilidad de defensa: 90 Esquiva

Daño: 50 Garras y fauces

TA: Capas Quitinosas Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Respiración Acuática, Inhumanidad, Afinidad.

Poderes: Armas Naturales (Garras), Armadura Física 2, Visión Nocturna Completa, Anfibios (Movimiento Acuático).

Tamaño: 16 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 25, Trepar 20, Ocultarse 60, Sigilo 55, Advertir 50, Buscar 35, Nadar 50, Ocultismo 20.

SACERDOTE

Nivel: 2

Clase: Natural 5

Puntos de Vida: 95

Categoría: Hechicero

Fue: 6 **Des:** 7 **Agí:** 6 **Con:** 6 **Pod:** 9 **Int:** 9 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 40 **RM** 45 **RP** 40 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 5 Garras

Habilidad de defensa: 5 Esquiva

Daño: 45 Garras

TA: Capas Quitinosas Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 0

ACT: 50

Zeon: 720

Proyección mágica: 80 Ofensiva 60 Defensiva

Nivel de Vía: 40 Agua, Nigromancia u Oscuridad

Habilidades esenciales: Don, Respiración acuática, Inhumanidad, Afinidad.

Poderes: Armas Naturales (Garras), Armadura Física 2, Visión Nocturna Completa, Anfibios (Movimiento Acuático).

Tamaño: 12 Medio

Regeneración: 1

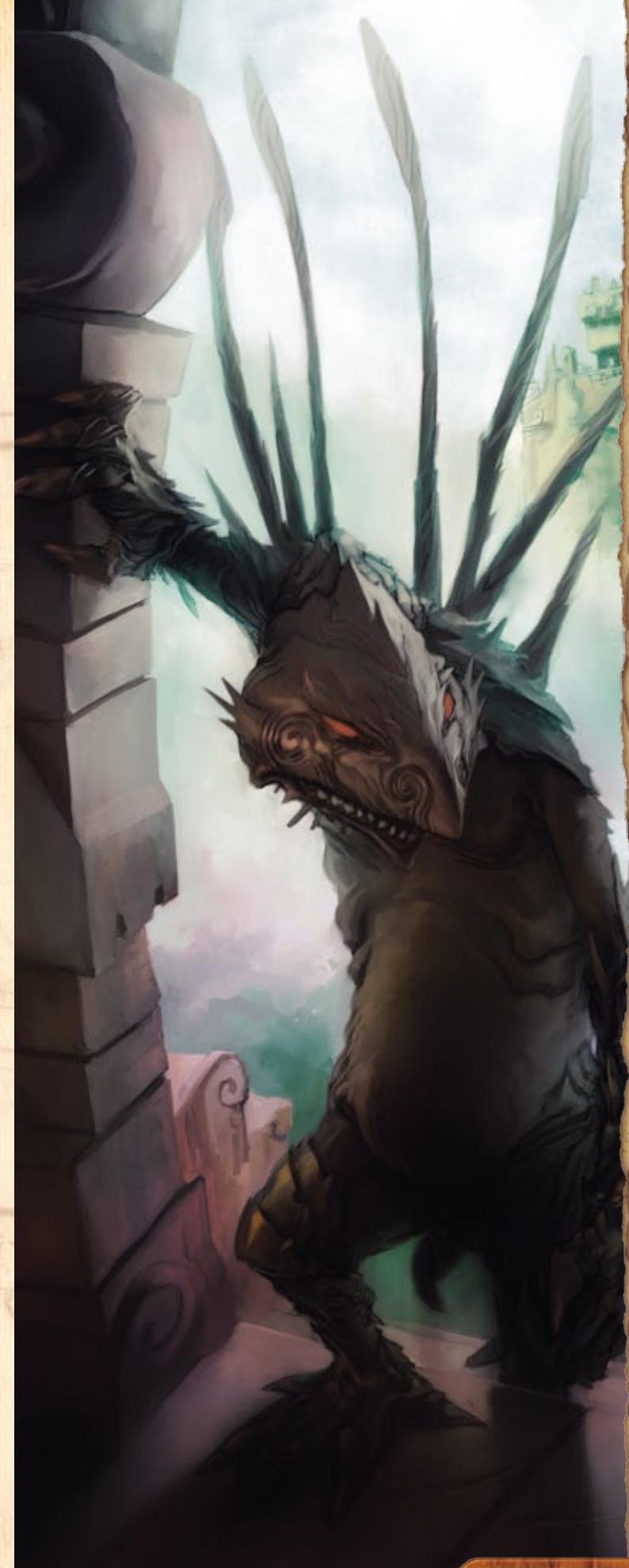
Tipo de movimiento: 6

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Nadar 50, Liderazgo 20, Persuasión 20, Advertir 20, Buscar 20, Navegación 20, Ocultismo 35, Valoración Mágica 70.

Es un error muy habitual para quienes los ven por primera vez considerar que los Balzak no son más que monstruos anfibios sin inteligencia. En realidad, se trata de una de las razas más antiguas de Gaia, nacida eras atrás en los albores de la historia.

Incluso antes de que la humanidad floreciese, los Balzak ya tenían una gran civilización que en su momento se comparó a la de las otras grandes etnias del mundo. De hecho, la mayoría de las pirámides y ruinas del inexplorado Principado de Itzi fueron obra suyas. En esos tiempos tuvieron mucho contacto con los hombres, quienes les entregaban sacrificios y esclavos a cambio de "su favor". Sin embargo, la relación directa de los Balzak con los degenerados Dioses Primigenios, la principal base de su cultura y religión, les llevó a un abierto enfrentamiento con los Devah y los Sylvain, siendo derrotados por estos y confinados a las profundidades de los océanos.



Siguiendo la caída y confinamiento de sus deidades en la Cordillera de los Vientos, desde aquel momento quedaron reducidos a poco más que un minoritario grupo de criaturas que nunca volvería a alcanzar su poder de tiempos pasados. Sin embargo, incluso hoy estas entidades siguen interactuando limitadamente con la humanidad, sobre todo con cultos oscuros que, igual que ellos, siguen esperando el renacer de los Dioses Primigenios.

Los Balzak son seres humanoides de apariencia reptiliana con cabeza monstruosa. Sus extremidades y parte de su cuello están recubiertos por placas quitinosas y de su espalda sobresalen varios apéndices de gran longitud. También tienen los brazos mucho más largos que las piernas, por lo que caminan de un modo encorvado similar al de los gorilas. No suelen usar ropa, salvo los sacerdotes y los miembros más importantes de su jerarquía, que pueden llevar, si bien raramente, atuendos ceremoniales simples.

Degenerados y perversos como los propios dioses a los que adoran, usan a los hombres que no los veneran para llevar a cabo sus oscuros rituales y experimentos. Se comunican en su propio idioma (basado en siseos y sonidos guturales) y, aunque pueden existir muy raros casos en los que alguno entienda un lenguaje humano, no son capaces físicamente de hablarlo.

Su sociedad, reducida en la actualidad a pequeños grupos (puede que hayan menos de tres mil en todo Gaia), vive en ancestrales asentamientos sumergidos bajo el océano o en zonas aisladas cercanas a la costa. No obstante, a veces pueden relacionarse con pequeños pueblos costeros, que desde tiempos inmemoriales los consideran enviados de los Señores de las Profundidades.

MODUS OPERANDI

Existen muchas causas por las que los Balzak puedan ser un peligro para los hombres. Aunque no son necesariamente violentos, su perversidad natural y su degenerado comportamiento les lleva a considerar a los humanos como simples víctimas de sus oscuros propósitos; para ellos, no son muy diferentes a los monos.

Suelen actuar en pequeños grupos (es raro verlos en solitario) de entre tres y diez individuos. Normalmente están liderados por un sacerdote, que dirige las acciones de los demás. Suelen luchar usando sus manos y fauces, aunque si tienen que emplear un arma suelen preferir las lanzas u otras armas de asta, ya que se adaptan mejor que ninguna otra a su particular fisonomía.

Los sacerdotes dominan habitualmente la Vía de Agua, aunque muy a menudo son sustituidas por Nigromancia u Oscuridad.

Las estadísticas reflejadas en este epígrafe hacen referencia a los guerreros Balzak adultos y a los sacerdotes que lideran los pequeños grupos. Otros miembros más antiguos de la raza pueden tener habilidades ligeramente diferentes.

Anfibios: Los Balzak son capaces de permanecer tanto bajo el agua como en la superficie largos períodos de tiempo. A todos los efectos, son seres naturalmente anfibios.

Afinidad: Con sus tentáculos dorsales son capaces de comunicarse con todas las criaturas reptilanas o acuáticas de la zona. Los Balzak más viejos pueden incluso darles órdenes, por lo que si lo precisan se rodean de depredadores de considerable tamaño (como cocodrilos, grandes serpientes o bancas de peces carnívoros).

Armas Naturales: Aunque pueden usar armas, los Balzak emplean habitualmente sus garras y fauces para atacar a sus enemigos.

Visión Nocturna Completa: Los ojos de los Balzak están preparados para las grandes profundidades de los océanos y no necesitan luz de ningún tipo para ver en la oscuridad. Por el contrario, los ambientes luminosos les producen un efecto perjudicial; sufren el negativo de ceguera parcial en caso de encontrarse en un lugar con luz similar a la de un día soleado.

Y'HA-NTHLEI

Y'ha-nthlei son unas antiguas armas rúnicas que algunos Balzak de alto rango aún emplean en combate. Son grandes báculos de apariencia tenebrosa decorados con un gran cristal en su parte superior capaces de proyectar descargas de energía. A todos los efectos, actúan como un arma a distancia que ataca en ENERGÍA con Daño 60 y un alcance máximo 120 metros. Son capaces de disparar una vez por asalto, y su poder puede ser proyectado tanto con la habilidad ofensiva de los guerreros (como una simple arma de proyectiles) o con la Proyección Mágica de los sacerdotes.



BANSHEE

HADA DE LA MUERTE

Nivel: 5 Clase: Ánima 25

Puntos de Vida: 160

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 5 Des: 11 Agi: 12 Con: - Pod: 8 Int: 6 Vol: 9 Per: 8

RF 60 RM 60 RP 60 RV 60 RE 60

Turno: 120 Natural, 100 Espada larga

Habilidad de ataque: 150 Instrumento de Venganza / Canción de Muerte

Habilidad de defensa: 160 Esquiva

Daño: Espada larga (Instrumento de Venganza) 50 (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades naturales: Exención Física, Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad.

Poderes: Espíritus, Voz Mortal (Distancia 50 Metros, RF 140, Doble Daño, Efecto Adicional, Dolor, Ataque Invisible, -3 a la TA Defensora, Sin Límite), Movimiento sin Peso, Instrumentos de Venganza (Interacción con el Mundo Especial), Canción de Muerte.

Tamaño: 11 Medio

Tipo de movimiento: 12

Regeneración: 2

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 45, Música 180, Acrobacias 80, Trucos de Manos 55.

Consideradas a la vez hadas oscuras y mensajeras del más allá, las "mujeres de los túmulos" o Banshee son espíritus femeninos que se aparecen ante los hombres para anunciar su inminente muerte o la de aquellos a los que aman.

Entidades generalmente asociadas a la religión lilium y a los Sidhe, el mito más extendido sobre ellas es que son los espíritus de mujeres que murieron traicionadas por hombres a quienes amaron y quedaron consumidas por el odio. En aquel momento, antes de que sus almas fueran reclamadas por la Tierra de las Brumas (el "más allá" de los mitos lilium), firmaron un pacto con El Tejo para convertirse en sus mensajeras. Así, a cambio de anunciar la muerte de personas relevantes para la historia, tendrían la oportunidad de vengarse de los hombres que las traicionaron o de sus descendientes. También existen cuentos y leyendas similares en otras culturas no humanas, y lo cierto es que hay Banshee de etnias sylvain y duk'zarist.

Tradicionalmente, las Banshee aparecen únicamente en días de tormenta o cerca de la costa bajo la apariencia de mujeres extremadamente hermosas, aunque cubren sus rostros con su desarreglado pelo. Suelen vestir con harapos, si bien algunas de ellas han sido también vistas con ropas dignas de una reina. Son criaturas melancólicas y tristes, espíritus oscuros que no necesariamente deben ser clasificadas como "malignas". Realmente detestan traer malas noticias a las personas y se dicen que siempre lloran cuando anuncian una muerte inminente. Como mujeres traicionadas que son, odian especialmente a los hombres, pero suelen enamorarse con facilidad de personas que demuestren amabilidad hacia ellas.

Según cuenta la tradición, el triste sino anunciado por una Banshee puede ser evitado a veces destruyendo a la propia mensajera o, en otras ocasiones, realizando cinco servicios al Tejo que la propia Banshee anuncia.

MODUS OPERANDI

Pese a su naturaleza oscura, las Banshee no atacan normalmente a los hombres salvo si tienen una razón muy buena para hacerlo. La única excepción a esta regla son las personas que estuvieron involucradas con quien las trajo o que sean descendientes suyos. En esos casos, las Banshee demuestran tener una malicia incomparable a la hora de tender trampas y utilizar las emociones de las personas para obtener su deseada venganza. También pueden luchar para proteger a alguien de quien se hayan enamorado recientemente o para protegerse de aquellos que traten de destruirla en un vago intento de detener su profecía de muerte.

Por lo general, las Banshee buscarán un arma que emplear como medio de ataque y alternarán su uso con su Voz Mortal. Su “jugada final” es siempre la Canción de Muerte, y solo la emplean en situaciones en las que están seguras que podrán acabar con sus víctimas o se encuentran muy desesperadas.

Espíritus: Por su naturaleza espiritual las Banshee son invisibles al ojo humano e inmateriales, por lo que no pueden interactuar con el mundo físico salvo con su habilidad Instrumentos de Venganza. Existen dos excepciones a esta regla. En primer lugar los días de tormenta, cuando la lluvia se pone en contacto con sus cuerpos, son perfectamente visibles y materiales (aunque sigue sin ser posible dañarlas con armas convencionales). En segundo, las personas que están a punto de morir o a quienes las Banshee anuncien su destino también tienen la capacidad de verlas.

Instrumentos de Venganza: Las Banshee son capaces de manifestar su odio y rencor a través de objetos materiales, usando su poder para poseer armas y otros instrumentos con los que infligir daño. En realidad no necesitan enarbolarlas de manera natural, pues les basta con estar de algún modo en contacto con ellas para esgrimirlas con gran habilidad; incluso atar sus ropas o un mechón de cabello es suficiente. Dado que son normalmente invisibles para quienes no ven espíritus, sus enemigos simplemente ven como las armas cobran vida y les atacan. Por ello, el defensor no aplica ningún negativo al defenderse de los ataques de la Banshee incluso si no puede verla, aunque si puede aplicarlo (dependiendo de si la ve o no) cuando la ataca. El hada oscura no necesita saber usar un arma para enarbolarla como instrumento de venganza. Las estadísticas reflejadas en su ficha consideran que está usando una espada larga, pero esta puede ser sustituida por otras armas sin problemas.

Voz Mortal: Gritando con toda su fuerza, una Banshee puede hacer vibrar un cuerpo sólido hasta quebrarlo en pedazos. Esta habilidad debe de ser fijada en un blanco determinado y es equivalente a un ataque a distancia de Energía con un alcance máximo de 50 metros. Cualquiera que sea impactado por el ataque sonoro no recibe daño de un modo convencional, pero ha de superar un control de RF contra 120 o sufrir un daño equivalente al doble de su nivel de fracaso. Dado que es un ataque basado en sonido resulta completamente invisible, salvo para aquellos que consigan superar un control de Advertir contra una dificultad de Absurdo (180). Voz Mortal es una acción de ataque completa, por lo que la Banshee no puede atacar con sus Instrumentos de Venganza o dividir ataques si la usa.

Canción de Muerte: Escuchar la melodiosa canción de una Banshee es algo que muy pocos son capaces de soportar. Proyectan su voz contra el alma de sus víctimas, destrozándoles el espíritu con todo el dolor y sufrimiento que la melodía tiene acumulado. Cuando una Banshee decide usar su Canción de Muerte debe de hacer un control de Música contra una dificultad de Absurdo (180) e invertir al menos un asalto entero en empezar a cantar. Cualquiera que sea capaz de escucharla debe superar al inicio del asalto siguiente un control automático de RM contra 80 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso. Los afectados deben de repetir el control al inicio de cada asalto posterior (siempre que el hada siga cantando), pero incrementando el nivel de dificultad la RM en 10 puntos (hasta un máximo de 180). La canción dura un máximo de diez asaltos y, si al finalizar los mismos no ha muerto ninguna persona a consecuencia de ella, toda la energía negativa acumulada se vuelve contra la Banshee y la devora por dentro, destruyéndola de inmediato. La Banshee puede atacar con un Instrumento de Venganza mientras canta aplicando un negativo de -25 a su habilidad ofensiva, pero obviamente no es capaz de usar su Voz Mortal.

LAS LÁGRIMAS DE LAS BANSHEE

Un hecho curioso pero cierto es que las lágrimas de las Banshee se convierten en plata cuando tocan el suelo. Esta plata es extremadamente resistente y tiene una fuerte carga sobrenatural, pero dado que ha nacido de sentimientos oscuros y tristeza, aquellos que tengan objetos hechos con ella son víctimas de desgracias e infortunio. Se dice que las trece armas de leyenda de los Lim Sidhe están hechas con la plata de Lissandra, reina de las Banshee, y esa es la causa de que sus poseedores siempre hayan tenido un triste sino.





BEHEMOTH

EL SOBERANO DE LAS BESTIAS DEL MUNDO

Nivel: 11

Puntos de Vida: 620

Categoría: Maestro en armas

Fue: 15 **Des:** 13 **Agí:** 9 **Con:** 15 **Pod:** 10 **Int:** 5 **Vol:** 10 **Per:** 9

RF 150 **RM** 135 **RP** 95 **RV** 150 **RE** 150

Clase: Entre mundos 35

Turno: 120 Natural

Habilidad de ataque: 270 Mezira + 250 Akamuth; o 270 Coletazo + 250 Akamuth; o 250 Jinku Enkido.

Habilidad de defensa: 275 Mezira

Daño: 130 Mezira (Fil / Pen), 100 Coletazo (CON), 190 Akamuth (Fil), 100 Jinku Enkido (Ene)

TA: Ninguna

Habilidades naturales: Tabla de Ataque en Área.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Inhumanidad, Tamaño Innatural, Exención Física.

Poderes: Armas Naturales: Mezira (Crítico Incrementado +40), Akamuth (Ataque Adicional -20, +60 al Daño) y Cola, Daña Energía, Jinku Enkido, Resistencia Física +40, Resistencia Mística +40, Expulsión, Inmunidad Física, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 28 Enorme

Tipo de movimiento: 10

Regeneración: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Intimidar 40, Advertir 25, Buscar 25, Frialdad 85, Proezas de Fuerza 150, Resistir el Dolor 160.

Las leyendas cuentan que el Behemoth es el supremo soberano de todas las bestias que caminan sobre la tierra, una antigua fuerza destructiva cuyo poder es equivalente incluso al de los dragones más antiguos. No es mucho lo que se sabe de él; ni sus orígenes ni su naturaleza han sido nunca develadas. Una vieja teoría asegura que es una representación del espíritu violento de todas las criaturas de la tierra (lo que, de algún modo, lo convertiría en un Aeon), pero no hay nada que sustente más allá de las meras especulaciones.

Sea como sea, el Behemoth es un titán humanoide de piel azulada (erguido mide alrededor de los 8 metros de altura). Sus manos son garras que supuran sangre constantemente y de su espalda brotan dos protuberancias que parecen una mezcla entre alas y descomunales zarpas. También posee una monstruosa cola, aunque su característica más llamativa es el demoníaco rostro que se encuentra situado en su pecho, como una segunda cara.

Pese a que supuestamente tiene cierto grado de inteligencia, lo cierto es que el Behemoth nunca se ha comunicado con nadie. Siempre aparece misteriosamente en lugares dispares, sin aparente conexión entre sí, y empieza a destruirlo todo mientras busca a los oponentes más poderosos que pueda encontrar.

Su apodo de "Soberano de las Bestias" proviene del hecho de que cada vez que aparece, junto a él se alzan todo tipo de monstruosidades que siguen su estela de destrucción. Como si trasmitiese su ferocidad, simplemente por andar por el mundo todos los seres que hay cerca de él incrementan su violencia natural.

Otro de los mayores misterios relacionados con esta criatura es que se ignora completamente si se trata o no de un ente único. Pese a su considerable poder, a lo largo de la historia ha sido destruido en varias ocasiones, sólo para reaparecer aparentemente indemne algún tiempo después en algún lugar remoto. Por ello nadie sabe si sólo existe uno, pero por alguna causa ignota puede volver a la vida, o si por el contrario hay multitud de ellos. Actualmente lleva varios siglos sin aparecer, pero nadie duda de que pueda hacerlo en algún momento inesperado para dar comienzo nuevamente a su destructivo ciclo.

MODUS OPERANDI

El Behemoth lucha motivado por un sentimiento primario de medir su poder con el de otros seres que no se sometan a él. No tiene deseos de conquistar; sólo de combatir. Por ello, cada vez que se manifiesta en el mundo vaga luchando con todo aquello que no le siga, destruyendo pueblos o ejércitos por igual.

Cuando encuentra a una persona o grupo de individuos a los que reconoce como dignos antagonistas activa Jinku Enkido, encerrando a sus deseados adversarios dentro de una impenetrable cúpula de energía que le permite luchar sin interrupción. Si bien no le importa que las criaturas que le siguen luchen a su lado en combates multitudinarios (como cuando en el pasado ha afrontado grandes ejércitos) jamás permite que se involucren a su favor en una lucha contra los que considera sus enemigos. En tales casos, únicamente se sirve de su poder personal.

Mezira: Mezira o "Las Manos Ensangrentadas que lo Despedazan Todo" son las terroríficas garras del Behemoth, que poseen la capacidad sobrenatural de despedazar al instante todo aquello que tocan. El Soberano de las Bestias las utiliza como principal medio de ataque y, en caso de que cause un crítico con ellas, obtiene un bono de +40 a la tirada para determinar sus efectos.



Coletazo: La cola del Behemoth le permite realizar un ataque en área sobre todos aquellos que se encuentren a menos de 10 metros de él.

Akamuth: De la espalda del Behemoth brotan Akamuth, "Las Alas que Desgarran los Cielos", dos colosales extremidades afiladas como garras con un potencial destructivo incomparable. En combate, puede usarlas para realizar un ataque adicional cada asalto ya sea junto a un golpe de cola o de garras.

Jinku Enkido: El Soberano de las Bestias únicamente activa esta habilidad al iniciar un combate que considera interesante. Como un vórtice de pura destrucción, el Behemoth desencadena una ola de poder que arrasa todo lo que se encuentre a un centenar de metros creando el Jinku Enkido o "Mundo de la Destrucción Perfecta". Al usarlo, la cara de su pecho despierta y abre los ojos, provocando la aparición de una cúpula de energía que ataca y engulle a todo aquel que esté a menos de cien metros de él. Aquellos que sobrevivan quedan automáticamente atrapados en el interior de la cúpula; mientras esta se mantiene, nadie es capaz de entrar o salir de ella de modo alguno. No se sabe exactamente cuáles son las características sobrenaturales de ese espacio, pero se teoriza que es un lugar a medio camino entre La Vigilia y la realidad creado a partir del poder existencial del Behemoth. Únicamente seres con Gnosis superior al del Soberano son libres de entrar y salir de esa zona. En el interior del Jinku Enkido cada turno ocurren sucesos inesperados, que modifican ligeramente el curso de los acontecimientos del combate. Al inicio de cada asalto, lanza un D10 atendiendo a los siguientes resultados;

1-2; Este turno el Behemoth obtiene un +20 a su Habilidad de Ataque y no pierde la acción ni siquiera si recibe daños o es puesto a la defensiva.

3-4; Al inicio del asalto, todos aquellos que no hayan obtenido un resultado de sorpresa en su iniciativa contra él han de superar un control de Agilidad aplicando un penalizador de -1 a su atributo o son derribados automáticamente. Naturalmente, sólo afecta a individuos que caminen sobre la superficie del suelo. El terremoto tiene como punto de inicio el Behemoth, y este no es afectado por el temblor.

5-6; El Behemoth recupera 100 Puntos de Vida al inicio del turno.

7-8; Toda la cúpula se llena de imágenes aterradoras que penetran en la mente de quienes se encuentren en ella. Aquellos que durante ese asalto usen su sentido de la vista han de superar un control de RP contra 140 o sufrirán el estado de Miedo durante un turno por cada diez puntos por los que fallaron la Resistencia. El Behemoth no es afectado por esta habilidad.

9-10; La gravedad dentro de la cúpula se dobla, por lo que todos aquellos que se encuentren en su interior han de superar un control de Fuerza aplicando un penalizador de -1 a su atributo o sufren un -20 a toda acción. Si fallan el control por más de 5 puntos, quedan sometidos a Paralización Parcial. El Behemoth no es afectado por esta habilidad.

La cúpula del Jinku Enkido permanece activa hasta que el Behemoth es destruido o este acaba con todos los adversarios que se encuentren en su interior. Tras activarla, ha de esperar al menos una hora antes de poder volver a utilizarla.

Expulsión: Si lo desea, el Behemoth puede expulsar a un único individuo del Jinku Enkido, que será incapaz de regresar al interior de la cúpula hasta que esta no desaparezca. Esta habilidad es una acción completa, y el Behemoth no puede atacar en el mismo asalto en el que la usa.

Inmunidad Física: Sólo las armas y ataques capaces de dañar energía pueden afectar al Soberano.

LA BESTIA PRIMORDIAL

La teoría más oscura sobre el Soberano de las Bestias es que no se trata de un auténtico ser viviente, sino la sombra onírica del verdadero Behemoth, un Aeon mayor que, como sus hermanos Leviatán y Ziz, lleva durmiendo en las profundidades de la tierra desde la Guerra de la Oscuridad. De ser así, la entidad que se manifiesta en Gaia no sería más que una representación inconsciente del deseo del Aeon tomando posesión del cuerpo y alma de un ser humano que sincronice con él en sus sueños. Eso explicaría sus continuas reapariciones.



BELPHE

ELEMENTAL MAYOR



Nivel: 8

Puntos de Vida: 150

Categoría: Hechicero

Fue: 6 Des: 12 Agi: 9 Con: 8 Pod: 14 Int: 13 Vol: 11 Per: 13

RF 75 RM 100 RP 85 RV 75 RE 75

Turno: 110 Natural

Habilidad de ataque: 20 Combate Desarmado

Habilidad de defensa: 10 Esquiva

Daño: 15 Combate Desarmado (Con)

TA: Ninguna

ACT: 110 Conjuros de Luz, 90 Otros

Zeon: 1.700

Proyección mágica: 200 Ofensiva, 220 Defensiva

Nivel de magia: 90 Luz.

Habilidades esenciales: Desequilibrio Elemental, Inutilidad Sómatica, Inutilidad Oral, Recuperación Superior de Magia, Don, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Exención Física.

Poderes: Alas Luminosas (Vuelo Místico 12), Pantalla de Luz, Esencia de Luz (Forma Elemental, Forma Física a Voluntad, Condicionada), Maestría Sobrenatural Luminosa, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 14 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 9/12 Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 50, Advertir 110 (160), Buscar 60 (110), Ciencia 50, Persuasión 100, Historia 100, Ocultismo 150, Valoración Mágica 160, Música 55.

Belpheum Elhalius, o más comúnmente conocidas como Belphe, es el nombre que recibe una poderosa clase de altas elementales luminosas. Comparten la misma esencia que las Elhaym pero, al contrario que sus hermanas (quienes dominan tanto el arte del combate como el de la magia), el alma de las Belphe está atada únicamente a lo sobrenatural; eso las convierte en las más poderosas hechiceras luminosas que se conocen.

Igual que las Doncellas de Luz poseen la apariencia de hermosas mujeres que, a voluntad, exteriorizan grandes alas de energía. De hecho, físicamente es imposible diferenciarlas de las Elhaym, por lo que hay quienes consideran que son dos vertientes diferentes del mismo tipo de señor elemental. Muchas culturas las ha equiparado a ángeles no sólo por su aspecto sino porque irradian una fuerte armonía y hacen que aquellos que se encuentren en su presencia se sientan en paz.

Las Belphe suelen estar ligadas a las doctrinas de alguna de las Beryls (especialmente a las de Gabriel y Mikael) y actúan conforme a los ideales de su señora. No obstante, si bien suelen ser pacíficas y les gusta el equilibrio, cada una tiene una personalidad completamente diferente; es imposible saber qué esperar de ellas. Sienten una especial fascinación por la humanidad y las razas que están atadas al paso del tiempo puesto que, al ser ellas mismas inmortales, nuestras emociones les resultan misteriosas y atrayentes. Sin embargo, el miedo a establecer relaciones afectivas con seres condenados a morir y desaparecer es algo que las incomoda, por lo que no les gusta permanecer demasiado tiempo en el mismo lugar o con las mismas personas.

Dado que tienen personalidades tan diferentes es difícil establecer pautas en su comportamiento. Muchas de ellas se mezclan con los hombres ocultando su verdadera naturaleza bajo identidades falsas (de hecho, hay varias trabajando en secreto para la Iglesia como Santas), mientras que otras nos observan desde los lugares más paradisíacos de la Vigilia.

MODUS OPERANDI

Aunque carecen de las habilidades combativas de sus hermanas, el poder sobrenatural de las Belpheum se equipara únicamente al de los mejores archimagos. En consecuencia, son rivales para batallones enteros o criaturas de elevado nivel existencial. Además, como altos elementales no necesitan recitar conjuros o realizar gestos para lanzar sus conjuros; siempre desencadenan sus sortilegios con pleno poder.

Pese a que su estilo de lucha puede variar de una a otra, habitualmente aprovechan su habilidad para volar mientras lanzan conjuros innatos a distancia. De ser imposible y verse en peligro, se potencian mediante conjuros de apoyo como Bendición o forman otros elementales con Creación Luminosa antes de atacar a pleno poder.



No tienen puntos vulnerables, salvo su corazón, donde reside el núcleo de su esencia.

Alas Luminosas: Como las Doncellas de Luz, las Belphe utilizan sus grandes alas de luz para surcar los cielos con Tipo de Vuelo 12. Pueden manifestarlas a voluntad y, aunque no las utilizan de un modo físico, si necesitan desplegarlas para volar. En caso de que la elemental use sus alas para formar una Pantalla de Luz, su velocidad se reduce a la mitad.

Pantalla de Luz: Una Belphe puede usar sus alas para protegerse de los ataques como si estas fueran un escudo sobrenatural. Al hacerlo, se envuelven completamente con ellas creando una pantalla defensiva equivalente a un conjuro de Escudo de Luz.

Aguantan 800 puntos de daño antes de ser rotas, en cuyo caso, la elemental necesita al menos una hora para poder recrearlas (periodo durante el cual es incapaz de volar).

Esencia de Luz: Las Belphe están formadas por luz pura, y entran en comunión con toda fuente luminosa incrementando enormemente sus poderes. Por ello, son tangibles o intangibles a voluntad e inmunes a cualquier daño que no sea de carácter sobrenatural. Mientras esté en un lugar en el que pueda recibir luz, obtiene un bono de +50 a sus habilidades secundarias de Advertir y Buscar (reflejados en sus estadísticas entre paréntesis), y un +30 a sus Resistencias contra efectos basados en Luz.

Maestría Sobrenatural Luminosa: La comunión con la luz de los altos elementales les permite alterar la propia naturaleza de la magia que reside en el ambiente. Siempre que haya algo de luz a su alrededor, por escasa que sea, las Belphe incrementan 10 puntos el valor de sus conjuros innatos, realizando hechizos de valor zeónico 50 o inferior sin coste alguno. De la misma forma, todos sus conjuros luminosos son potenciados por estos efectos (tanto naturales como innatos), sumando dos añadidos adicionales a su valor final. Como consecuencia adicional de esta capacidad, si viven en una zona durante mucho tiempo la misma esencia de la magia del lugar se altera, volviéndose afín a la luz.

Habilidades Metamágicas: Cada Belphe puede invertir libremente hasta 60 niveles de magia para adquirir habilidades Metamágicas cuyos requisitos previos haya cumplido.

BESTIA ESPECTRAL



ESPECTRO INDEPENDIENTE MENOR

Nivel: 4

Puntos de Vida: 115

Categoría: Sombra

Fue: 9 **Des:** 9 **Agi:** 12 **Con:** - **Pod:** 8 **Int:** 3 **Vol:** 6 **Per:** 9

RF 55 **RM** 55 **RP** 55 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 140 Natural

Habilidad de ataque: 150 Garras espirituales

Habilidad de defensa: 130 Esquiva

Daño: 70 Garras espirituales (Fil)

TA: Ninguna

Clase: Ánima, No muerto 20

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Inhumanidad, Sentido Agudizado, Inmune al Dolor, Exención Física, Necesidad Física.

Poderes: Armas Naturales; Garras Espirituales (+20 al Daño, +20 al Crítico, -2 a la TA Defensora), Daña Energía, Forma Espectral, +30 al Turno, Ojos de Espectro (Visión Nocturna Completa, Ver Espíritus), Curación de la Luna, *Limitación de Movimientos, Visibles*.

Tamaño: 15 Medio

Tipo de movimiento: 12

Regeneración: 0 (Especial)

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Sigilo 140, Advertir 60 (90), Buscar 55 (85), Rastrear 40 (70).



Los seres conocidos como Bestias Espectrales son entidades no muertas creadas hace milenios por el señor de los Condenados de la Luna que, tras el cautiverio de su maestro, quedaron libres para rondar por el mundo del hombre a su antojo. Cazadores natos, sienten una especial predilección por las presas más difíciles, siendo los seres humanos una de sus favoritas.

Estos no muertos tienen el aspecto de depredadores esqueléticos rodeados por un miasma oscuro que recuerda vagamente a un gran león o pantera, aunque incluso sus huesos no son más que fibras espirituales sin masa alguna. Puesto que corren, saltan y se mueven a una velocidad tan endiablada, a ojos de personas normales resultan difíciles de percibir; en la mayoría de los casos la gente no ve más que borrones antes de que el depredador se lance sobre ellos.

Habitualmente, las Bestias Espectrales permanecen dormidas dentro de alguna clase de objeto natural (lo más común son rocas con formas estrambóticas, aunque pueden ser cosas muy diferentes), hasta que despiertan influenciadas por los ciclos lunares o las mareas. También es posible que el olor a la sangre derramada llame su atención, así como ciertos rituales ocultistas. De cualquier modo, una vez despiertos merodean erráticamente por los alrededores buscando cualquier alma viva de la que alimentarse durante siete días consecutivos, si bien son mucho más activos por la noche.

Sus apariciones son habituales en Kashmir y en Nanwe, pero también hay, en mucho menor número, en otros lugares de Gaïa subyugados al servicio de algún nigromante o ente no muerto poderoso.

MODUS OPERANDI

Una vez que despiertan, las Bestias Espectrales actúan como cualquier otro depredador de gran tamaño, aunque su malicia es muy superior a la de un simple animal. Saben actuar solos o coordinarse en grandes grupos y, gracias a su naturaleza espectral, no requieren jamás usar habilidades de subterfugio; una vez que detectan un objetivo apetecible, simplemente corren hacia este a gran velocidad dispuestos a acabar con él.

Las Bestias Espectrales carecen de puntos vulnerables.

Ojo de Espectro: Los ojos de la Bestia captan la luz y las sombras de forma sobrenatural, ignorando cualquier clase de penalizador provocado por la oscuridad natural. De igual forma, la criatura puede ver otros seres espirituales, pero no magia o matrices psíquicas.

Forma Espectral: El cuerpo de la Bestia se rige por las reglas de todos los espectros, por lo que cualquiera que entre en contacto directo con él ha de superar un control de RM o RF contra 90 o sufrir un negativo a toda acción y una pérdida de Puntos de Vida equivalente al nivel de fracaso. La Bestia puede libremente tocar y atacar cualquier cosa material, aunque ella misma no puede ser dañada por medios convencionales; cualquier ataque que no sea capaz de dañar energía simplemente pasa a través de ella como si no existiera.

Garras Espectrales: Las garras y fauces de la Bestia poseen las mismas propiedades que su cuerpo. Sin embargo, en vez de producir daños de forma normal, después de golpear con ellas las heridas tardan unos segundos en formarse, aunque se acrecientan innaturalmente dando la impresión de que han sido producidas por una criatura de mucho mayor tamaño. Por ello, todos los ataques de las Bestias no causan daño hasta que no han transcurrido al menos dos asaltos. Pese a su carácter sobrenatural, atacan en la Tabla de FILo, aunque ignoran parcialmente las protecciones, por lo que reducen 2 puntos la Armadura de sus rivales e incrementan en +20 el resultado final de cualquier crítico que produzcan.

Curación de la Luna: Aunque por su carácter espectral las Bestias no se recuperan del daño de un modo convencional, cuando se bañan en la luz de la luna nueva recobran al instante toda su vitalidad. En caso de que sean dañadas una noche de luna nueva, regeneran 10 PV de vida por cada asalto que estén directamente en contacto con la luz lunar.

Limitación de Movimientos: Aunque es un ser inmaterial, la Bestia Espectral no puede pasar a través de paredes u objetos sólidos. Además, si se dibuja un círculo de pequeño tamaño en el suelo, tampoco es capaz de entrar en su interior si no recibe antes un ataque (lo que inutiliza la protección no sólo ante ese Bestia en concreto, sino también contra cualquier otra que la acompañe).

Visibles: Si bien son espectros, cuando las criaturas están iluminadas por algún tipo de luz artificial se vuelven completamente visibles al ojo humano, incluso para aquellos que no pueden ver espíritus.

Necesidad: Las Bestias Espectrales necesitan matar. Si pasa un día sin que hayan acabado con al menos un número de personas cuya presencia equivalga a la suya, vuelven a quedar sumidos en un profundo letargo.

EL COLECCIONISTA

Un importante coleccionista de Gabriel, obsesionado con las “obras de arte naturales” se ha encaprichado con unas extrañas rocas que descubrió en Nanwe y ha decidido llevárselas por barco hasta su residencia de verano, una diminuta isla del Mar Interior donde tiene un museo privado. Allí pretende hacer una exhibición inaugural invitando a todos sus amigos, ignorando por completo que las rocas contienen en realidad decenas y decenas de Bestias Espectrales durmiendo. La misma noche en la que lleguen allí, entre los que pueden incluirse un modo u otro los personajes, un misterioso asesinato entre los asistentes despertará a los espectros, dando comienzo a una cacería aterradora.

BLATODDEA

ABERRACIÓN MÁGICA



Nivel: 3

Clase: Entre mundos 15

Puntos de Vida: 140

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 10 **Agí:** 7 **Con:** 7 **Pod:** 6 **Int:** 2 **Vol:** 6 **Per:** 7

RF 45 **RM** 75 **RP** 45 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 140 Fauces + 130 Cuchillas encadenadas.

Habilidad de defensa: 135 Cuchillas

Daño: 40 Cuchillas Encadenadas (Fil) 70 Fauces (Pen)

TA: Escamas Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Ambidiestro, Inhumanidad.

Poderes: Armas Naturales: Fauces (+30 al Daño) y Cuchillas Encadenadas, Escamas (Armadura Física 4), Resistencia Mística +30.

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Advertir 20, Buscar 10, Proezas de Fuerza 45, Resistir el Dolor 20, Valoración Mágica (Sólo detectandola) 30.



Las anomalías conocidas como Blatoddeas son el resultado de la evolución innatural de insectos afectados por enormes cantidades residuales de energía sobrenatural. Se trata de simples cucarachas (u otros parásitos similares) que, adaptando sus cuerpos al poder que los rodeaba, lograron sobrevivir en ambientes cargados de magia. De ese modo, mutación tras mutación, acabaron convirtiéndose en enormes monstruosidades místicas.

Las Blatoddeas adoptan normalmente cualidades y características de otros animales de la zona. Por ello, existen grandes diferencias en sus formas y tamaños, pero siempre mantienen una apariencia ligeramente insectoide y no suelen ser mucho más grandes que un ser humano. Pese a todas estas alteraciones siguen comportándose como simples insectos sin otra preocupación que su instinto primario de alimentarse y sobrevivir.



CABALLERO DEL VACÍO

PRETOR DE LA NO VIDA

Son carnívoros, aunque pueden alimentarse prácticamente de cualquier cosa; incluso rocas o tierra. Curiosamente, si bien cazan aquello que pueda servirles de alimento, su dependencia a la magia hace que tengan un énfasis especial por devorar cosas cargadas de energía mística. Así pues, personas con el Don u otros seres sobrenaturales suelen ser sus víctimas preferentes.

Es fácil encontrarlos en las inmediaciones de nodos de magia o en los restos de campos de batalla sobrenaturales, pues esos son los lugares en los que nacen y se reproducen con mayor facilidad. Aunque a lo largo de los últimos setecientos años la mayoría de estas criaturas fueron exterminadas a manos de la Inquisición y la Orden de Magus (quienes las consideraban una molestia), han probado ser extremadamente difíciles de erradicar; siempre es posible encontrar pequeñas colonias supervivientes en zonas muy cargadas de magia.

MODUS OPERANDI

Comportándose como insectos, no se puede decir que la metodología de combate de las Blatodeas vaya mucho más allá de buscar y devorar a todo aquél al que puedan considerar "alimento". Actúan tanto individualmente como en grupos numerosos, aunque son incapaces de coordinar sus acciones. Simplemente, atacan hasta morir o acabar con sus enemigos, siempre teniendo de objetivos preferentes aquellas personas que puedan usar magia. Como auténticas cucarachas no tienen puntos vulnerables; son incluso capaces de vivir durante varios minutos sin cabeza.

Cuchillas Encadenadas: En combate cuerpo a cuerpo, las Blatodeas utilizan las cuchillas de sus brazos al unísono creando una interminable cadena de golpes, lo que le permite realizar un segundo ataque con un -10 a su habilidad después de ejecutar un mordisco con sus Fauces.

POSIBLES MUTACIONES

Dependiendo del ambiente y el origen sobrenatural de las blatodeas, estas pueden tener diversos poderes especiales. A continuación hay un listado de las principales habilidades que pueden desarrollar.

TAJO DE AIRE: Las Blatodeas que han desarrollado esta cualidad pueden generar con un rápido movimiento de sus cuchillas un tajo de aire que corta todo lo que se encuentre en un arco de 10 metros frente a ellas. El ataque es tan potente que atraviesa cualquier material, reduciendo 4 puntos la Armadura del defensor y, si produce un crítico, suma un +40 al valor del daño producido a la hora de calcularlo. Tiene daño 80 y ataca en la tabla de Filo. Si quiere usar este ataque, la Blatodea no puede atacar con sus Cuchillas Encadenadas o sus Fauces.

ALAS DE INSECTO: Estas Blatodeas poseen dos alas de insecto que les permiten, de forma limitada, alzar el vuelo. Pueden mantenerse en el aire hasta un máximo de 5 asaltos, pues pierden un punto de Cansancio por cada turno adicional que permanezca volando.

DISRUPCIÓN SOBRENATURAL: El contacto con las Blatodeas que han desarrollado esta cualidad es anatema para lo sobrenatural y las personas con el Don. Cualquier individuo dotado de poderes mágicos que se ponga físicamente en contacto con una de estas criaturas ha de superar automáticamente un control de RM contra 100 o perderá sus habilidades mágicas un número de asaltos equivalentes al nivel de fracaso.

COORDINADOR: Los coordinadores tienen la capacidad de transmitir órdenes a las demás Blatodeas, actuando como líderes de los insectos. Mientras haya un coordinador a menos de 50 metros, las Blatodeas obtienen un +10 a su habilidad de ataque y son capaces de saber donde se encuentran sus iguales. No es posible que haya varios coordinadores juntos, puesto que sus habilidades se contraponen; cuando hay dos de ellos en un mismo territorio, uno de ellos acaba siempre devorando al otro.

Nivel: 7 **Clase:** Entre Mundos, No muerto 20

Puntos de Vida: 185

Categoría: Tecnicista

Fue: 12 **Des:** 11 **Agi:** 7 **Con:** 11 **Pod:** 13 **Int:** 7 **Vol:** 8 **Per:** 7

RF 100 **RM** 105 **RP** 90 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 105 Natural, 30 Mandoble +5

Habilidad de ataque: 190 Mandoble +5

Habilidad de defensa: 180 Mandoble +5

Daño: 140 Mandoble +5 (Filo)

TA: Variable

ACUMULACIONES DE KI: Fue 3 Des 3 Agi 3 Con 3 Pod 3 Vol 3

Ki: Fue 20 Des 20 Agi 20 Con 20 Pod 20 Vol 19 **Genérico:** 119

HABILIDADES DEL KI: Uso del Némesis, Armadura de Vacío, Noht, Anulación de Ki, Anulación de Magia, Anulación de Matrices, Extrusión de Vacío, Cuerpo de Vacío, Uno con la Nada, Aura de Vacío.

HABILIDADES ESENCIALES: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad.

PODERES: Daño Anímico, Sangre Negra, Vacío (Área 25 Metros, RF 160, Doble Daño), Ver lo sobrenatural, Regeneración 4, Afinidad Nigromántica.

Tamaño: 23 Grande

Regeneración: 4

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: Incansable

HABILIDADES SECUNDARIAS: Montar 20, Saltar 35, Trepar 20, Estilo 40, Intimidar 20, Liderazgo 120, Advertir 50, Buscar 15, Frialidad 15, Proezas de Fuerza 60, Resistir el dolor 30.

Los Caballeros del Vacío son guerreros nigrománticos de gran poder que se diferencian de otros cadáveres no muertos porque aún conservan escasos fragmentos de alma, pero tan corrupta y marchita como el más terrible de los espectros. En dicho sentido, es prácticamente como si un espíritu nigromántico estuviera poseyendo el cuerpo de un cadáver animado.

Su origen exacto se desconoce; la mayoría de historiadores afirma que aparecieron por primera vez al final del llamado Ciclo de Gloria de Estigia, cuando el Meskheten se convirtió nuevamente en un inmenso desierto y cientos de miles de nómadas murieron al ser expulsados a las ardientes dunas. Otros les atribuyen una procedencia mucho más antigua, convirtiéndolos en los portadores de la sangre de Ulrioka Yama, la deidad de la muerte de la olvidada religión Amerense.

Sus cuerpos son fornidos y musculosos; prácticamente tan perfectos que aún parecen estar vivos. Sólo su rostro, una calavera con ojos inyectados en sangre, revela su verdadera condición de no muerto. Los caballeros llevan todo tipo de vestimentas, pero normalmente van ataviados con una pesada armadura de sangre negra, dura como el acero y de aspecto verdaderamente aterrador.

Curiosamente, tanto sus armaduras, armas y ataques especiales funcionan utilizando su sangre impía; esta se manifiesta a través de venas que surgen a toda velocidad a través de su piel.

Nadie, ni siquiera los propios Caballeros del Vacío, tienen demasiado clara su función en el mundo, pues cada uno actúa siguiendo sus propios objetivos en lugar de tener pautas determinadas. La mayoría suelen estar al servicio de algún ser de descomunal poder como sus agentes predilectos, pero otros son también completamente independientes y no siguen más órdenes que las suyas propias.

Los Caballeros del Vacío buscan con frecuencia a guerreros de gran habilidad que desciendan de las antiguas tribus que poblaron las tierras Al-Enneth para, tras herirlos mortalmente, obligarles a beber su sangre impía. En algunos casos, los fluidos negros del no muerto sincronizan con el cuerpo de su víctima, convirtiéndola tras un doloroso proceso en un nuevo Caballero del Vacío. Por suerte para el mundo, son muy pocos quienes tienen dicha afinidad. Hoy en día puede haber algo más de medio centenar de Caballeros del Vacío en Gaia.



MODUS OPERANDI

Los Caballeros del Vacío abogan siempre por los enfrentamientos directos y cara a cara. Si tienen que empezar una lucha, avanzarán abiertamente hacia sus enemigos de la manera más directa posible. Puesto que no tienen aprecio alguno por la vida, pueden llegar a atacar a las personas incluso como un mero pasatiempo, aunque ciertamente no es algo común en ellos; suelen preferir tener un objetivo claro antes de matar. También demuestran una enorme capacidad para dirigir a no muertos menores como hábiles soldados, lo que les hace particularmente peligrosos si están comandando a semejantes criaturas. Su único punto vulnerable es la cabeza pues, si bien su cuerpo puede resistir mucho daño sin ser destruido, si son decapitados estallan al instante.

Daño Anímico: Las heridas producidas por un Caballero del Vacío van más allá del mero daño físico; destruyen la misma esencia de aquellos a quienes atacan. Por ello, los daños producidos por sus golpes se regeneran al ritmo de un Sacrificio (es decir, 10 Puntos de Vida al día, sin importar su Regeneración) y, en caso de que el Caballero produzca la muerte de un ser vivo, el alma de este es completamente destruida.

Sangre Negra: El cuerpo de los Caballeros del Vacío genera sangre impía cargada de su corrupto poder que estos no muertos pueden moldear a voluntad. Con ella, son capaces de crear armaduras, fortalecer sus armas y obtener otros muchos poderes adicionales. Sin embargo, esta habilidad tiene un elevado precio; dado que obliga a la criatura a emplear su propia sangre, usar esos poderes consume temporalmente parte de sus Puntos de Vida, los cuales no podrán ser recuperados hasta que dejen de usarlas. Por ejemplo, podría gastar 30 Puntos de Vida en reforzar su armadura y 20 en su arma, por lo que tendría 50 Puntos de Vida menos en su total hasta que desactivase ambos poderes. Los Puntos de Vida perdidos mediante el uso de la Sangre Negra se recuperan al mismo ritmo que cualquier herida convencional.

Armadura Nigromántica (Sangre Negra): Quizás uno de los aspectos más sorprendentes de los Caballeros del Vacío es la capacidad que tienen sus cuerpos de generar enormes corazas como medio de protección usando su Sangre Negra. De desecharlo, en solo unos instantes, un sinfín de venas los recubre formando sólidas armaduras de metal. Dependiendo de cuanta Sangre invierta, la coraza es más o menos completa; puede ir desde simples piezas de metal repartidas en distintos puntos vulnerables hasta una completa armadura corporal. Cada 10 Puntos de Vida totales que invierta en ella la armadura le proporciona 2 Tipos de Armadura contra todos los ataques físicos (Fil, Con, Pen, Cal, Fri y Ele) y un punto contra los sobrenaturales (Ene) hasta un máximo de TA 10 (o lo que es lo mismo, hasta 50 Puntos de Vida totales).

Arma de Sangre (Sangre Negra): La Sangre Negra puede ser usada para reforzar las armas de los Caballeros del Vacío, transformando cualquier simple objeto que esgriman en un arma de potencia devastadora. Invirtiendo 10, 30 y 50 Puntos de Vida respectivamente el arma obtiene Calidad +5, +10 y +15 mientras esté en manos del no muerto.

Alas de Sangre (Sangre Negra): Consumiendo 30 Puntos de Vida, los Caballeros obtienen alas de Sangre que les permite moverse por el aire con un Tipo de Vuelo 8.

Espina Negra (Sangre Negra): Gastando 25 Puntos de Vida un caballero puede realizar un único ataque en área haciendo brotar del suelo centenares de espinas de sangre. Esta habilidad se considera una acción de ataque completa y tiene un radio de efecto de 10 metros alrededor de la criatura.

Vacio: Cuando los Puntos de Vida de un Caballero llegan a cero, su cuerpo se desintegra y crea un vacío que consume cualquier rastro de vida. Todo lo que se encuentre en un radio de 25 metros debe superar automáticamente una RF contra 160 o sufrir un Daño equivalente al doble del nivel de fracaso. Todo aquello que sea destruido por este efecto pierde completamente cualquier rastro de color; se vuelve blanco y se deshace en cenizas, con su alma completamente consumida.

Némesis: A pesar de estar muertos, al conservar fragmentos de alma muerta en sus cuerpos los Caballeros son capaces de utilizar diversas habilidades del Némesis.

Afinidad Nigromántica: Salvo si su superior jerárquico les ha ordenado lo contrario, todos los no muertos de presencia inferior a 50 sienten una afinidad natural hacia los Caballeros del Vacío, y seguirán limitadamente sus instrucciones siempre que no contravenga su naturaleza o sus mandatos.

CARROÑERO DE ALMAS

AVE DE LA MUERTE

Nivel: 1

Puntos de Vida: 85

Categoría: Asesino

Fue: 3 Des: 5 Agi: 3 Con: - Pod: 6 Int: 5

Vol: 6 Per: 8

RF 35 RM 35 RP 35 RV 35 RE 35

Turno: 50 Natural

Habilidad de ataque: 40 Garras

Habilidad de defensa: 55 Esquiva

Daño: 20 Garras (Fil)

TA: Ninguna

Poderes: Arma Natural: Garras, Lazo Mortal, Nido Oscuro, Sombra de Muerte, Influjo de Muerte, Vuelo Natural 10, Debilidad, Expulsión.

Tamaño: 5 Pequeño

Tipo de movimiento: 1/10

Habilidades Secundarias: Advertir 20, Buscar 50, Sigilo 20, Ocultarse 30, Rastrear 20.

Los Carroñeros de Almas o aves de la muerte son espíritus menores que se alimentan de la fuerza residual que dejan los seres vivos en el momento en el que fallecen. Estas pequeñas entidades, invisibles al ojo humano normal, se asemejan a pájaros esqueléticos de color rosado que, igual que buitres de almas, van allá donde vaticinan una muerte inminente.

Si no pueden encontrar "alimento" de manera natural, buscan a personas en las que anidar posándose de manera imperceptible en su hombro. A partir de ese momento convierten poco a poco la vida de su huésped en un infierno susurrándole inaudibles palabras en el oído... haciendo que cada uno de sus actos le acerque a la muerte y conlleve graves consecuencias para quienes le rodean. Pronto, extraños accidentes empiezan a acontecer alrededor del afectado; es posible que se tropiece y caiga ante las ruedas de un carro o que durante un entrenamiento con la espada hiera de muerte a su mejor amigo. Esos son los instantes en los que el ave aprovecha para alimentarse de los restos del alma del difunto.

Aunque son originarios de Moth, los carroñeros se han extendido como una maldición invisible por todo el mundo. Multiplicándose tras las recientes muertes que tuvieron lugar durante la ruptura del Imperio, estas aves oscuras están presentes allí donde haya muerte en abundancia.

MODUS OPERANDI

Los Carroñeros de Almas no son guerreros; siempre que pueden se alejan del combate. Sólo luchan cuando ven su existencia en peligro o consideran que su adversario está tan cerca de la muerte que será incapaz de defenderse. Normalmente, aguardan ocultos en algún cadáver a que alguien se les acerque lo suficiente para tratar de anidar en él. A veces, un sólo carroñero es insuficiente para lograr influenciar a personas con una voluntad muy fuerte. En estos casos, es posible que varias aves traten de anidar en un mismo cuerpo, puesto que la muerte de personas así les proporciona un verdadero festín.

Puesto que son espíritus, no tienen puntos vulnerables.

Nido Oscuro: Los carroñeros pueden tratar de anidar en un ser vivo de dos maneras diferentes; o bien logran un ataque con éxito con sus garras espetaculares (normalmente sólo intentan esto sobre personas que no son capaces de ver espíritus o que estén dormidas) o esperan en el interior del cuerpo muerto de su última víctima a que alguien toque el cadáver. En cualquiera de estos casos, el afectado ha de superar un control enfrentado de Presencia Base contra la del carroñero para evitar que este anide en él. Un carroñero no puede anidar en una persona que nunca haya matado o presenciado la muerte de alguien, ni tampoco en una mujer embarazada.



Clase: Ánima 20



Sombra de Muerte: Percibir la presencia de un Carroñero de Almas es algo excepcionalmente difícil incluso para aquellas personas que pueden ver lo sobrenatural. Mientras el ave oscura está posada en el hombro de un individuo nadie, incluyendo el huésped del carroñero,

puede ver, oír o tocar al espectro, salvo cuando están al borde de la muerte (ya sea porque sus Puntos de Vida hayan descendido por debajo de cero u otra causa similar).

Lo único que siente el portador del ave es algo pesado sobre sus hombros, como si llevase encima una carga imperceptible que puede ser confundida con el simple cansancio. Sin embargo, al menos en teoría existen dos maneras de ver al espíritu. Para empezar, cuando el portador arrebata una vida, el ave aparece una fracción de segundo (requiere un control de Advertir contra Absurdo). En segundo lugar, si durante las doce campanadas de la medianoche el portador se mira en un espejo, en su reflejo podrá ver la silueta del carroñero posada en su hombro. Los seres no muertos o con un Gnosis 40 o superior pueden ignorar esta regla.

Influjo de Muerte: El influjo que crean los carroñeros provoca cambios en el comportamiento de las personas; primero

muy leves pero se van acentuando con el tiempo. Como si se tratase de una maldición, la esencia del espectro se va extendiendo por todo el cuerpo del portador mientras el ave le susurra palabras tenebrosas en el oído. De ese modo, el carroñero trata de controlar en ciertos momentos las acciones de su huésped, haciendo que se ponga inadvertidamente en grave peligro (normalmente, causándole accidentes que él mismo ha provocado sin darse cuenta) o tenga momentáneos momentos de depresión (que, en su vertiente más grave, pueden llegar a llevarle al suicidio). También es posible que, si el huésped tiene una gran habilidad para matar, el carroñero le haga propenso a tener fuertes ataques de ira que le impulsen a agredir a otras personas. Cada vez que el ave oscura quiera dominar inadvertidamente al portador este ha de superar una RP contra 60, aunque dicha dificultad se incrementa 5 puntos por cada carroñero adicional que resida en la víctima (hasta un máximo de 140). Además de este problema, mientras una o más aves estén en contacto con el portador este pierde el doble de cansancio cuando realiza cualquier tipo de acción o invierte puntos en potenciar alguna maniobra.

Lazo Mortal: El huésped de un Carroñero de Almas está ligeramente ligado con la muerte e incrementa su capacidad para matar. Sus ataques incrementan 10 puntos su daño base y obtienen un bono de +10 a cualquier crítico que produzcan siempre que tenga como objetivo matar a su adversario.

Expulsión: Los carroñeros pueden ser expulsados del cuerpo en el que anidan de dos maneras diferentes. O bien son destruidos con un ataque sobrenatural apuntado por alguien que los vea (sólo son vulnerables en ese momento), o su huésped incrementa su presencia base de algún modo, lo que le daría la capacidad de realizar un nuevo control enfrentado de presencia.

Vuelo: Las alas de los Carroñeros de Almas les permiten desplazarse por el aire con un Tipo de Vuelo 10.

Debilidad Natural: Puestos que han sido creadas a partir de muerte, estas criaturas encuentran su némesis en la creciente vida. Son incapaces de acercarse a una mujer que se encuentre embarazada y, en caso de que haya un nacimiento en su presencia, sienten un terror natural que les hace huir espantados en pos de una nueva víctima.



CATH FLIDAIS



LEÓN DE ESPINAS

Nivel: 3

Puntos de Vida: 125

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 8 Des: 9 Agi: 11 Con: 7 Pod: 7 Int: 3 Vol: 7 Per: 8

RF 45 RM 45 RP 45 RV 45 RE 45

Clase: Entre Mundos 15

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 125 Garras y fauces de espinas

Habilidad de defensa: 135 Esquiva

Daño: 50 Garras y fauces de espinas (Fil / Pen)

TA: Cuerpo de Madera Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Exención Física, Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Vulnerabilidad Natural a un Elemento, Ciego.

Poderes: Garras y Fauces de Espinas (Armas Naturales), Daña Energía, Mundo de Olores (Visión Extrasensorial, Condicionada), Fragancia del Sueño (Veneno, RV 120, Aturdimiento), Flores Vertebrales, Infierno de Espinas, Movimiento Libre por Naturaleza, Armadura Física 2.

Tamaño: 15 Medio

Tipo de movimiento: 11

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Saltar 50, Trepar 25, Ocultarse 50, Sigilo 45, Advertir 50, Buscar 25, Rastrear 50 (sólo olores).

Los Cath Flidais, o Leones de Espinas, son extraños espíritus de la naturaleza que se han encarnado en el mundo usando como forma física un árbol de espino. Muy a menudo se les asocia con la religión Lillium y los Grandes Árboles, aunque nunca se ha probado que exista una relación directa entre ambos. Su apariencia, tal como su pseudónimo sugiere, es similar a un pequeño león o felino de grandes dimensiones, cuyo cuerpo no es más que un amasijo de raíces y ramas espinosas recubiertas de algunas hermosas flores. Curiosamente no tienen ojos; perciben el mundo como un amasijo de olores y fragancias.

Algunos mitos Lillium aseguran que los Cath Flidais nacen cuando un depredador muy anciano muere cerca de un espino y su sangre se mezcla con las raíces de este. En ese momento, si el animal aún tiene fuertes lazos con el mundo, una parte de su esencia penetra en las raíces del árbol dando como resultado la aparición de la criatura, que toma el espino como nueva forma física. También es posible que poderosos espíritus de la foresta (como un Harekawa) conviertan voluntariamente a un animal anciano al que tengan cariño en un Cath Flidais, para que así siga a su servicio durante los siglos venideros.

Pese a su naturaleza sobrenatural, el comportamiento de estos seres es del todo animal; actúan únicamente movidos por sus instintos. Son territoriales y a menudo violentos, pero no suelen atacar sin un motivo o razón determinado (mas ciertamente, no se necesita demasiado para provocarlos).

Lamentablemente, hay casos en los que pueden señalar a alguien como enemigo por el simple hecho de que no les guste su olor. Suelen ser independientes, pero en ocasiones sirven a los espíritus mayores de las forestas en grandes mandas.

Dada su naturaleza, únicamente viven en zonas boscosas o selváticas. Si se separan mucho tiempo de ellas, no tardan en marchitarse y morir. La mayoría se encuentra en Albería, aunque es posible encontrar algunos en cualquier Principado del mundo en el que haya vegetación.

MODUS OPERANDI

Los Cath Flidais son feroces criaturas depredadoras con una predisposición natural para el combate. Saben como aprovechar perfectamente su entorno y sacar el máximo partido a la espesura que suele rodearles. Si quieren iniciar una lucha lo normal es que primero acechen desde la espesura tratando de aturdir a sus objetivos con su veneno y, en caso de ser descubiertos, tratan de guiar a sus enemigos hasta un lugar que les sea propicio (mientras esperan que su fragancia haga efecto).

Sólo en combate uno contra uno o cuando superan en número a sus enemigos utilizan Infierno de Espinas pues, aunque es su mejor truco para acabar con un rival, también les deja muy desprotegidos.

Garras y Fauces de Espinas: Por su cercanía al mundo espiritual, los Cath Flidais son capaces de dañar criaturas sobrenaturales con sus ataques físicos.

Mundo de Olores: Los Cath Flidais perciben el mundo a través de un único sentido; el olfato. Utilizando las flores situadas sobre su lomo, el León capta cada matiz y cada diferencia de las fragancias del ambiente, lo que le permite sentir todo lo que le rodea con precisión. Al no usar su vista, no sufre ningún penalizador por oscuridad u otros factores similares, y es capaz de "mirar" hacia todas las direcciones a la vez. Sin embargo, los olores extremadamente fuertes pueden llegar a perturbar sus sentidos y, de encontrarse en un ambiente extremadamente cargado de un aroma así, podría llegar a aplicar el penalizador de invisibilidad parcial.



Fragancia del Sueño: Cuando el León se encuentra amenazado propaga una imperceptible fragancia venenosa que adormece a sus rivales. Este aroma proviene de las flores que tiene por todo su cuerpo y, transcurridos unos segundos (entre 3 y 5 Asaltos de combate), empieza a surtir efecto sobre cualquiera que lo haya inhalado. Todos aquellos que se encuentren cerca del León de Espinas y respiren su veneno deberán superar automáticamente una RV contra 120 o sufrir un -20 a Toda Acción (un negativo que se reduce a un ritmo de 5 puntos por minuto una vez que se aparten hasta un ambiente limpio). El espacio en el que se encuentre el León tiene serias repercusiones en los efectos del veneno; en zonas muy abiertas o con fuerte viento la fragancia pierde efectividad reduciendo la RV 20 puntos, mientras que en sitios cerrados o lugares donde haya muchas flores se incrementa 20 puntos. Otro efecto que puede influir en la potencia del veneno es la cantidad de Leones de Espinas que se encuentren juntos; si hubiese al menos tres o más la RV sería contra 140 o, en el raro caso de que más de diez de estas criaturas se reunieran, la RV sería contra 160.

Flores Vertebrales: Puesto que los "ojos" de un Cath Flidais son en realidad las flores que tiene situadas sobre su lomo, si son dañadas el León será incapaz de percibir el mundo que le rodea; se quedaría ciego y perdería la capacidad de usar su Fragancia del Sueño. A efectos de juego las flores se consideran un punto vulnerable (-50 a la habilidad a la hora de realizar un ataque apuntado) y, si reciben un crítico superior a 20, son automáticamente destruidas. Estas flores tienen un valor adicional; de conseguir alguna en buen estado, pueden sintetizarse para crear un potente perfume que actúa de igual manera que el Veneno Fragancia del Sueño.

Movimiento Libre por Naturaleza: El Cath Flidais es capaz de notar cada elemento natural que le rodea, anulando así cualquier penalizador a su velocidad por moverse en zonas boscosas o selváticas.

Infierno de Espinas: El cuerpo de un Cath Flidais es capaz de enroscarse alrededor de un enemigo como si de una enredadera viviente se tratase. De querer hacerlo, el León puede realizar un ataque de Presa sobre su objetivo sin aplicar penalizador alguno a su habilidad con el equivalente a Fuerza 12. A pesar de usar dicha maniobra, este ataque sigue produciendo la mitad de daño debido a la naturaleza de su cuerpo recubierto de espinas. Si consigue parálisis parcial o completa sobre su adversario el León lo constricta poco a poco, obligándole a superar al inicio de cada turno un control enfrentado de Fuerza o Agilidad contra un equivalente a Fuerza 12. Cada punto por el que el sujeto no superé el control sufrirá 10 puntos de daño, aunque obtiene un +1 a su tirada por cada 2 TA que tenga en Penetrantes.

Vulnerable: Dado que el León de Espinas está formado de madera y enredaderas, el fuego consume su estructura y lo hace arder con extrema facilidad. Por ello, dobla cualquier daño que reciba basado en dicho elemento.

EL BOTÁNICO

Un experto botánico de Phaion, que vive en una gran mansión a las afueras de la capital, ha logrado hallar y sintetizar una de las flores vertebrales de un Cath Flidais. Sorprendentemente, gracias a ciertas condiciones especiales la flor es capaz de crecer sin la necesidad de tener que estar unida al cuerpo de un León de Espinas. Lamentablemente, regarla requiere grandes cantidades de sangre y, aunque el botánico la consigue legalmente (comprándola a un hospital que la extrae de cuerpos recién muertos), sin que él lo sepa la planta se ha corrompido por una infección viral. Eso produce dos efectos realmente indeseados. El primero es que la flor desprende ahora un sutil aroma que sólo los Cath Flidais perciben el cual les irrita profundamente. En consecuencia, un considerable número de ellos está dirigiéndose a la mansión atacando a cuantas personas encuentran a su paso. El segundo problema es que la flor infectada está creando, sin que el botánico se de cuenta, un León de Espinas corrupto. Esta criatura, más poderosa que un Cath Flidais normal y profundamente maligna, no tardará mucho en despertar. Por suerte, un Señor de los Bosques se ha dado cuenta de que algo malo está pasando, y ha solicitado a una Hamadria que contacte con un grupo de seres humanos que puedan descubrir lo que ocurre y detenerlo.

CAZADOR (TYPE-012)

QUIMERA NO MUERTA



Nivel: 5 **Clase:** Entre mundos, No muerto (Creación) 20

Puntos de Vida: 1.410 Acumulación

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 12 **Des:** 8 **Agi:** 11 **Con:** 12 **Pod:** 7 **Int:** 3 **Vol:** 4 **Per:** 8

RF 100 **RM** 55 **RP** 40 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 160 Garras y Fauces, 190 Arrollar

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Garras y Fauces, 40 Arrollar

TA: Natural + Armadura Reforzada Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 6 Ene 4

Habilidades esenciales: Exención Física, Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Inmune al Dolor, Inmunidad Psicológica.

Poderes: Armas Naturales; Garras y Fauces (-2 a la TA Defensora), Arrollar (Impacto 12, Condicionado), Armadura Reforzada (Armadura Física 2, Barrera de Daño 80, Abierta) Resistencia Física +30, Visión Extrasensorial, Regeneración 12, Rabia Primaria.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 12

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 185, Saltar 75, Trepas 80, Advertir 50, Rastrear 25.

Los Type-012, conocidos por los desarrolladores de Sol Negro por el sobrenombre "Cazador", son una versión perfeccionada de los Degolladores (Type-010) en los que se ha tratado de incrementar su velocidad y tiempo de reacción. A costa de cierta habilidad combativa, estos no muertos poseen una movilidad increíble para su gran tamaño y pueden correr, saltar y trepar por cualquier superficie como si fueran hábiles felinos.

La forma de un Cazador es muy similar a la de los Degolladores; grandes monstruos no muertos (de longitud pueden llegar a medir hasta los tres metros sin incluir la cola) con el cuerpo recubierto de llagas, huesos y músculos. Sin embargo, los Cazadores tienen un aspecto mucho más animal que humanoide; se mueven a cuatro patas y su cráneo es similar al de una especie de león con astas. También están recubiertos de placas de metal a modo de armadura, lo que causa una especie de chirrido estridente cada vez que se mueven a gran velocidad.

Sol Negro lleva relativamente poco tiempo fabricando Cazadores, pues hace apenas unos meses que han desarrollado el primer modelo de la línea. No obstante, la verdad es que han probado ser considerablemente efectivos y, pese a tener cierta tendencia a perder el control cuando sufren daño, obedecen correctamente las órdenes; razón por la que su fabricación es ahora mucho más común que la de los Degolladores.

MODUS OPERANDI

Acorde a lo que se espera de ellos, los Cazadores son portentosos en combate. Gracias a su inhumana agilidad saltan, trepan y corren de un lado a otro buscando en todo momento la mejor manera de acabar con sus rivales. Al enfrentarse a grupos numerosos cargan sobre ellos para separarlos con el impacto inicial y eligen un objetivo solitario antes de que el resto se reúna para ir a ayudarle. En el momento en el que vuelve a estar rodeado huye y vuelve nuevamente a cargar para separarlos.

Garras y Fauces: Los Cazadores están dotados de fauces y garras que utilizan como armas. Son especialmente efectivas contra armaduras, por lo que todos sus ataques con ellas disminuyen dos puntos el TA del defensor.

Arrollar: Cuando la bestia localiza un objetivo o grupo se lanza sobre ellos a gran velocidad intentando arrollarlos con su enorme cuerpo. Habitualmente esta carga no se detiene cuando alcanza a un objetivo, sino que la bestia sigue avanzando hasta impactar a la mayor cantidad de víctimas posibles; todos aquellos que se encuentren en su línea de desplazamiento (que suele ser de 30 metros) sufren este ataque que produce un Impacto de Fuerza 12. Si alguien consigue una parada con éxito contra la carga de la criatura, puede hacer un control enfrentado de Fuerza para tratar de detenerla en seco. Lógicamente, objetivos muy grandes (Tamaño 25 o superior) o muros resistentes también detienen a la criatura. Para poder realizar este ataque, la Bestia debe de haber estado corriendo al menos un turno completo.

Armadura Reforzada: Todo el cuerpo del Cazador está cubierto de placas de metal creadas específicamente para él. Esta "armadura" ha sido unida física y espiritualmente a la bestia, por lo que no solo le protege de manera convencional, sino que también le proporciona una Barrera de Daño de 80 puntos e incrementa su RF 30 puntos. La armadura no le cubre la cabeza, por lo que cualquier golpe apuntado contra ella (-30 a la habilidad ofensiva para realizar un ataque apuntado) posee únicamente TA 4.

Visión Extrasensorial: Como criatura no muerta que es, el Cazador es capaz de percibir el mundo sobrenaturalmente incluso careciendo de sentidos físicos.

Regeneración: El sistema neuronal del Cazador está continuamente regenerándose, lo que permite a la criatura recuperar 25 Puntos de Vida por minuto pese a su condición de no muerto.

Inmunidad Psicológica: Excepto una ira primaria, un Cazador es incapaz de sentir emoción alguna.

Rabia Primaria: Aunque los Cazadores mantienen habitualmente la compostura y obedecen las órdenes con las que se les ha programado, lo cierto es que son propensos a perder el control cuando reciben daño o entran en combate. Cada asalto en el que luchen y se les dañe han de realizar un control de RP contra 60 o, en caso de fallarlo, entran en el estado de Ira. Una vez que pierden el control, simplemente matan toda forma de vida con la que se encuentren, olvidando completamente sus órdenes originales.

ARQUETIPO: TYPE-0II

Si bien los Type-0II se han vuelto unos modelos muy eficaces, su versión previa, los Type-0I, o Protocazadores, fueron en sus inicios muy apreciados por Sol Negro. Se trataba de unas monstruosidades similares a los Type-0II pero de mayor tamaño y con tres bestiales cabezas, lo que incrementaba considerablemente su potencia a costa de una menor movilidad. Lamentablemente, carecían de la característica Armadura Reforzada y perdían el control incluso más fácilmente que los Cazadores.

A todos los efectos un Protocazador tiene los mismos atributos que un Type-0II, pero su TA es sólo de 4, su Tipo de Movimiento 8 y carece del ataque Arrollar. Por otro lado, el Daño Base de sus ataques físicos es de 180 a causa de la fuerza combinada de sus tres cabezas.



CHICHUSEI

DAMA ARAÑA



Nivel: 3

Puntos de Vida: 100

Categoría: Asesino

Fue: 5 **Des:** 9 **Agi:** 7 **Con:** 6 **Pod:** 6 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 40 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 40 **RE** 40

Clase: Entre mundos 15

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 130 Mordisco Venenoso o 130 Seda

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 50 Mordisco (Pen)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Sentido Agudizado: Vista, Inmune a Venenos Naturales.

Poderes: Mordisco Venenoso (Arma Natural, RV 120), Piel del Deseo, Kempu (Distancia 25 Metros, Presa 12), Mortaja, Movimiento Libre Condicionado, Dama Araña (Metamorfismo, Condicionado), Kumomosu, Kakurega.

Tamaño: 11 Medio

Tipo de movimiento: 7

Regeneración: 1
Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Persuasión (Seducir) 150, Sigilo 80, Ocultarse 50, Trampería 80, Venenos 40, Advertir 80, Buscar 75.

A veces, la belleza y el deseo conducen a la perdición de los hombres. Las Chichusei son mujeres-araña que ocultan su verdadera naturaleza bajo la apariencia de hermosas doncellas. Su terrible origen surgió hace miles de años en la isla de Varja como consecuencia de la ruptura de la Vigilia en los planos del Samsara. Aparentemente eran seres procedentes del Preta Gati, la Realidad de los Espíritus Hambrientos, que se colaron en el mundo usando arañas para formar sus cuerpos terrenales. De ese modo podrían tratar de saciar su ilimitada ansia de emociones y carne, alimentándose del deseo y el cuerpo de sus futuras víctimas.

Las Chichusei son mitad mujer y mitad araña; la parte inferior de sus cuerpos es un enorme abdomen arácnido que se contrapone a la sensual belleza de su parte femenina. El único deseo de estas criaturas es apaciguar su eterna ansia, para lo que toman la apariencia de encantadoras jóvenes y seducen a los hombres que encuentran intrigantes. Primero flirtean con ellos haciendo que las amen gracias a los poderes de su piel para después llevarlos a un lugar apartado. Allí, a menudo tras consumar relaciones sexuales, los desangran e introducen en inmensos capullos de seda a la espera de que su carne se pudra; el momento ideal para consumirlos.

Las damas araña viven ocultas entre la sociedad, a veces adoptando una misma identidad durante años y otras viajando por lugares remotos en busca de presas fáciles. Suelen necesitar entre una y dos presas al mes, lo que únicamente les permite actuar en grandes ciudades (donde tales desapariciones son a menudo imposibles de detectar) en caso de que quieran asentarse. No tienen demasiada interacción con sus iguales, pero por lo general evitan meterse en "zonas de caza ajenas". Son especialmente numerosas en Varja, donde puede haber casi medio centenar repartido entre diversos puntos de la isla.

MODUS OPERANDI

Las damas araña siempre emplean sus encantos para atrapar a sus víctimas, pues eso es lo que satisface su "necesidad de deseo", aunque su movilidad y el veneno de sus fauces también las convierten en enemigas peligrosas en combate directo. Siempre tienen una guarida preparada cerca de donde "cazan" en caso de que las cosas se pongan en su contra. Si se ven obligadas a luchar y consideran que puede ser peligroso, siempre conducirán a sus enemigos hasta allí para hacerles caer en trampas y beneficiarse del entorno favorable.

Si bien sus habilidades combativas son considerables, también son conscientes de su vulnerabilidad. Por ello, no es de extrañar que a veces embauquen a algún espadachín o a individuos con recursos si consideran que les conviene tener guardaespaldas.



Dama Araña: Una Chichusei toma a voluntad forma humana, convirtiéndose siempre en una joven oriental excepcionalmente hermosa. Mientras mantienen esta apariencia las damas araña pierden su capacidad de crear telarañas, pero mantienen sus otros poderes y habilidades. No obstante, si quieren usar su Mordisco Venenoso, han de transformar sus caras durante unos segundos para manifestar sus fauces.

Mortaja: Aunque desprenden una tenue aura mágica muy difícil de percibir, es completamente imposible descubrir la verdadera naturaleza de una dama araña en su forma humana sin hacer un análisis a nivel espiritual. Por lo general, simplemente parecerán mujeres con el Don que no han llegado a desarrollar sus poderes.

Piel del Deseo: Tocar la piel desnuda de una Chichusei provoca delirios y alucinaciones. Cualquier individuo de sexo masculino que se ponga en contacto directo con ellas, aunque sea un simple roce, es automáticamente impregnado de un potente veneno sobrenatural que altera su comportamiento pasados unos minutos. Esta toxina provoca una total fascinación hacia la dama araña que lo ha envenenado, idolatrándola como el amor de su vida y haciendo que la deseé más de lo que ha deseado a ninguna otra mujer. La Chichusei no tiene verdadero control sobre su víctima; esta se comportará como lo haría cegado por el amor y el deseo, pero según sus propios patrones de conducta. Para no ser afectado es necesario superar una RV contra 90 (alguien que ya estuviera sinceramente enamorado de otra persona podría aplicar un bono de entre +10 y +30 a la tirada). De pasada, cada contacto posterior obliga a repetir la Resistencia, aunque incrementando la dificultad 10 puntos (hasta un máximo de 140). La toxina permanece activa en el cuerpo de sus víctimas un largo periodo de tiempo; un número de días equivalente al nivel de fracaso.

Mordisco Venenoso: La Chichusei puede manifestar grandes fauces que usan para atacar a sus enemigos. Si causan daño con ellas a un ser orgánico, sus enemigos han de superar un control de RV contra 120 o sufrir una pérdida de 100 Puntos de Vida (a un ritmo de 25 por asalto) a causa de un masivo desangramiento por todos los poros del cuerpo. Cada mordisco adicional obliga a realizar una nueva Resistencia, aunque incrementando la dificultad 10 puntos (hasta un máximo de 160).

Kempu: Las Chichusei lanzan por sus bocas una sustancia pegajosa con la que, además de confeccionar sus telarañas, pueden inmovilizar a sus rivales. Al impactar sobre un objetivo esta masa se endurece convirtiéndose en una seda terriblemente resistente. Usada de manera ofensiva, actúa como un Ataque de Presa a distancia con un alcance máximo de 25 metros y el equivalente a Fuerza 12. Una Chichusei sólo puede usar este ataque una vez al día, ya que su cuerpo requiere más de veinte horas para volver a generar la seda gastada.

Kumonosu: Con tiempo y dedicación, las damas araña pueden tejer enormes telares tan finos que son casi invisibles al ojo humano. De ese modo, preparan trampas para sus víctimas o crean guardias por las que les resulta mucho más fácil moverse y atacar. Una persona ha de superar un control de Advertir contra Absurdo (180) o de Buscar contra Difícil (120) para poder verlas, pues de ponerse en contacto con ellas sufren una presa automática con el equivalente a Fuerza 12. Estos filamentos son increíblemente resistentes; aguantan 300 puntos de daño antes de ser destruidos (las armas CONtundentes les producen la mitad de daño y el FUEgo doble daño).

Kakurega: Mientras lucha en el interior de una guarida llena de telarañas que ella misma ha creado la Chichusei aprovecha los filamentos para saltar, moverse y rebotar de un lado a otro a toda velocidad, incrementando enormemente su habilidad. Por ello, mientras se beneficie de estas circunstancias aplica un +20 a su Habilidad de Ataque y de Esquila.

Movimiento Libre: Mediante filamentos especiales en sus patas, las Chichusei son capaces de moverse a través de cualquier superficie ignorando parcialmente los efectos de la gravedad; pueden permanecer sujetas al techo o caminar por una pared.

LAS REINAS ARAÑA

Teóricamente, las Chichusei que actualmente reciben ese nombre son las descendientes de los ancestrales espíritus que escaparon del Preta Gati milenios atrás. Esas Chichusei originales han desaparecido en su mayoría, pero aún quedan cinco de ellas a las que se llaman "kumobaba" o Reinas Araña, cuyos poderes se consideran cercanos a los de algunos Kami menores. Una de ellas, Barasuishou, regenta desde hace años el burdel más prestigioso de Lannet, y actúa a menudo como informadora de los espíritus del Samsara a cambio de ciertos favores.

DEMONIOS

A los ojos del mundo el término "Demonio" es algo que podría otorgarse a una gran cantidad de criaturas y entidades diferentes. No obstante, más allá de denominaciones genéricas y títulos erróneamente atribuidos, los entes que responden realmente a dicho nombre existen desde tiempos inmemoriales. Cada una de las religiones conocidas tiene sus propios "demonios"; ya sean siervos de un panteón divino tenebroso, ángeles caídos o entidades de similar naturaleza. Por supuesto, los orígenes de tales seres son tan variados como las propias creencias de cada pueblo. Y, a pesar de eso, siempre existen elementos comunes en todos ellos.

Los primeros demonios de los que se tiene constancia son seres ancestrales creados únicamente y puramente de maldad. En ese sentido, podrían ser considerados "elementales de mal"; encarnaciones vivientes de una fuerza primaria tan real como lo son la luz o las tinieblas. En consecuencia, sus "descendientes" y creaciones son a su vez demonios, pues igual que ellos están concebidos a partir de pura maldad. Sin embargo, alrededor de muchos panteones religiosos existen seres que, en diferentes grados, también han nacido atados a dicho principio. Si bien no son elementales de maldad, comparten con estos su naturaleza más básica y pueden por ello ser considerados también demonios.

Almas Demoníacas

No todos los demonios nacen necesariamente como "elementales de maldad". Muchos tienen de base almas mortales de individuos tan sumamente malignos que su esencia es usada por alguna Reina Demonio como materia prima. De ese modo, en el instante en que dicha persona fallece su espíritu no regresa al flujo de almas, sino que es reclamado por la Reina para moldearla a su gusto. En este proceso el alma, tan sólo barro en manos de la entidad, pierde todo conocimiento de su anterior existencia y renace como un ente nuevo. Habitualmente, la mayoría de demonios de cuarta y quinta jerarquía surgen de esta manera, aunque en ocasiones hay algunos tan sumamente poderosos que requieren muchas almas mortales en lugar de una.

Las Reinas Demonio

Las entidades a las que los demonios denominan Reinas son, con la única posible excepción de dioses tenebrosos de los Círculos, las criaturas demoníacas más importantes. Reciben ese nombre porque son las únicas entre los suyos que, sin ser deidades, tienen la capacidad de concebir, o lo que es lo mismo, son las "madres" de los demonios.

Se desconoce el origen exacto de estos entes. Hay quien teoriza que son una especie de portal al flujo de almas, lo que les permite absorber y utilizar los espíritus de personas malignas que pasan a través suyo, aunque nadie ha sido capaz de probarlo.

Cada Reina es completamente diferente; tanto sus poderes como su naturaleza no tienen nada que ver las unas con las otras. De hecho, lo único que poseen en común entre ellas es su capacidad de concebir y el alto poder espiritual que esto les otorga.

Existen muy pocas Reinas (de hecho, se calcula que sólo seis en la actualidad), aunque todas son consideradas como mínimo demonios de Segunda Jerarquía. La más conocida e importante de todas las Reinas es Tiamat, la Madre de los Demonios; su influencia es tal que de hecho cualquier demonio que sea su consorte es temporalmente considerado "Rey de los Demonios".

Los Príncipes Demonios

Los llamados Príncipes Demonio son un ancestral grupo de entidades nacidas a partir de representaciones de los siete pecados capitales. Estos seres son encarnaciones vivientes de emociones impías de los mortales y, en consecuencia, aparecen con distintas identidades en todas las culturas y religiones. Aunque la mayoría de los Príncipes originales han sido destruidos con el paso de las eras (únicamente Orgullo permanece con vida), cada vez que uno cae su esencia es automáticamente transferida a un demonio de alto poder dando nacimiento a un nuevo Príncipe.

Los Príncipes Demonio son considerados de Segunda Jerarquía, pero no pertenecen a ningún Círculo; cualquier entidad que alcanza esta posición queda excluida automáticamente del lugar que antes ocupase.

El "Infierno" y las Almas Condenadas

En contra de la creencia generalizada los demonios no viven en un plano existencial conocido como El Infierno; si alguna vez existió algo así hace mucho que fue borrado de la existencia. En lugar de eso las entidades demoníacas más poderosas residen en el límite entre el flujo de almas y el mundo real, en aquellos espacios donde los diferentes conceptos de "mal" son más fuertes. El resto no tiene una ubicación fija; van y vienen entre los lugares más tenebrosos de La Vigilia y Gaïa.

Sin embargo, lo que si es cierto es que los demonios poseen un gran interés en las almas de los mortales, pues esta es la materia prima que necesitan para crear otros de los suyos o incrementar su propio poder. Si promueven la maldad y los actos impíos no es más que para hacer que el espíritu de los hombres se corrompa y, en el momento de su muerte, sus señores puedan acceder parcialmente a ellas cuando entren en el flujo de almas a través de sus zonas de influencia. La mayor parte de los llamados "contratos demoníacos" tienen precisamente la finalidad de conseguir una conexión con algunas almas mortales especialmente importantes (principalmente, las que poseen una Natura más elevada), pues son las que mayor poder existencial pueden proporcionarles. Naturalmente, no todos los demonios siguen esta tendencia; muchos simplemente prefieren masacrar todo lo que encuentren a su paso sin importarles lo más mínimo las consecuencias.

Jerarquía demoníaca

Aunque cada grupo de demonios sirve a fines y señores diferentes, desde hace más de mil años existe cierto reconocimiento general de estos entes como parte de una colectividad mayor. A causa de la influencia del Shajad Abaddon, el Mal Primigenio, los demonios han creado una estructura jerárquica que, si bien no los unifica a todos, hace que se reconozcan entre ellos sin importar sus orígenes.

Naturalmente, no todas las criaturas de naturaleza malévolas se encuentran dentro de esta categoría. Por ejemplo, muchos espíritus malignos ligados a los Kami podrían ser perfectamente considerados demonios, pero al no tener relación directa alguna con las jerarquías demoníacas no se incluyen en este grupo. Lo mismo se aplica a los componentes de la religión Lillium o los hijos monstruosos de Jera entre muchos otros.

PRIMERA JERARQUÍA

Teóricamente en este grupo se engloban las deidades tenebrosas que dan nacimiento a los Círculos como Shoteth o el Ascendido Astaroth, si bien actualmente no hay nadie que ocupe semejante posición en la jerarquía demoníaca (aunque hay un rumor en el inframundo sobre la existencia de un "tríunvirato" que controla desde las sombras a los Círculos demoníacos, lo que los convertiría en entidades de Primera Jerarquía). En cualquier caso, el poder de tales entes es siempre incalculable, más próximo al de un dios que a un demonio.

Aunque su potencial es muy inferior al de una deidad, por su antigüedad e influencia sobre sus hijos Tiamat es también a menudo considerada de Primera Jerarquía, mas no todos la aceptan como tal.

SEGUNDA JERARQUÍA

La Segunda Jerarquía es la monarquía demoníaca, los reyes y príncipes que rigen por encima de todos los demonios y a quienes se les llama la Orden Dominante. Actualmente, sin dioses que los limiten, son el poder supremo entre los suyos. Existen cinco demonios de Segunda Jerarquía, aunque los tres más importantes son Nebiros, Shaitan y Lucifago, los únicos que son considerados "reyes" entre los suyos. Estos entes jamás intervienen directamente en el mundo; usan a los demonios de jerarquías inferiores para hacer su voluntad.

TERCERA JERARQUÍA

La Tercera Jerarquía son los grandes demonios, entidades únicas extremadamente poderosas y ancestrales. Si los componentes de la Segunda Jerarquía son equivalentes a reyes y príncipes, estos se corresponderían a duques, condes y barones demoníacos. Su función es muy variada; algunos actúan de forma independiente y otros son meros intermediarios de la voluntad de sus "dioses". Cada uno de ellos tiene a su servicio una "Legión" o hueste de siervos que actúan como sus agentes, aunque a menudo intervienen directamente en el mundo cuando encuentran algo que les llama la atención. Se conoce el nombre de dieciocho demonios de Tercera Jerarquía, si bien es posible que existan más.

I. Zeamon	II. Agares	III. Marbas
IV. Pruslas	V. Arimon	VI. Barbatos
VII. Buer	VIII. Gusatan	IX. Botis
X. Bathin	XI. Pursan	XII. Abigar
XIII. Lorav	XIV. Balefar	XV. Foran
XVI. Ayperos	XVII. Nuberos	XVIII. Keroberos

CUARTA JERARQUÍA

Los demonios de Cuarta Jerarquía son las entidades demoníacas más poderosas por debajo de la llamada "nobleza infernal". No son criaturas únicas, sino inusuales clases de demonios de alto nivel existencial dotados de grandes capacidades. En más de un sentido podrían considerarse el escalafón intermedio entre la hueste infernal y los señores demoníacos. Estos seres sirven directamente a los demonios de Tercera Jerarquía como agentes directos o bien actúan independientemente. La mayoría de ellos tienen como origen almas mortales muy poderosas que fueron transformadas por energías infernales, pero también los hay que son descendientes de algún alto demonio de gran poder.

VULNERABLE A LO SAGRADO

Los objetos y lugares sagrados de cualquier religión que no sea de naturaleza impía son la perdición de los demonios de Cuarta Jerarquía. Cuando entran en sitios santificados su forma física y su alma son rápidamente consumidas hasta que acaban siendo destruidos por completo. Mientras se encuentren en un lugar que se considere sagrado han de superar cada turno una RM contra 140 o perder una cantidad de Puntos de Vida equivalentes al nivel de fracaso. Las armas bendecidas o sagradas son también anátemas para su existencia. Se considera que atacan en la tabla de energía y ven duplicado el daño base en su contra.

QUINTA JERARQUÍA

Dentro de esta Jerarquía se engloban infinidad de demonios menores y otros espíritus malignos que ni siquiera llegan a dicha consideración. La mayoría carece de nombre propio, y se les denomina generalmente "hueste infernal". Durante su esplendor en la Era del Caos se calcula que pudieron existir cientos de miles de ellos, aunque tras la activación de Upnapistim y la división de la existencia fueron diezmados; su número en la Vigilia de Gaïa no ha de ser muy superior a los cinco mil.

VULNERABLE A LO SAGRADO

Igual que los demonios de Cuarta Jerarquía, salvo que los espíritus menores ni siquiera tienen la capacidad de entrar lugares sagrados o tocar objetos santificados; son automáticamente destruidos en cualquiera de ambos casos.

Círculos Demoníacos

Los llamados Círculos son los grupos de poder en los que se separa la jerarquía demoníaca y las entidades que de esta dependen. Están divididos según los orígenes de cada colectivo o, dicho de otro modo, la religión de la que estos provenían. Su existencia se remonta miles de años en la historia y cada uno de ellos se ha unido en momentos diferentes al colectivo demoníaco. Existe cierta tiranía entre los miembros de los diferentes Círculos (a veces, incluso enfrentamientos directos), pero en su mayoría siguen las reglas jerárquicas de los demonios. Para evitar problemas internos cada uno tiene ciertos territorios de influencia, si bien pocas veces los demonios hacen mucho caso a esas cosas. Los cinco más importantes, aunque no los únicos, son:

CÍRCULO DE TARTARUS: Tartarus es el primero y mayor de los Círculos infernales. En él se engloban todas las criaturas demoníacas más ancestrales que no dependen de religión alguna (o que aparecen en varias a la vez con diferentes nombres). Tartarus no tiene líder o superior como tal, pero la mayoría de ocultistas consideran que sus miembros conforman la voluntad general del Shajad Abaddon y son la hueste del Mal Primigenio. Desde la perspectiva tradicional de la religión cristiana estos demonios son el corazón del infierno y también los mayores reyes demoníacos. Sus intereses son varios, desde acaparar almas a incrementar su propio poder. Controlan amplios territorios (entre los que se encuentran el Imperio y la Alianza Azur) y tienen influencia en casi todas partes.

CÍRCULO DE SHOTETH: Recoge a los demonios de algún modo relacionados con la religión Enneath y con el Kalih Shoteth, y se lo considera uno de los Círculos más poderosos. Es, también, el más disciplinado; sus miembros siguen un estricto y minucioso código de conducta y tienen predilección por el orden. Por ello, algunos los llaman los "burócratas" de los demonios. Hay quien considera que los D'jinn podrían haber formado parte en algún momento de este Círculo, aunque dada la naturaleza de los genios, parece poco probable. Tienen atribuido el control de las tierras Al Enneath y sus zonas colindantes.

Como nota curiosa, ninguno de los demonios que conforman este Círculo ha tenido a lo largo de la historia relación alguna con el Kalih Shoteth o ha podido confirmar su existencia, por lo que incluso ellos no saben con seguridad si es un ente real o no.

CÍRCULO ASTAROTH: Considerado generalmente uno de los Círculos más débiles, recoge a los demonios que dependen de los Ascendidos tenebrosos, los mortales que durante la Era del Caos lograron convertirse en algo similar a dioses oscuros. Dichas entidades crearon una amplia hueste demoníaca y atrajeron a su lado a algunos demonios de alta jerarquía por lo que, incluso tras su desaparición, sus subordinados se mantuvieron unidos formando Astaroth. Controlan pequeños territorios en el norte y su mayor interés es siempre incrementar su poder.

CÍRCULO RAVANA: Ravana es el Círculo Demoníaco más oscuro y caótico, cuyos componentes apenas respetan las reglas y jerarquías infernales. Violentos y propensos a la destrucción y el exterminio, su único interés consiste en acabar con toda forma de vida sobre la faz de la tierra. Están conformados por los escasos supervivientes de la religión Amarense, y sus líderes son extremadamente poderosos, incluso para lo que se puede esperar de un señor demoníaco.

CÍRCULO ASHURIAS: Antaño un importante núcleo de poder, este Círculo fue incomprensiblemente exterminado hace poco menos de un siglo por una mujer y su silencioso acompañante (cómo o porque aún resulta un enigma para las fuerzas demoníacas). Sus territorios comprendían Nanwe y parte de las llanuras de Kashmir; el reparto de dichas zonas de influencia ha provocado una lucha interna de poder entre los otros Círculos.

Los Demonios y la Convocatoria

Tratar de controlar y atar demonios en Gaia es algo verdaderamente peligroso. Si bien en la mayoría de ocasiones no tiene porque conllevar repercusiones negativas para el convocador, lo cierto es que los demonios de alta jerarquía suelen ser muy protectores con sus subordinados, ya sea porque se preocupen por ellos o simplemente les moleste que otros usen sus cosas. Por ello, cuando un mortal controla y ata entes demoníacos sin permiso previo corre el riesgo de atraer la atención de duques y príncipes demoníacos. Estos poderosos entes pueden actuar directamente en contra de los convocadores de muy variadas maneras y, en algunos casos, incluso conllevar su ejecución.

Para evitar estas situaciones lo mejor es llegar a un pacto con los demonios, ya sea pagando un precio establecido por antiguos tratados u ofreciendo algún tipo de alianza a un señor demoníaco. Por lo general, un convocador que tenga algún vínculo con un demonio de primera o segunda jerarquía podrá invocar a los subordinados de este sin la necesidad de controlarlos, pues estos obedecerán sus indicaciones si así lo ha establecido su señor.

Familiares Demoníacos

Un demonio siempre es libre de aceptar formar un lazo de Familiar con un mortal si, por la causa que sea, siente interés en ello. Puesto que el pacto siempre es algo voluntario, los demonios de mayor jerarquía no ponen impedimentos a estas uniones, principalmente porque siempre acaban siendo beneficiosas para ellos a la larga. No obstante, estos lazos demoníacos pueden llegar a modificar el alma de una persona, puesto que un fragmento de maldad pura empieza a anidar en su corazón. Como muestra de esta unión innatural, el personaje puede desarrollar uno de los siguientes Dones Demoníacos. También es libre de escoger dos, pero en tal caso, la maldad que anida en él será tan grande que se considerará a todos los efectos que el mismo es una criatura de naturaleza maligna a la hora de determinar que clase de habilidades le afectan. Naturalmente, en el caso de que el vínculo se rompa, el personaje pierde todas las ventajas que le proporcionaba el familiar demoníaco.

ALMA DEMONÍACA: El personaje obtiene un bono de +1 a su Atributo de Poder.

INHUMANO: Otorga al personaje Inhumanidad y todas las ventajas que ello conlleva.

LAZO DE PODER DEMONÍACO: El personaje puede gastar sus propios PD en desarrollar cualquier Poder (más no así Habilidades Esenciales) que el demonio consiga cuando ambos suban de nivel. En caso de que el lazo llegase a romperse en un futuro, los PD invertidos en dichos poderes también se perderían, disminuyendo, si es preciso, el nivel del personaje.

OJOS DE DEMONIO: Este Don permite a quien lo tenga ver entes espirituales.

MONSTRUO SIN CORAZÓN: La cabeza y el corazón del personaje dejan de ser puntos vulnerables (es decir, puede llegar a sobrevivir incluso si son atravesados por algo), aunque seguirá muriendo automáticamente en caso de decapitación.



IGNIS



DEMONIO DE CUARTA JERARQUÍA

Nivel: 5 **Clase:** Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 170

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 11 **Des:** 11 **Agi:** 12 **Con:** 8

Pod: 7 **Int:** 6 **Vol:** 9 **Per:** 7

RF 60 **RM** 55 **RP** 60 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 130 Natural

Habilidad de ataque: 170 Garras de Llamas,

170 Consumir

Habilidad de defensa: 170 Esquiva

Daño: 90 Garras de Llamas (Cal / Filo)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Fuego).

Poderes: Armas Naturales: Garras de Llamas (+30 al Daño, +15 a la Rotura, -3 a la TA Defensora, Ataque Elemental Fuego), Velo de Cenizas, Consumir (Poder Psíquico Innato: Consumir, Sin Límite, Requiere 3 Turnos de Preparatoria), Esencia del Fuego (Regeneración 16, Condicionada), Aura de Fuego (Aura, 1 Metro, RF 100, Daño), Vulnerabilidad Extrema.

Tamaño: 19 Medio

Tipo de movimiento: 12

Regeneración: 2/16

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 75, Intimidar 25, Advertir 20, Buscar 10, Resistir el Dolor 45.

Ignis es el nombre más común que reciben los incandescentes Demonios de las Cenizas. Se trata de criaturas originadas a partir de almas crueles que en su vida sólo conocieron la ira. Este sentimiento primario nutre la esencia del demonio, convirtiéndose en abrasivas llamas que envuelven el cuerpo de la criatura durante el resto de su existencia.

A primera vista los Ignis no son sino esqueletos demoníacos de gran tamaño (a veces, llegan a medir más de dos metros), cuyo cuerpo no deja en ningún momento de desprender grandes llamaradas. De hecho, incluso podrían ser confundidos con elementales de fuego de no ser por los símbolos infernales que decoran sus extremidades.

Se comportan de un modo muy violento y tienen un gusto por la barbarie que muy pocos de los suyos pueden igualar. Suelen estar siempre llenos de ira, salvo cuando se entretienen matando gente. Curiosamente, las llamas que expelen dependen de su estado de ánimo; cuanto más enfadados están, más fieras y terribles son.

Hay bastantes Ignis (o diferentes versiones de esta clase de demonio) trabajando para la nobleza infernal. Su función dentro de la jerarquía es la de guerreros y destructores; cada vez que un señor infernal desea provocar devastación y caos sin preocuparse por nada más, envía a los Ignis a hacer el trabajo.

Pueden ser invocados por mortales que pretendan usarlos para destruir cosas, siempre y cuando les ofrezcan un sacrificio de sangre que les satisfaga. De no lograrlo, el demonio atacará al invocador y a todos quienes le acompañen reclamando sus almas para sí.

MODUS OPERANDI

Los Ignis utilizan un estilo muy simple de combate pero, a la vez, muy espectacular. Saltan de un lado a otro envueltos en fuego tratando de prenderlo todo en llamas con sus cuerpos. De vez en cuando se apartan lo suficiente para tener tiempo de usar su poder de Consumir, pero por lo general prefieren el combate directo para ver arder de cerca a las personas con las que luchan.

La cabeza es el único punto vulnerable conocido que poseen.



Garras de Llamas: Los Ignis concentran en sus garras y cola el fuego más potente de su cuerpo, fundiendo de un modo casi automático todo lo que atacan con ellas. En consecuencia no tienen sólo rotura 19, sino que también restan tres puntos de la armadura del defensor.

Velo de Cenizas: Puesto que suelen estar envueltos en llamaradas y humo, todos los ataques a distancia contra un Ignis aplican un penalizador de -30 a causa de la limitada visión que tiene el atacante. Aquellos con Percepción superior a 10 o quienes superen un control de Advertir contra Absurdo (180) o de Buscar contra Muy Difícil (140) pueden ignorar este negativo.

Esencia del Fuego: El cuerpo de los Ignis está compuesto mayoritariamente de una concentración extrema de fuego, por lo que son capaces de nutrirse de las llamas que le rodean para recobrarse a gran velocidad. Si uno de estos demonios tiene a su alcance un mínimo de diez intensidades de fuego, es capaz de absorber hasta dos por turno para recuperar 10 Puntos de Vida.

Consumir: Concentrando su psique en un sólo punto alejado, el demonio produce un inmenso calor en el interior de un cuerpo (orgánico o inorgánico) que lo calcina hasta dejar poco más que un montón de cenizas. Consumir actúa de un modo equivalente al poder psíquico con el mismo nombre; se considera un ataque a distancia invisible para todo aquel que no pueda ver matrices. Ignora cualquier armadura y, de conseguir impactar sobre su blanco, el afectado deberá superar una RF contra 120 o sufrir la perdida automática de 80 Puntos de Vida. La activación de este poder requiere tres asaltos de preparatoria.

Inmunidad: El calor y el fuego no son capaces de producir ninguna clase de daño sobre los Demonios de las Cenizas, por lo que son completamente inmunes a los efectos de dicho elemento salvo si provienen de una criatura cuyo Gnosis supere por 10 puntos el suyo propio.

Aura de Fuego: Un Ignis genera tanto calor que quienquiera que se acerque a menos de un metro de distancia ha de superar una RF contra 100 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. En el caso de que alguien lleve puestos elementos fácilmente inflamables, como ropa o madera, la dificultad de la RF aumenta 10 puntos y, de fallar el control, el personaje entrará inmediatamente en el estado En Llamas.

Vulnerabilidad: Así como el calor les da vida, el agua y el frío es como acido para ellos. Si entran en contacto con un líquido no inflamable que cubra al menos un tercio de su cuerpo, deberán superar una RF 140 o sufrir un daño equivalente a la cifra por la que no superó la Resistencia. Si por el contrario se sumergen completamente, la RF se incrementa a 160 y deben de repetir el control cada asalto. Los mismos efectos aparecen si un Ignis se desplaza por una superficie helada o en mitad de una ventisca, variando entre 120 y 160 el valor de la RF a superar cada 5 asaltos.

OBLIGADOS

A veces, cuando un Ignis es invocado y forzado a actuar en contra de su voluntad se produce un suceso muy inusual; la criatura merma su velocidad y sus poderes disminuyen considerablemente. Se cree que eso se debe a que su nivel de ira se reduce al mínimo. En estos casos su Tipo de Movimiento se reduce a la mitad y pierden el poder Consumir.



CERBERUS

GUARDIÁN INFERNAL DE CUARTA JERARQUÍA

Nivel: 7

Clase: Entre mundos, 25

Puntos de Vida: 300

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 12 **Des:** 12 **Agi:** 11 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 7 **Per:** 9

RF 80 **RM** 70 **RP** 65 **RV** 80 **RE** 80

Turno: 170 Natural

Habilidad de ataque: 210 Garras, Fauces y Cola

Habilidad de defensa: 200 Esquiva

Daño: 110 Gallas (Fil), 90 Fauces (Pen), 80 Cola (Con), 100 Fuego del Hades (Cal)

TA: Ninguna

Ki: Fue 13 Des 14 Agi 12 Con 14 Pod 8 Vol 7 **Total:** 68

Acumulaciones de Ki: Fue 2 Des 2 Agi 2 Con 2 Pod 1 Vol 1

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de Presencia, Extensión del Aura al Arma.

Técnicas: Puerta del Infierno

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Fuego), No se alimenta.

Poderes: Armas Naturales: Gallas, Fauces y Cola (+20 al daño, +30 al Turno), Tres Cabezas, Sinerjia, Frenesí Infernal, Fuego del Hades (Distancia 50 Metros, Área 25 Metros, Sin Límite), Atados, Devorador de Técnicas, Visión Extrasensorial, Pureza.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Atletismo 55, Saltar 100, Trepar 60, Intimidar 100, Advertir 240, Buscar 30, Rastrear 120, Resistir el Dolor 25.

Al contrario de lo que muchos ocultistas opinan, Cerberus o Guardián del Hades no es un ente único, sino una inusual categoría de demonio de alto poder. Tal como su título sugiere, estas entidades sirven siempre como guardianes de lugares que están particularmente cargados de maldad o de puertas de tránsito hacia las partes más lúgubres de la Vigilia.

Los Cerberus pueden tener formas diferentes (algunos son vagamente humanoides mientras que otros poseen un cuerpo canino), pero todos ellos se caracterizan siempre por tener tres demoniacas cabezas de sabueso que actúan y piensan independientemente de las otras dos. Carecen de piel y en su lugar poseen por una áspera musculatura rojiza llena de marcas similares a runas demoníacas. Su tamaño es siempre considerable; miden entre tres y cinco metros de altura, dependiendo de si caminan erguidos o sobre cuatro patas.

Como demonios que son, los Cerberus son entidades maléficas y salvajes que no sienten el más mínimo aprecio por nada; lo único que realmente les importa es cumplir correctamente su función como guardianes. No obstante, aunque no necesitan comer propiamente para vivir, tienen un fuerte deseo de devorar cuerpos muertos y siempre consumen la carne de todas sus víctimas. Por ello, no es de extrañar que sus cubiles estén repletos de los huesos de todos aquellos a quienes han matado.

Hoy en día es prácticamente imposible encontrar ni a una sola de estas criaturas en la superficie de Gaia. Por lo general residen en La Vigilia y se manifiestan en el mundo únicamente durante los momentos en los que alguien se acerca al lugar u objeto que están custodiando. No obstante, sitios donde existe una gran alteración existencial o que sirven de portal entre diferentes capas de existencia pueden ser su residencia continua.

MODUS OPERANDI

Cruzarse en el camino de un guardián infernal suele acabar automáticamente en conflicto, puesto que estas belicosas entidades destruyen a todo aquel que se les acerque y vean como una amenaza. Al luchar, pese a ser tres seres compartiendo un cuerpo, actúan con una aterradora coordinación que convierte a estos demonios en autenticas armas de matar; luchar contra ellos es casi como enfrentarse a un verdadero ejército de demonios.

Sinerjia: Cerberus posee tres cabezas que, pese a tener el mismo cuerpo, piensan y actúan de forma independiente coordinando a la perfección las acciones de cada extremidad. Para representar esta capacidad el guardián infernal puede realizar tres acciones sin aplicar ningún penalizador. Por ejemplo, una cabeza podría controlar parte del cuerpo para moverse a su máxima velocidad, otra realizar un ataque físico y la tercera desencadenar Fuego del Hades. Si las tres cabezas se centran en atacar físicamente son capaces de realizar hasta dos ataques adicionales sin aplicar ningún penalizador, pero dado que están limitadas por su cuerpo, no pueden dividir ataques de modo convencional. Cada uno de estos debe de estar basado en un método diferente de ataque; Gallas, Fauces o Cola.

Tres Cabezas: Las tres cabezas de Cerberus están ligadas al estado general del cuerpo de la criatura, por lo que si recibe mucho daño estas quedan inutilizadas. Cada 100 Puntos de Vida que pierda Cerberus inutiliza una de sus cabezas, perdiendo así una de las acciones adicionales de su habilidad Sinerjia. También es posible realizar un ataque apuntado a cualquiera de las cabezas, en cuyo caso, el atacante debe de aplicar un penalizador de -40 a su habilidad y producir un resultado de crítico superior a 20 para eliminar una cabeza.

Frenesí Infernal: Cuando únicamente queda activa una de las cabezas de Cerberus el guardián infernal entra en un estado de frenesí que incrementa en +20 su habilidad ofensiva.

Fuego del Hades: Al enfrentarse con numerosos adversarios Cerberus utiliza las llamas del infierno para destruirlos, desatando columnas de fuego que los deja reducidos a cenizas. Cuando ejecuta esta habilidad el guardián infernal ha de centrar la atención de una de sus cabezas en crear una esfera de crepitante energía infernal en una de sus manos o bocas, que lanza contra sus objetivos y estalla. Fuego del Hades tiene un alcance máximo de 50 metros y un radio de acción de 25 metros. Cada cabeza ha de esperar cinco asaltos antes de poder volver a activar Fuego de Hades, pero nada les impide usar tres de ellos en un solo asalto simultáneamente.

Naturaleza Infernal: Cerberus es inmune a los efectos y daños producidos por el fuego.

Técnicas de Ki: Los Cerberus son maestros en el uso del Ki y dominan sus propias Técnicas de combate.

PUERTA DEL INFIERNO

Nivel: 1

Una de las cabezas de Cerberus aúlla a toda potencia y, rasgando las fibras de la realidad, crea una apertura hacia el Hades. Inmediatamente, decenas de brazos de condenados surgen a través de la brecha sujetando a su enemigo intentando atraerlo. Esta técnica otorga un bono de +50 a la Habilidad de Ataque de Cerberus y, en el caso de que tenga éxito, el afectado sufrirá el efecto de una presa con el equivalente a Fuerza 12, contra la que deberá utilizar su característica de Poder. Este ataque no produce daño alguno. De tener éxito, una de las cabezas de Cerberus se centrará en mantener sujeto a su blanco, mientras las otras dos lanzan mordiscos y garrazos contra él sin sufrir el negativo de presa menor.

DES 5 FUE 6 CON 6

Efectos: Habilidad de Ataque +50, Presa 12 (Presa Existencial).

Desventajas: Ningún Daño.

Atados: Mientras están custodiando un lugar, los Cerberus se consideran criaturas atadas e inmunes a cualquier habilidad de Convocatoria

Devorador de Técnicas: Cerberus posee un impresionante poder que le permite dominar cualquier Técnica de Ki que conociera un pecador cuyo cuerpo haya devorado con anterioridad. De hecho, la única Técnica que los guardianes conocen de por si es Puerta del Infierno; el resto son siempre parte de los conocimientos de sus víctimas. Cerberus puede dominar las Técnicas de hasta tres individuos diferentes a la vez.

Pureza: Los Cerberus son completamente incapaces de causar daño alguno a una persona que no haya cometido nunca un pecado, y sienten innatamente cuando se encuentran ante alguien así.

EL GUARDIÁN DE LA PUERTA

El mito de que los Cerberus son “un único ser” se basa en la existencia de Keroberos, padre y primero de todos los guardianes infernales. Se trata de un alto demonio de Tercera Jerarquía al que casi se equipara en poder a algunos príncipes demonios. Sirve a todos los dioses infernales de todas las religiones y, mitológicamente, su función es la de proteger las puertas del infierno.



BARROQUE



DEMONIO DISTORSIONADO DE CUARTA JERARQUÍA

Nivel: 5

Puntos de Vida: 235

Categoría: Guerrero

Fue: 11 **Des:** 8 **Agí:** 8 **Con:** 12 **Pod:** 9 **Int:** 4 **Vol:** 9 **Per:** 6

RF 70 **RM** 60 **RP** 60 **RV** 70 **RE** 70

Clase: Entre mundos 25

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 150 Garras de Distorsión (de 1 a 5 ataques)

Habilidad de defensa: 150 Alas Protectoras

Daño: 80 Garras de Distorsión (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad, Inmunidad Psicológica.

Poderes: Armas Naturales: Garras de Distorsión, Daña Energía, Alas Protectoras, Aura de Distorsión (Área Variable, Especial).

Tamaño: 23 Grande

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 5

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 20, Buscar 10, Proezas de Fuerza 55, Resistir el Dolor 90.

Hasta entre los propios demonios los Barroque son unas entidades que generan aversión y repugnancia. Se trata de entes completamente caóticos, creados a partir de la unión de decenas de pequeños fragmentos de almas malvadas diferentes con un demonio menor de Quinta Jerarquía. Como resultado, nace una retorcida criatura que posee el poder de alterar las reglas naturales; todo lo que les rodea se transforma sin cesar.

Sus cuerpos, grandes masas de carne repleta de brazos, piernas, alas y cabezas, cambian continuamente. Cada instante surgen de ellos nuevas extremidades a la vez que otras desaparecen, generando una extraña sensación de inestabilidad en quienes los contemplan. Tampoco tienen un color determinado; lentamente van alternando su tonalidad entre todas la gama del espectro visible.

Los Barroque son, al menos comparados a otros demonios de su mismo status, necios e indisciplinados. Tienden a desobedecer las órdenes y a actuar por iniciativa propia. Su interés por las almas de los mortales se limita a un voraz apetito que les impulsa a consumirlas, pero les importa bien poco como las consigan. Matar a alguien para saborear los restos espirituales que su alma deja tras de sí es más que suficiente para ellos. Tampoco soportan la compañía de otros demonios, salvo aquellos de su misma clase, y únicamente siguen las instrucciones de los de Tercera Jerarquía cuando son violentamente forzados a ello. No se comunican en ningún idioma, limitándose simplemente a producir gruñidos y gritos monstruosos.

Los Barroque no llegan a tratos con mortales bajo ninguna circunstancia. Salvo si son obligados por su superior jerárquico o un convocador los domina, atacan de inmediato a cualquiera con quien se crucen. Muchos vagan por diversos lugares oscuros de Gaia, como viejos templos consagrados a deidades malignas o portales tenebrosos a La Vigilia.

MODUS OPERANDI

El Barroque se lanzará tras cualquier ser vivo que vea sin necesidad de tener un motivo. Maligno y violento, el demonio no requiere más para matar. Necia como es, la metodología de combate de la criatura se basa únicamente en atacar continuamente a sus enemigos hasta que no quede ninguno con vida, ignorando por completo las diferentes ventajas que le puede llegar a proporcionar su aura.

Su cabeza (o cabezas, en los casos en los que su forma adquiera más de una) es un punto vulnerable.

Garras de Distorsión: El cuerpo siempre cambiante del Barroque genera cada asalto un número indeterminado de garras y otras armas físicas similares. Para saber cuantos ataques puede llegar a realizar cada asalto el demonio lanza antes de determinar su iniciativa un D10 y divide entre dos el valor obtenido.

Alas Protectoras: Los Barroque se protegen de los ataques con alas que brotan de diversos lugares de su cuerpo (que, irónicamente, son demasiado pequeñas para permitirles volar). A la hora de parar los proyectiles, estas alas se consideran equivalentes a un escudo medio.

Aura de Distorsión: Allá donde va un Barroque las leyes de la realidad dejan de funcionar. Su mera presencia provoca todo tipo de cambios y alteraciones en lo que le rodea, modificando sus cualidades y forma de un modo imprevisible. Esta habilidad ni siquiera es voluntaria, pues por el mero hecho de que el demonio permanezca en un sitio hace que las cosas cambien sin cesar. El radio de acción de esta capacidad es muy variable, dependiendo de la cantidad de "caos" que haya en el ambiente. En sitios donde el poder sobrenatural sea muy fuerte el aura puede extenderse sobre los quince y veinticinco metros, mientras que en lugares más "mundanos" sólo alcanza entre los tres y cinco. Cada asalto, sin importar que algunas de las alteraciones sigan aún activas, se lanza un D10 y se determina cuales son las que suceden ese asalto usando la siguiente lista. Las Criaturas con un Gnosis superior al Barroque no se ven afectadas por esta habilidad.

I-2 INVERTIR LA GRAVEDAD: Este efecto funciona del mismo modo que el conjuro de la Vía de Tierra de nivel 66 lanzado con su valor zeónico base. La RM para evitar sus efectos es contra 120. Invertir gravedad permanece activo para aquellos que hayan fallado la Resistencia durante un D10 turnos.

3-4 ESPIRAL RETORCIDA: Todo lo que rodea al demonio empieza a enroscarse y retorcerse en espiral, lo cual produce serios daños a los seres vivos y destroza la mayoría de materiales. Cualquier personaje que esté dentro de la zona de influencia del Aura de Distorsión ha de superar un control de RM o RF contra 120 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso. En contra de las reglas generales de resistencia, este daño provoca automáticamente un Crítico en el objetivo, como si hubiera sufrido un ataque en un punto vulnerable. Los objetos materiales que no superen la Resistencia pierden un grado de calidad o, de no tenerlo, son automáticamente destrozados.

5-6 CAMBIO LUMÍNICO: La misma luminosidad ambiental es alterada por el poder del demonio, provocando o bien un intenso resplandor en los lugares iluminados, o una oscuridad absoluta en sitios tenebrosos. En el primer caso todo aquel que rodee al demonio queda cegado por la brillante luz, viéndose obligado a superar un control automático de RF contra 120 o quedará cegado un número de asaltos equivalentes a las decenas por las que lo falló. Cuando es la oscuridad lo que envuelve al Barroque, esta aumenta hasta el punto de que incluso las criaturas capaces de ver en la oscuridad son incapaces de percibir nada en su interior. Naturalmente, aquellos individuos o seres que sean inmunes a los efectos de la luz ambiental no se ven afectados por esta habilidad. Este efecto permanece activo un D10 asaltos.

7-8 MODIFICAR TEMPERATURA: Dependiendo de si el demonio se encuentra en un lugar frío o caliente, el clima que lo rodea se ve radicalmente alterado de diferentes maneras. Los lugares fríos se vuelven extremadamente calurosos y la mayoría de cosas se ponen a arder repentinamente, mientras que en los sitios cálidos todo se congela de improviso. En el primero de los casos, las personas y cosas susceptibles a arder dentro del aura entran automáticamente en el estado Ardiente (con un valor de 180 en la **Tabla 73** de ABF; En llamas). En el caso contrario, todos aquellos que sean afectadas por el aura habrán de superar un control de RF contra 120 o el hielo los someterá al estado de Paralización Menor. Este efecto permanece activo un D10 asaltos.

9 CAMBIO DE POSICIÓN: Este poder altera la ubicación de todo lo que esté dentro del Aura de Distorsión, teletransportándolo de un sitio a otro. Cuando se activa este efecto todo lo que esté próximo al demonio ha de superar un control de RM contra 120 o será llevado a un lugar al azar a una distancia de entre 50 y 500 metros de la criatura (para determinarlo, lanza un D10 y multiplica el resultado por 50).

10 ALTERACIÓN FINAL: La más problemática de las alteraciones que provoca un Barroque es la misma modificación de la fisonomía y estructura de cuanto lo rodea. Las personas cambian de aspecto o incluso de edad, los objetos se transmutan... Cualquiera que no supere un control de RM contra 120 se ve afectado por este poder, ve todo su cuerpo modificado de manera irreconocible; puede envejecer, rejuvenecer, convertirse en algo completamente diferente o incluso morir a causa de las alteraciones. El cambio es permanente, pero puede anularse usando un ritual que requiere el corazón del Barroque que lo provocó. Lamentablemente, esta solución sólo sirve con una sola persona, pues el corazón es destruido durante el proceso.





STRIBOG

DEMONIO DE VIENTO DE CUARTA JERARQUÍA



Nivel: 4 **Clase:** Entre mundos, Elemental 20
Puntos de Vida: 1.800 Acumulación
Categoría: Guerrero
Fue: 11 **Des:** 12 **Agí:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 9
RF: 55 **RM:** 55 **RP:** 55 **RV:** 55 **RE:** 55

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 150 Garras; o 150 Arium Alpha / Arium Beta.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Garras (Filo), 60 Arium Alpha y Beta (Con).

TA: Natural 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Inhumanidad, Tamaño Innatural.

Poderes: Armas Naturales; Garras, Arium Alpha, Arium Beta, Torbellino (Área 10 Metros, Impacto 12, Duración 3 Turnos, Requiere 1 Turno de Preparatoria), Alas de Remolino (Vuelo Místico 10, Especial), Vulnerable al Daño.

Tamaño: 23 Grande

Tipo de movimiento: 11 / 10 (16)

Regeneración: 2

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Historia 55, Ocultismo 50, Friaidad 40, Atletismo 75.

Stribog es una antigua categoría de demonio elemental de viento al que se le atribuye poder sobre los remolinos y los tifones. Los nativos de Itzi los llamaban Xihuitlcoatl, que significa la serpiente cometa, y las leyendas aseguran que, cada vez que un tornado arrasa la tierra, es el anuncio de que uno está a punto de nacer.

Como el apodo Itzita sugiere, su forma es muy inusual; pese a tener una vaga figura humanoide (o al menos, en lo que a brazos y piernas se refiere), sus cuerpos están hechos de formas serpenteantes, esferas y espirales. Erguido, un Stribog llega a medir sobre los cinco metros de altura, aunque la masa de viento que desprenden las alas de su espalda le dan el aspecto de ser mucho mayor.

Estas entidades, considerados demonios de Cuarta Jerarquía, han estado más o menos presentes en Gaia desde hace más de cinco mil años y han generado multitud de mitos. Hay culturas que los creen sirvientes de los dioses oscuros que castigan a los hombres cuando estos cometan sacrilegios contra ellos.

Los Stribog tienen una personalidad marcada por su absoluta falta de sentimientos e impredecibilidad. Aparentemente son criaturas maquinales que ejecutan sus cometidos de un modo frío y distante, mas en ocasiones cambian inexplicablemente de opinión. Incluso en mitad de un enfrentamiento son capaces de decidir retirarse sin motivo, simplemente “dejándose llevar” por los acontecimientos.

Pese a ser propiamente demonios, mantienen ciertos lazos con seres elementales de aire y rinden sumisión a las Arias Vayu como señoras de los vientos. Siempre que no vaya en contra de las órdenes de los demonios de Tercera Jerarquía, acudirán en su apoyo cuando estas lo soliciten sin la necesidad de que paguen un precio por ello.

Los demonios del viento pueden ser contratados por los mortales para llevar a cabo diferentes funciones, como protección, transporte o la destrucción de algún objetivo. Dependiendo de la dificultad de la tarea el pago puede ser muy diferente, pero por lo habitual solicita el alma de un miembro de la familia del contratista, que debe de ser arrojado aún con vida desde un pico elevado.

MODUS OPERANDI

Imprevisibles tanto en combate como en todo lo demás, los Stribog explotan su movilidad aérea y su control sobre los vientos para atacar a sus contrincantes. Cuando se ven rodeados por muchos adversarios generan un remolino para reducir el número de enemigos y evitar que otros se les acerquen, mientras ellos se dedican a crear golpes de viento a distancia.

No tienen puntos vulnerables, aunque todo su cuerpo es considerablemente sensible al daño.

Arium Alpha: A modo de ataque el demonio puede generar una potente onda de aire que afecta a todos aquellos que se encuentren a menos de 10 metros de él. La criatura no puede designar blancos dentro de esta zona y es considerada una acción de ataque completa, por lo que no puede realizar ninguna otra acción (o dividir ataques) cuando la usa. Se considera un ataque elemental de aire.

Arium Beta: Igual que el anterior, salvo que el demonio centra toda la potencia del viento sobre un único blanco para realizar un ataque a distancia con un alcance de 100 metros. Además de daño, cualquiera que sea alcanzado por él sufre un impacto de Fuerza 10.

Torbellino: Canalizando las corrientes de aire de sus alas un Stribog desata un terrible vendaval en forma de torbellino que engulle cuanto encuentra a su paso. Al utilizar esta habilidad el demonio genera un remolino con un radio de 10 metros centrado sobre sí mismo. El impacto producido es tal que cualquiera que se encuentre dentro del área en el asalto posterior a su activación recibe un Impacto automático de Fuerza 12 que lo envía hacia los cielos, donde permanece girando hasta que el torbellino finaliza (por lo que, naturalmente, caerá al instante desde gran altura). El Torbellino permanece activo 3 asaltos después de haber sido creado, y puesto que el demonio utiliza sus alas para producirlo, es incapaz de moverse mientras lo está empleando.

Alas de Remolino: Gracias a sus alas de aire el Stribog puede desplazarse místicamente por los cielos con el equivalente a un Tipo de Vuelo 10. No obstante, en el caso de que haya grandes corrientes de viento naturales y la criatura se desplace en línea recta al menos tres asaltos consecutivos, su velocidad puede llegar a incrementarse hasta 16 dejándose arrastrar como una cometa. Lamentablemente, en este segundo caso es incapaz de maniobrar.

Vulnerable al Daño: El cuerpo de la entidad, fino y estilizado, es extremadamente vulnerable al daño masivo. En caso de recibir un ataque que le cause la pérdida de la mitad de sus PV actuales, el Stribog es automáticamente destruido.



MANFEITOR

DEMONIO ASESINO DE CUARTA JERARQUÍA

Nivel: 6

Clase: Entre mundos 25

Puntos de Vida: 150

Categoría: Sombra

Fue: 11 **Des:** 12 **Agi:** 13 **Con:** 9 **Pod:** 10 **Int:** 9 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 65 **RM** 70 **RP** 60 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 145 Natural, 130 Espadas Óseas

Habilidad de ataque: 180 Espada Ósea + 170 Espada Ósea

Habilidad de defensa: 190 Esquiva

Daño: 70 Espada Ósea (Pen)

TA: Movimiento de Fase Fil 8 Con 8 Pen 8 Cal 8 Fri 8 Ele 8 Ene 0

Habilidades Naturales: Tabla de Lanzamiento.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Vulnerable a un Tipo de Ataque: Armas Sagradas.

Poderes: Armas Oseas, Movimiento de Fase, Armadura de Fase (Armadura Física 8, Condicionada), Planear, Vulnerabilidad Extrema (A lugares Sagrados, Daño Equivalente al Nivel del Fracaso, RM 140), Anulación Sagrada.

Tamaño: 20 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: 9

Habilidades Secundarias: Atletismo 35, Intimidar 50, Ocultarse 140, Sigilo 180, Advertir 100, Buscar 90, Rastrear 120, Friaidad 50.

Dentro de los demonios de Cuarta Jerarquía los Manfeitors suelen actuar como asesinos infernales, pues estas criaturas poseen un talento innato para matar y desaparecer sin dejar rastro. Fluctúan libremente por la realidad y les cuesta muy poco encontrar pasos de tránsito entre el mundo real y La Vigilia, algo que encaja a la perfección en el cometido que tienen asignado. No se sabe con exactitud qué combinación de sentimientos es la que da origen a estos demonios, pero se cree que nacen a partir de las almas de asesinos que murieron sin pagar por sus crímenes.



Son similares a hombres extremadamente musculosos con la piel oscura y el torso repleto de tatuajes blancos. Sin embargo, sus rostros, manos y piernas son completamente demoníacos, además de poseer un escuálido par de alas en la espalda y unos retorcidos cuernos que coronan su frente.

Cada Manfeitor tiene una personalidad marcada por su seriedad y la total carencia de sentido del humor (algo poco habitual entre los demonios). Incluso si no hay un pacto de por medio se toman su palabra muy en serio y no se echan atrás ante nada, pese a que eso les cueste la existencia.

No hay muchos de ellos, mas casi todos los señores infernales tienen al menos a uno a su servicio, pues sus habilidades son bien apreciadas en los círculos de poder del averno. De hecho, es normal que cuando algún demonio de alta jerarquía quiera desembarazarse de un invocador molesto o de alguien que le haya ofendido, envíe a un Manfeitor a encargarse de él.

Estos seres pueden trabajar como asesinos para mortales a cambio de un siniestro pacto. Si el demonio cumple su cometido tratará de matar al invocador tres veces a lo largo de su vida; primero transcurrido un año, después cinco y finalmente una década más tarde. En caso de que el mortal sobreviva el demonio no volverá a molestarle, pero si cae a sus manos su alma pertenecerá al Manfeitor.

MODUS OPERANDI

Asesinos natos, los Manfeitor acaban ineludiblemente con cualquier persona que haya sido designada por contrato como su víctima. Siempre que les sea posible, evitarán tomar más vidas que las necesarias para cumplir su misión (no por piedad, sino porque detestan matar “gratuitamente”), persiguiendo incansablemente a su blanco allá donde este vaya. Lo más común es que aprovechen su Movimiento de Fase para atacar repentinamente por la espalda y sorprendiendo a sus víctimas, sólo para teletransportarse lejos instantes después. De ese modo, incluso en el improbable caso de que su objetivo consiga sobrevivir, no tendrá nadie a quien atacar. Al ser descubiertos usan el combate directo con sus espadas óseas gemelas o se trasportan de un sitio a otro lanzando sus armas a distancia como filos arrojadizos. Pese a su naturaleza demoníaca, su corazón y su cabeza siguen siendo puntos vulnerables.

Movimiento de Fase: Los Manfeitor son una clase de demonio que se desplaza a través de bucles existenciales al moverse. Estos “saltos” le permiten teletransportarse un máximo de dos veces por turno hasta una distancia de 50 metros. Así pues podría, por ejemplo, transportarse para atacar a un enemigo e inmediatamente después “saltar” hasta un lugar alejado del peligro. La habilidad de Movimiento de Fase es considerada una acción Activa, o lo que es lo mismo, el Manfeitor aplica un negativo de -25 al realizar cualquier otra acción activa ese asalto (independientemente de si utiliza uno o dos transportes). Si el demonio quiere usar Movimiento de Fase para escapar de un combate cuerpo a cuerpo no aplica el penalizador de Flanco al moverse, aunque sus contrincantes seguirán teniendo derecho a un ataque de oportunidad si aún les queda acción.

Armadura de Fase: Puesto que su cuerpo fluctúa en la realidad continuamente, alcanzar con un arma física a un Manfeitor se vuelve extremadamente difícil. La criatura obtiene un Tipo de Armadura 8 contra cualquier ataque no basado en Energía, aunque pierde esta protección si por cualquier razón queda paralizado o presado.

Planear: Pese a que sus alas no le capacitan para volar propiamente, al menos dan al demonio la posibilidad de planear si se deja caer desde una posición elevada. Esto, combinado con su Movimiento de Fase, le permite trasportarse a grandes alturas y usar la caída para desplazarse aéreamente a la misma velocidad que lo haría por el suelo.

Armas Óseas: Los Manfeitors enarbolan pequeñas armas afiladas similares a espadas cortas que crean a partir de sus propios huesos. Los demonios necesitan entre uno y tres asaltos para formar una espada completa, que brota casi instantáneamente de uno de sus antebrazos. Son equivalentes a armas sobrenaturales de calidad +5 con la regla de lanzables (cadencia de fuego 80), pero tras ser creadas pierden sus cualidades especiales a gran velocidad y acaban quebrándose a los pocos minutos. Por ello, los Manfeitors crean continuamente dichas armas, ya sea para lanzarlas como proyectiles o para asesinar a sus víctimas en combate cuerpo a cuerpo.

Anulación Sagrada: Además de ser dañados como cualquier otro demonio de Cuarta Jerarquía, al entrar en lugares sagrados los Manfeitors pierden también la capacidad de realizar Movimientos de Fase y su Armadura de Fase.



DUQUE INFERNAL

DEMONIO DE TERCERA JERARQUÍA



Nivel: 11

Clase: Entre mundos 30

Puntos de Vida: 240

Categoría: Warlock

Fue: 11 Des: 12 Agi: 12 Con: 11 Pod: 13 Int: 13 Vol: 8 Per: 9

RF 100 RM 105 RP 90 RV 100 RE 100

Turno: 135 Natural

Habilidad de ataque: 270 Armas Naturales

Habilidad de defensa: 260 Esquiva

Daño: 80 Armas Demoníacas

TA: Armadura Demoníaca Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 2

ACT: 75

Zeon: 1.370

Proyección mágica: 220 Ofensiva

Nivel de Vía: Variable (Nivel total 150)

Habilidades naturales: Proyección Mágica como Ataque.**Habilidades esenciales:** Don, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad, Inutilidad Somática, Inutilidad Oral.**Poderes:** Armas Naturales (+20 al Daño), Daña Energía, Inmunidad Infernal (Presencia Inferior a 120), Apariencia Humana (Metamorfismo Básico, Condicionado), Infierno, Invocación, Sacrificio Impío, Especialidad Demoníaca, Ver Espíritus, Ver el Pecado.

Tamaño: 22 Medio

Regeneración: 4

Tipo de movimiento: 12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 80, Intimidar 55, Liderazgo 150, Advertir 50, Buscar 50, Ocultismo 200, Historia 200, Valoración Mágica 150.

“Duque Infernal” es el título que reciben normalmente los grandes demonios de Tercera Jerarquía que reinan sobre los demás seres infernales. Se trata de entidades tremadamente poderosas y antiguas que han interactuado con el hombre desde hace milenios; la más alta nobleza entre los demonios. Pese a que todas se engloban dentro de un grupo, en realidad estas criaturas son muy diferentes las unas de las otras; cada una tiene sus propios intereses, una personalidad distinta y su particular manera de hacer las cosas. De hecho, lo único que tienen en común es la rebosante maldad que hay en sus almas y el enorme poder personal que ostentan. Por supuesto, suelen ser tremadamente inteligentes y poseen la capacidad de comunicarse en prácticamente todos los idiomas conocidos.

El aspecto físico de los Duques infernales también es muy variado, si bien la mayoría tiene formas humanoides con alguna característica demoníaca como alas, cuernos o cualquier otra particularidad monstruosa.

Habitualmente cada uno controla un territorio determinado de Gaia desde su “infierno privado”, el lugar que utilizan como base de operaciones para organizar las acciones de sus subordinados. Es extremadamente raro que se aventuren a salir fuera de sus “reinos”, pues para cualquier cosa que deseen hacer tienen a su disposición a infinidad de demonios servidores. Eso no significa que sean incapaces de caminar por el mundo real, sólo que la precaución de milenios de existencia les impulsa a ser cautos en un plano de existencia donde su poder es mucho menor.

Se desconoce el número exacto de Duques infernales que existen, pero al menos han de haber alrededor de dieciocho de ellos.

MODUS OPERANDI

Cada Duque actúa con un particular estilo personal por lo que es imposible encontrar un modus operandi general para ellos. También es importante puntualizar que las estadísticas reflejadas en este apartado únicamente hacen referencia al nivel de poder y habilidades medias de estas criaturas. Es perfectamente posible que haya demonios considerados de Tercera Jerarquía que poco o nada tengan que ver con lo que aquí se denomina “Duque Infernal”.

Inmunidad Infernal: Sólo criaturas o armas extremadamente poderosas son capaces de dañar a un Duque Infernal. En consecuencia, únicamente los ataques que posean una presencia 120 o superior o conjuros capaces de dañar energía pueden afectarle.

Ver el Pecado: Los demonios de Tercera Jerarquía pueden reconocer el mal intrínseco en el alma de las personas simplemente mirándolas a los ojos u “oliendo” su aura. Si se da cualquiera de ambos casos, el afectado debe superar una RM o RP contra 140 o el Duque obtendrá información sobre todos los hechos que este haya realizado que le provoquen sentimientos de culpabilidad o sean de naturaleza verdaderamente maligna.

Apariencia Humana: Algunos Duques pueden adquirir apariencia humana a voluntad, aunque por lo general están obligados a tomar siempre el mismo aspecto.

Infierno: Mediante su poder demoníaco, el Duque puede convertir un emplazamiento cargado con sentimientos negativos en su infierno particular. Esto hace que toda una ubicación determinada sea trasportada a un punto intermedio entre La Vigilia y el mundo real donde el demonio es prácticamente un dios. En su interior el Duque lo controla todo como si tuviera Gnosis 40 (además del resto de poderes que ello conlleva) y puede invocar innatamente a demonios de Quinta Jerarquía que estén a su servicio. Este “infierno” artificial toma siempre un aspecto afín a la naturaleza y personalidad del Duque, que puede ser desde un paraje de sangre, vísceras y llantos de bebés, a un palacio refinado de la más exquisita belleza. Nunca pueden tener más de un kilómetro de radio, pero en su interior a veces el espacio se deforma de un modo innatural. Para entrar y salir de estos lugares hay que, o bien ser invitados por el demonio, o bien hayar una “entrada” (al menos, siempre debe de haber una en las inmediaciones) cumplimentando ciertos requisitos. Estos infiernos están atados a un objeto o persona (al que se llama habitualmente “El Gran Condenado”) que se encuentra en algún lugar de su interior. Si alguien lo matase o destruyese, el infierno se derrumbaría sobre sí mismo en pocos minutos, sepultando allí a todo el que quedase en su interior. Un Duque infernal sólo puede tener un infierno particular y, en caso de perderlo, su Gnosis queda temporalmente reducido a la mitad y debe de esperar varios siglos antes de recuperar sus fuerzas.

Invocación: Mientras esté en el interior de su Infierno un Duque no puede ser afectado por habilidades de convocatoria, salvo si el propio demonio lo permite. Las criaturas con Gnosis 40 o superior pueden ignorar esta regla.

Sacrificio Impío: El Duque puede absorber las almas de algunas personas para incrementar sus capacidades. En el momento en el que acaba con la vida de un sujeto, el alto demonio devora su esencia para reforzar temporalmente sus capacidades, obteniendo un bono a toda acción equivalente al bonificador de la característica de Poder o bien un incremento equivalente a su ACT.

Especialidad Demoníaca: Los Duques infernales pueden poseer multitud de poderes diferentes. A continuación se enumeran tres posibilidades, de las que el demonio debe de escoger una.

-ARMAS FÍSICAS INFERNALES: Los Duques más habituados al combate personal poseen un arma que se forma a partir de su propia esencia. Pueden ser cualquier cosa imaginable; desde espadas demoníacas que brotan desde el interior de sus cuerpos hasta alas de cuchillas y tinieblas. Pese a ser armas físicas, se consideran de calidad +15 con todo lo que ello conlleva (incrementan en +30 su Daño Base, incrementan en +15 la Habilidad de Ataque y Parada del demonio y disminuyen tres puntos el tipo de Armadura del defensor) además de atacar en la Tabla de Energía.

-MAESTRO DEL PODER INFERNAL: Los Duques demoniacos que se especializan en la magia obtienen un bono de +40 a su Proyección Mágica así como a la Habilidad natural Proyección Mágica como defensa. Además, obtienen hasta 50 niveles de magia para adquirir habilidades Metamágicas cuyos requisitos previos hayan cumplido.

-MONSTRUOSO: El Duque es una verdadera monstruosidad dotado de aterradores atributos. En consecuencia, posee el equivalente a 200 PD para adquirir poderes de monstruo.



DJINN

Pocas de las criaturas que existen en Gaia son tan extrañas como los Djinn o "genios". Su origen y naturaleza exacta se desconoce. Según el mito de la religión Enneath son demonios ancestrales que nacieron del humo formado por la estrella que se sacrificó para dar nacimiento al mundo, mientras que los ocultistas los consideran encarnaciones de civilizaciones desaparecidas ligados a las costumbres de sus pueblos. Sea como sea, estos espíritus son criaturas de sumo poder existencial con la capacidad, en mayor o menor grado, de alterar el curso de la historia.

Aunque se encuentran atados a obedecer decenas de reglas que limitan su albedrío, los seguidores de Jihamath creen que los Djinn ofrecen caminos fáciles a los hombres, separándolos de la senda correcta y del esfuerzo que ellos mismos deben seguir hacia la iluminación.

Los Djinn están estructurados en una rígida jerarquía que los separa en tres grandes grupos según su poder; Yinnun, Al-Djinn y los cuatro Yaqaayes Al-Aroth.



AL-DJINN

Los MANIPULADORES DEL DESTINO

Nivel: 9

Puntos de Vida: 245

Categoría: Hechicero

Fue: 8 **Des:** 10 **Agí:** 8 **Con:** - **Pod:** 15 **Int:** 14 **Vol:** 11 **Per:** 10

RF 100 **RM** 100 **RP** 90 **RV** 100 **RE** 100

Clase: Ánima 35

Turno: 110 Natural

Habilidad de ataque: 20 Combate desarmado

Habilidad de defensa: 10 Esquiva

Daño: 20 Combate desarmado (Con)

TA: Ninguna

ACT: 120 (140 con su Surath)

Zeon: 2.000

Proyección mágica: 210 (230 con su Surath)

Nivel de Vía: 90 Creación, 80 Ilusión.

Habilidades esenciales: Don, Características Anímicas Sobrenaturales, Inhumanidad, Exención Física, Inutilidad Somática, Inutilidad Oral.

Poderes: Truncar el Destino, Mil Velos (Encarnación, Metamorfismo Avanzado), Vuelo Místico 8, Cambio Absoluto, Ojos del Destino, Espíritu Inmortal, Contenedores, Surath, Reglas.

Tamaño: 16 Medio

Tipo de movimiento: 8 / 8



Regeneración: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Persuasión 240, Advertir 140, Buscar 140, Historia 200, Memorizar 200, Ocultismo 200, Tasación 200, Valoración mágica 195, Trucos de manos 50.

Los Al-Djinn o Grandes Genios son la jerarquía más alta de Djinn, superados únicamente por los Yaqaayes Al-Aroth, o los cuatro Grandes Señores de los Elementos. Según cuentan las leyendas, como criaturas dotadas con poderes casi divinos estos espíritus inmortales se atrevieron a alterar el curso del destino y fueron castigados por los Kalih. A causa de su osadía acabaron encerrados y sometidos a siete reglas absolutas que nunca podrían desobedecer.

Para la gente normal estas criaturas de poder absoluto no son más que un simple mito de eras antiguas, pero muchos de los viajeros que atravesian las ardientes dunas de Kushistan y Estígia aseguran que son reales y que aún es posible encontrarse con ellos durante algunas noches sin luna.

En realidad, los Al-Djinn moran normalmente en viejas ruinas del desierto o en el interior de ancestrales artefactos con la suficiente presencia como para contener su poder. Cuando se presentan en el

mundo lo que manifiestan es una mera fracción de su forma real, ya que su "verdadero ser" sigue encerrado en el interior del contenedor. No tienen una forma determinada, mas por lo general son seres vagamente humanoides, repletos de espeluznantes ojos y hechos de una extraña mezcla de humo y materia espiritual. Ya que pueden adoptar la apariencia que deseen a voluntad, cuando se presentan ante los hombres adquieren formas mucho más mundanas según les sea conveniente.

A causa de su inmortalidad y su inteligencia desmedida, los Al-Djinn son unos archimagos de incomparable poder que dominan el arte de la creación y de la ilusión en un vano intento de igualar a los dioses y seguir desafiando a los Kalih. No todos son realmente malignos, pero ciertamente la gran mayoría resultan completamente amorales y no se detienen ante nada para conseguir sus objetivos. Tan caprichosos como orgullosos, aquellos que siguen encerrados desean más que nada en el mundo librarse de su cautiverio encontrando su "Surath" o "llave", un artefacto que les permitiría levantar parte de la maldición que los Kalih les impusieron. Las raras veces que lo consiguen viajan por Gaia tratando de causar caos y alterar el rumbo de la historia; cualquier cosa que pueda representar un acto de rebelión contra sus odiados captores.

Aún conservan parte de los divinos poderes que les permiten alterar el destino, pero ahora estos se encuentran mucho más limitados; solo pueden hacerlo en conformidad a las peticiones de aquellos mortales que estén en posesión del contenedor de su esencia. Ese es el origen del mito de que los genios son capaces de conceder deseos a los hombres... aunque no siempre del modo que estos querrían.

MODUS OPERANDI

Pese a sus increíbles poderes místicos y su absoluto dominio de la magia, son tantas las limitaciones que se hayan impuestas sobre los Al-Djinn que, si les es posible, suelen evitar el combate directo. Por el contrario, prefieren la manipulación y el engaño para obtener sus objetivos; disfrutan especialmente obligando a compañeros a enfrentarse los unos a los otros usando ilusiones o mentiras. Simplemente, para entidades ancestrales como ellos, la lucha directa resulta tediosa e innecesaria.

En ocasiones muchos Al-Djinn usan su maestría en la magia para crear servidores que puedan combatir por ellos o ser su enlace con el mundo. Normalmente se trata de golems, que trabajan para sus señores tenebrosos con dedicación a cambio de la promesa de que si les sirven correctamente, les conferirán un alma.

Si finalmente se ven obligados a luchar, los Al-Djinn aprovecharán el poder de sus servidores como arma, mientras ellos los apoyan a distancia con sus conjuros e ilusiones. Solo aquellos que hayan recuperado su Surath se involucrarán directamente en un combate, cambiando continuamente para aprovechar en todo momento los poderes de las cientos de formas que pueden adoptar.

Truncar el Destino: Al igual que los Yinnun, un Al-Djinn es capaz de alterar el destino de las personas, aunque, al contrario que los genios menores, puede dirigir dichos cambios para conseguir que ocurran los sucesos que más le interesan. Cuando hace uso de esta habilidad el poder del Al-Djinn es casi ilimitado; sus deseos funcionan igual que un conjuro de Predestinación con una RM contra 160. Sin embargo, las reglas impuestas sobre los Al-Djinn limitan enormemente el alcance de este poder. Para empezar, el genio es completamente incapaz de activarlo por sí mismo, pues requiere que una persona que posea el contenedor de su esencia exprese claramente el deseo de que eso suceda. Además, no pueden afectar en lo más mínimo el destino de un individuo que posea su Surath, ni a criaturas cuyo Gnosis sea superior a 30 o mortales que posean Natura 20. Pero los "deseos" tienen un precio considerablemente elevado para aquellos que abusan de ellos. Cada vez que el Al-Djinn activa este poder para satisfacer la petición de alguien, el dueño del contenedor pierde inmediatamente 10 puntos de Presencia (aunque ello no modifica su nivel). Cuando la presencia del personaje llega hasta 0, este pierde su forma física y se convierte en un espíritu menor esclavizado por el genio.



Mil Velos: El Al-Djinn, un manipulador por naturaleza, no suele mostrar jamás su verdadero aspecto a los mortales. Pese a ser un espíritu, un genio puede volverse corpóreo e imitar cualquier forma que deseé, por mundana o extraña que sea; desde un simple e inofensivo comerciante hasta un inmenso dragón. Incluso si se vuelve físico la entidad sigue manteniendo su inmunidad a las armas convencionales que no dañen energía propia de todos los espíritus, las cuales no harán más que traspasar su cuerpo como si atacases una sustancia alquitranosa. Esta habilidad únicamente tiene dos límites; no puede alterar su tamaño más de diez veces por encima o por debajo de su volumen original y tampoco adquiere las capacidades y poderes de las formas que imita.

Vuelo Místico: Un Al-Djinn ignora la gravedad a su antojo, desplazándose del mismo modo tanto por el suelo como por el aire.

Ojos del Destino: Los Al-Djinn no solo ven toda clase de poder sobrenatural y entes espirituales con claridad, sino que además pueden apreciar naturalmente cual es la Natura de cualquier mortal al que miren a los ojos.

Espríitu Inmortal: Como entes quasi-divinos condenados por toda la eternidad, los Al-Djinn son criaturas prácticamente inmortales. Cuando los Puntos de Vida de la criatura son reducidos a cero o menos, en lugar de ser destruido el genio pierde su masa espiritual y queda encerrado en el interior de su contenedor hasta que un mortal lo vuelva a liberar. Para acabar definitivamente con el Al-Djinn ha de emplearse un arma en la que se encuentre inscrito su nombre o bien romper el contenedor antes de que hayan transcurrido siete horas desde que su forma física hubiera sido destruida. Los seres con Gnosis superior a 30 o con Natura 20 pueden ignorar esta inmunidad.

Cambio Absoluto: Con el Surath en su poder, la capacidad de metamorfismo del Al-Djinn se incrementa hasta límites insospechados. Por ello, al emplear Mil Caras puede imitar a voluntad todos los poderes y habilidades de la forma que está copiando. A efectos de juego, el Al-Djinn es capaz de convertirse en cualquier criatura o personalidad que conozca adoptando todas sus estadísticas de juego, siempre y cuando el Gnosis de dicho ente no sea superior a 30 o tenga Natura 20. Lo único que el genio conserva en todas sus formas son sus Puntos de Vida originales, salvo si se convierte en una criatura de Acumulación de Daño; en tal caso, adquiere los Puntos de Vida de la criatura pero manteniendo el porcentaje de daño que haya sufrido en su forma original. Mientras está haciendo uso de esta habilidad, el Al-Djinn pierde su habilidad de usar hechizos.

Contenedores: A causa de la maldición de los Kalih, los Al-Djinn se encuentran atados a objetos o lugares lo suficientemente poderosos como para contener su presencia. Por ello, la entidad no es capaz de manifestarse en el mundo material por su propia voluntad, salvo si un mortal entra en contacto con aquello que sirve de contenedor a la criatura. En el caso de un objeto, es necesario que su poseedor lo tenga muy cerca del cuerpo para que esto suceda, mientras que si se trata de un lugar el mortal deberá estar en su interior al menos diez minutos para que la esencia del Al-Djinn sea liberada. Una vez que la entidad se materializa, el genio está obligado a no alejarse nunca a más de un kilómetro de su contenedor y, mientras el poseedor o poseedores estén en contacto con el objeto o lugar, el espíritu será visible para él o ellos (aunque nada impide al Al-Djinn adoptar una forma diferente a la suya).

Surath: El Surath es un artefacto de poder que se encuentra atado a la esencia del Al-Djinn y contiene una parte de su alma. Puede tratarse de objetos muy diferentes, pero por lo general es algún tipo de orfebrería valiosa, como un anillo o un collar. Siempre que le sea posible el genio tratará de recuperar su Surath, pues de conseguirlo se libera de su contenedor y adquiere la capacidad de moverse libremente por el mundo. Desgraciadamente, los objetos se encuentran repartidos por todas partes, y el Al-Djinn sólo tiene una vaga idea aproximada de donde puede encontrarse ubicado. Además de su libre albedrío, en manos del genio el Surath incrementa las habilidades mágicas de la criatura (reflejados entre paréntesis en sus estadísticas) y le otorga la habilidad Cambio Absoluto, aunque no confiere poder alguno a otros individuos.

Reglas: Todos los Al-Djinn fueron atados por los Kalih con siete reglas absolutas que limitan su acciones y provocan consecuencias terribles para cualquiera que intente incumplirlas deliberadamente. Cualquier Al-Djinn que se las salte será destruido pocos segundos después de haberla terminado. Las siete reglas son:

1º No puede iniciar una acción ofensiva ni dañar directamente a un mortal sin que este haya atacado o ofendido al genio previamente.

2º No puede alterar el destino sin que el mortal que posea su contenedor se lo haya pedido.

3º No puede desvelar su verdadero nombre a un mortal, salvo si es por deseo del poseedor de su contenedor.

4º Si en su presencia se pronuncia el nombre de Jihamath, el Al-Djinn deberá bajar la cabeza en señal de sumisión.

5º No puede alterar el destino de una persona para provocar directamente su muerte, salvo en el caso de que este haya perdido el deseo de vivir.

6º El Al-Djinn está obligado a cumplir al menos una petición de aquel que posea su contenedor si este se lo exige directamente. No obstante, la interpretación de la petición queda al libre albedrio de la criatura.

7º No puede tomar posesión de su Surath por si mismo, necesita que un mortal se lo entregue por propia voluntad sin que este último sepa ni siquiera cual es el verdadero propósito del objeto.

UNA MANERA DE CAMBIAR EL DESTINO

Uno de los personajes ha sido afectado por el poder de Truncar el Destino de un Al-Djinn y está condenado a no ser que consiga el Surath de la criatura. Solo poseyendo dicho objeto será capaz de escapar del aciago sino que ha caído sobre él. Naturalmente, encontrarlo no va a resultar nada fácil, y el tiempo para que el destino caiga sobre él se acerca más y más.

YINNUN

GENIOS MENORES



Clase: Ánima 25

Nivel: 3

Puntos de Vida: 190

Categoría: Ilusionista

Fue: - **Des:** 10 **Agí:** 5 **Con:** - **Pod:** 13 **Int:** 12 **Vol:** 10 **Per:** 8

RF 65 **RM** 65 **RP** 50 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 15 Toque de cenizas

Habilidad de defensa: 0 Esquiva

Daño: 5 Toque de cenizas (CAL)

TA: Ninguna

ACT: 60

Zeon: 650

Proyección mágica: 100

Nivel de Vía: 50 Creación, 50 Fuego.

Habilidades esenciales: Don, Características Anímicas Sobrehumanas, Exención Física, Inutilidad Somática, Inutilidad Oral.

Poderes: Susurros Oscuros, Truncar el Destino, Velo (Manifestación, Metamorfismo Condicionado), Forzar la Desgracia.

Tamaño: 9 Medio

Tipo de movimiento: 5

Regeneración: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Persuasión 145, Ocultarse 120, Sigilo 100, Advertir 80, Buscar 25, Ocultismo 30, Valoración Mágica 45, Trucos de Manos 40.

Yinnun es el término que la religión Enneath utiliza para definir la categoría que engloba a los Djinn menos poderosos. Se trata de inmortales espíritus errantes que disfrutan inmiscuyéndose como pasatiempo en el destino de los hombres.

No tienen forma física alguna; son realmente un conjunto de cenizas espirituales llenas de rostros indefinidos en continuo movimiento. Las personas normales son incapaces de verlos si ellos no lo desean; e incluso aquellos con el poder de ver espíritus los vislumbran como caóticos remolinos siempre cambiantes.

Antiguos y maliciosos, su enorme inteligencia los convierte en criaturas sumamente peligrosas para los mortales, a quienes no consideran más que como juguetes con los que matar su aburrimiento.

Los Yinnun son solitarios por naturaleza y vagabundean por desiertos y páramos sin un rumbo fijo. Les encanta cruzarse con otros de su especie para compartir historias o hacer apuestas que, para desgracia de los mortales, suelen tener como objeto el destino de algún desafortunado viajero. A veces varios de ellos se reúnen al servicio de algún Al-Djinn que haya logrado liberarse de su contenedor, convirtiéndose en sus fieles agentes y guardianes.

MODUS OPERANDI

Pese a ser criaturas oscuras y maliciosas, los Yinnun no sienten demasiado aprecio por la violencia directa, así que rehúyen el combate siempre que les es posible (especialmente si están solos). Cuando luchan por orden de algún Al-Djinn o diversión propia, siempre utilizan sus considerables habilidades mágicas, aprovechando además su invisibilidad espiritual para obtener ventaja sobre sus adversarios. Dado que dominan por naturaleza la magia de fuego, son muy propensos a usar conjuros ofensivos que producen grandes deflagraciones en área; ver cosas ardiendo es algo que les llena de una inusitada excitación.

Velo: Los Yinnun son capaces de tomar apariencia humana para mezclarse entre la gente y provocar el caos allí donde van. No pueden manifestarse completamente como otros Djinn mayores, por lo que a pesar de que se vuelven visibles y adquieren formas mortales, siguen siendo intangibles e incapaces de interactuar físicamente con el mundo. Sólo mediante el uso de conjuros y otros poderes sobrenaturales superan esta carencia, engañando a los hombres para hacerles creer que son mortales.

Susurros Oscuros: Los Yinnun son capaces de enviar su voz a grandes distancias, susurrando palabras y frases cortas para que sean arrastradas por el viento. Estos mensajes no pueden ser dirigidos a un objetivo determinado y cualquiera que se encuentre en la dirección que el genio haya elegido tiene la posibilidad de escucharlos. Esta habilidad de los Yinnun ha creado multitud de leyendas en los desiertos, pues es su lugar favorito para crear mensajes que confunden y atraen a los viajeros hasta la desgracia.

Truncar el Destino: Sin duda, la capacidad más extraña y fascinante de los Yinnun es su don único para manipular los acontecimientos venideros. De forma caótica y descontrolada, pues los genios no pueden elegir cuáles son las consecuencias de su poder, los Yinnun pueden hacer que una persona o grupo de personas incrementen exponencialmente sus posibilidades de sufrir las más inusuales e imposibles situaciones, igual que si fueran individuos con un Gnosis muy elevado. Normalmente estos acontecimientos siempre tendrán un carácter negativo, siendo una fuente de desgracia para el pobre infeliz que sea blanco de su poder. Para utilizar esta capacidad el Yinnun debe de conocer el nombre de la persona que va a ser blanco de ella y, al usarla, entrelaza ligeramente su destino con el de su víctima.

Forzar la Desgracia: Si un Yinnun entra en combate directo contra un adversario es capaz de centrar todo su poder de manipulación sobre dicho rival, atrayendo una enorme cantidad de desgracia sobre este. Al hacerlo, el objetivo de este poder incrementa seis puntos su posibilidad de obtener un resultado de Pifia en cualquier acción enfrentada contra el genio; por ejemplo, una persona normal pifiaría con un 9 o menos en campos en los que no haya obtenido maestría. Este poder es una habilidad automática sin resistencia posible que únicamente requiere que el genio sea consciente de la posición de su contrincante. No tiene efectos sobre seres con Gnosis superior a 25 o con Natura 20.

LA APUESTA

Por pura casualidad, tres Yinnun se encontraron en mitad de un sendero del desierto y comenzaron a discutir sobre cual de ellos había causado mayores perjuicios al hombre. Dado que fueron incapaces de declarar un ganador, determinaron que elegirían cada uno a una persona del próximo grupo de viajeros con el que se cruzaran y se ocuparían de volverlas tan infelices y desgraciadas que desecharían estar muertos. Las reglas son simples; se turnan para hacer únicamente una cosa cada vez a su "elegido", y seguirán así hasta que este se suicide o declare públicamente que quiere morir. Naturalmente, los personajes serán los miembros de dicho grupo.



DONCELLA DEL HIELO

ALTO ELEMENTAL DE HIELO

Nivel: 8 **Clase:** Entre mundos, Elemental 25

Puntos de Vida: 175

Categoría: Guerrero acróbata

Fue: 8 **Des:** 12 **Agi:** 13 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 9

RF: 75 **RM:** 80 **RP:** 75 **RV:** 75 **RE:** 75

Turno: 165 Natural

Habilidad de ataque: 180 Puños de Diamante

Habilidad de defensa: 180 Esquiva

Daño: 50 Puños de Diamante (Fri / Con / Fil)

TA: Ninguna

Ki: Fue 8 Des 14 Agi 16 Con 8 Pod 10 Vol 8 **Total:** 64

Acumulaciones de Ki: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 3 Vol 1

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.

Técnicas: Hyoushin Erupción de Hielo, Sensuisokakera Mil Fragmentos de Cristal, Shinkyou Espejo Celestial

Habilidades esenciales: Tamaño Innatural, Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Exención Física, Alma de Hielo (Necesidad Física Extrema).

Poderes: Armas Naturales: Puños de Diamante (Ataque Elemental), Tormenta de Hielo, Frío Eterno (RF 140, Penalización a Toda Acción, Doble Daño, Sacrificio Vital), Beso Helado (RF 140, Drenaje Completo, Condicionado), Cuerpos Translúcidos.

Tamaño: 12 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 145, Saltar 105, Persuasión 50, Sigilo 35, Advertir 45, Buscar 25, Frialdad 35.

La mayoría de folklores populares hablan de extrañas mujeres, tan misteriosas como bellas, que reinan sobre el frío y están hechas completamente de nieve cristalina. A veces benignas, otras monstruos desalmados, el mito puede encontrarse en infinidad de pueblos bajo diferentes nombres. Simples "cuentos de viejas" para muchos, lo cierto es que estas "Doncellas del Hielo" son una poderosa clase de Alto Elemental que reside en lugares helados.

La verdadera naturaleza de dichos seres es muy compleja. Se trata de representaciones vivientes del corazón de lugares fríos que, por razones ignotas, se desligan de su emplazamiento adoptando forma de mujer. De ese modo, se convierten en las "hijas" de los parajes helados, mientras un nuevo "núcleo" se forma en el vacío que han dejado atrás. Hay ocultistas que consideran que es un mecanismo natural que permite a dichos lugares desligarse de emociones humanas creando a un ente independiente con ellas, pero de ser así, se desconoce porque únicamente ocurre en lugares fríos.

Completamente imprevisibles, cada una tiene una identidad diferente y se comporta de manera muy distinta (probablemente, como una imagen más o menos distorsionada del lugar que las ha hecho nacer). Viven generalmente solas en zonas heladas con la única compañía, aún si bien inusual, de otros elementales menores.

Las Doncellas de Hielo tienen una especial predilección por los seres humanos, ya sea como compañeros, amigos o incluso amantes. Si alguno les llama especialmente la atención por cualquier motivo, es probable que le sigan o ayuden por el mero placer de estar a su lado. En más de una ocasión han servido como subordinadas de individuos poderosos de quienes se hayan encaprichado, ya sea para bien o para mal.

MODUS OPERANDI

Frías por naturaleza (irónicamente, en más de un sentido), es sorprendente cuan violentas pueden llegar a ser las Doncellas de Hielo cuando encuentran un verdadero motivo por el que luchar. Si se las acorrala o se las ofende hasta que pierden la paciencia, combatirán con una ferocidad sólo comparable a la armoniosa belleza de sus movimientos.

Grandes artistas marciales, dominan un estilo propio que les permite aprovechar la potencia elemental de sus extremidades en combinación con una gran maestría en el uso del Ki. Siempre conocen una o dos técnicas especiales y las usan hábilmente para suplir su falta de potencia física.

Inteligentes estrategas, explotan al máximo su control sobre el hielo para crear ambientes que les resulten propicios al luchar; empezar el enfrentamiento creando una tormenta helada a su alrededor es su táctica más habitual.

Puños de Diamante: Las extremidades de una Doncella de Hielo, en combinación con su particular estilo marcial, actúan como armas naturales permitiéndole atacar indistintamente en la Tabla de Frío, en la de Filo o en la de Contundentes, sin aplicar ningún penalizador especial. Todos ellos, sin importar la Tabla que utilicen, se consideran ataques elementales de Frío.

Tormenta de Hielo: A voluntad, la Doncella es capaz de desatar un terrible vendaval de nieve y hielo que congela en pocos instantes todo cuanto la rodea; tomando su cuerpo como centro de la tormenta, el viento y la nieve cubren una zona de 50 metros a su alrededor. La ventisca es tan espesa que todos los controles de percepción se ven reducidos un grado y, debido al frío, cualquiera que se encuentre dentro de la zona más de 5 asaltos empieza a sufrir los efectos de las bajas temperaturas; tendrá que superar una RF contra 120 cada tres asaltos o sufrir un penalizador acumulativo a toda acción de -10 así como la pérdida de 10 Puntos de Vida. El negativo desaparece a un ritmo de diez puntos por minuto cuando la temperatura vuelve a la normalidad.

Frío Eterno: Sacrificando la mitad de su esencia como pago, la Doncella puede reducir durante una fracción de segundo la temperatura que le rodea drásticamente, congelando cuanto se encuentre en 10 metros de radio. Todo cuerpo físico que esté en el interior de la zona ha de superar un control de RF contra 140 o sufrir un negativo a toda acción equivalente al nivel de fracaso así como doble daño. En el caso de que el nivel de fracaso supere los 60 puntos, los afectados son cristalizados y fallecen de manera automática. Cuando activa esta habilidad, la Doncella del Hielo sufre una perdida automática de la mitad de sus Puntos de Vida totales (o lo que es lo mismo, 85 puntos). Esto puede llegar a destruirla completamente en caso de que ya se encontrase dañada previamente.

Beso Helado: El beso de una Doncella del Hielo es mortal por necesidad, ya que absorbe el calor corporal hasta congelar a sus víctimas. Si llega en algún caso a realizar con éxito un ataque de presa, la elemental puede besar automáticamente a su adversario obligándole a superar una RF contra 140, o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Este daño incrementa los Puntos de Vida perdidos de la Doncella como si fuera un drenaje. Esta habilidad solo funciona sobre seres vivos que tengan la capacidad de respirar.

Cuerpos Translúcidos: En mitad de zonas heladas o en tormentas de nieve resulta muy difícil ver la forma semitranslúcida de una Doncella. Por ello, si no quieren ser vistas, percibir su presencia requiere un control de Advertir contra Muy Difícil o de Buscar contra Medio.

Técnicas de Ki: Las Doncellas son expertas en el uso del Ki y dominan sus propias Técnicas de combate. A continuación hay un listado de las más comunes;

HYOUSHIN, ERUPCIÓN DE HIELO

Nivel: 1

CM: 40

La Doncella del Hielo concentra el frío de su cuerpo en una de sus extremidades (habitualmente su puño derecho) y golpea el suelo creando una erupción de cristales de hielo que avanza en línea hacia su blanco. Esta Técnica realiza un ataque a distancia con un alcance de 50 metros, afectado a todos cuantos se encuentren en mitad de la trayectoria del ataque. El daño de la Erupción de Hielo está ligado a la esencia de la elemental, por lo que se determina sumando su bono de poder al doble de su presencia (es decir, Daño Base 140). Erupción de Hielo ataca en la Tabla de Penetrantes.

AGI 5 DES 5 POD 5

Efectos: Ataque a distancia 50 metros (*Estela de destrucción*).

Desventajas: Atadura elemental (Agua).

Ventajas: Reducción de Ki 1

SENSUISHOKAKERA, MIL FRAGMENTOS DE CRISTAL

Nivel: 1

CM: 30

Utilizando frío alrededor de la Doncella la elemental crea un conjunto de cristales de hielo que permiten reflectar su cuerpo de uno a otro a gran velocidad, esquivando con facilidad cualquier ataque dirigido contra ella. Esta Técnica otorga a la Doncella un bono a su Habilidad de Esquiva de +50 contra un ataque determinado.

AGI 2 DES 2 POD 2

Efectos: +50 Esquiva.

Desventajas: Atadura elemental (Agua).

Ventajas: Reducción de Ki 3

SHINKYOU, ESPEJO CELESTIAL

Nivel: 2

CM: 50

Si la Doncella se encuentra rodeada de un frío muy intenso es capaz de rodearse de varios espejos de hielo de los que surgen seis copias idénticas a ella. A partir de ese momento y mientras mantenga la técnica activa, las imágenes pueden actuar como seres independientes junto a la Doncella. Naturalmente no son reales, por lo que no pueden tocar cosas ni producir daños, pero para percibirse de su naturaleza es necesario superar un control de Detección de Ki contra Casi Imposible (240) o poseer la capacidad de ver a través de las ilusiones. Tienen las mismas habilidades de combate que su creadora, pero cualquiera que reciba el más mínimo daño, es automáticamente destruida. Para Shinkyu, es necesario pagar 7 puntos de Ki por asalto.

AGI 7 (Mant. 3) DES 7 (Mant. 2) POD 7 (Mant. 2)
Efectos: 6 Espejismos, Indetección Casi Imposible, Mantenida
Ventajas: Reducción de ki 3.

Desventajas: Atadura elemental (Agua), Requerimientos elementales (intensidad mayor).

Alma de Hielo: Ya que su misma existencia depende del frío, una Doncella no es capaz de vivir en climas cálidos. Si es expuesta de forma continua a una temperatura superior a los 20º C, sufre un negativo acumulativo de -10 a toda acción por semana (o incluso mayor si es extremadamente caluroso). Lamentablemente, provocar una Tormenta de Hielo o Frío Eterno no elimina esta necesidad, ya que el esfuerzo que requiere usarlos no le permite alimentarse del frío que provocan. El Beso Helado si la satisface ligeramente, pero si no visita realmente climas fríos pasado al menos una vez al mes, corre el riesgo de morir.





DRAGÓN DE CIEL

LA SIMIENTE DE LA LUZ



Nivel: 13

Clase: Entre mundos, Elemental 35

Puntos de Vida: 8.355 Acumulación

Categoría: Warlock

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

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

Turno: 95 Natural

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

Habilidad de defensa: Acumulación

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

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

Act: 110 Conjuros de Luz, 90 Otras

Zeon: 960

Proyección mágica: 230 Ofensiva

Nivel de magia: 90 Luz

Habilidades naturales: Proyección Mágica Como Ataque.

Habilidades esenciales: Características Físicas Divinas, Características Anímicas Sobrehumanas, Don, Zen, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Luz), Inutilidad Somática, Inutilidad Oral, Vulnerabilidad.

Poderes: Arma Natural: Garras, Mordisco (Ataque Adicional -20, +40 al Daño, -4 a la TA Defensora) y Cola, Naturaleza Luminosa (Ataque Elemental), Aliento de Plumas (Distancia 1 Km, Área 50 Metros, -5 a la TA Defensora, Sin Límite, RM 140, Calma, Requiere 2 Turnos de Preparatoria, Limitado), Daña Energía, Armadura Física 4, Vuelo Natural 12, Batir de Alas, Resistencia Física +20, Resistencia Mística +40, Barrera de Daño 160, Lágrima de Ciel (Ver lo Sobrenatural, Visión Extrasensorial), El Corazón de la Luz.

Tamaño: 34 Colosal

Regeneración: 10

Tipo de movimiento: 9/12

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Advertir 240, Buscar 100, Historia 100, Memorizar 140, Ocultismo 150, Valoración Mágica 175, Proezas de Fuerza 100, Resistir el Dolor 120, Persuasión 80, Arte 80, Música 80, Estilo 100.

La elegancia de un arcángel y el poder destructivo del mayor de los demónios se combinan en los casi divinos Dragones de Ciel. Llamados Ángelus por el pueblo Sylvain, estas ancestrales entidades son los siete "hijos" e "hijas" de las Beryls, nacidos a partir de un minúsculo fragmento de su esencia mezclada con la especie más poderosa de la creación.

Los Ángelus son tan antiguos que ya han olvidado hasta su nombre. Aparecieron en los albores de Gaia, cuando el mundo era joven y fuerzas incomprensibles hasta para los dioses aún ponían sus pies sobre la realidad. Su nacimiento se debe al interés de las Beryls, quienes por aquel entonces deseaban establecer mayores lazos con Gaia, de tener algo "suyo" en la existencia. Su atención se fijó en los dragones por ser criaturas atemporales que, al mismo tiempo, seguían siendo mortales.

Al contrario de lo que ocurrió con los Wryms Oscuros, los Ángelus no surgieron de la unión voluntaria de un dragón que aceptó sacrificar una parte de su existencia para contar con la bendición de un Shahad. En el caso de las Beryls, las cuales deseaban involucrarse más cercanamente a sus creaciones, cada una de las Señoras de la Luz introdujo parte de su sangre en siete huevos de dragón condenados a morir, dándoles vidas nuevas y alterando por completo su existencia. El resultado fue el nacimiento de siete dragones angelicales imbuidos por el puro poder de la luz.

Aunque aún parecen ser a grandes rasgos dragones, los Ángelus están completamente recubiertos de plumas blancas en lugar de escamas y sus alas son similares a las de un ángel. Además, sus formas son sinuosas y casi femeninas (aunque solo cinco de ellas son hembras), por lo que verlos moverse es prácticamente contemplar una poesía viviente.

Las Siete son virtualmente eternas, pues incluso si sus formas físicas son temporalmente destruidas, siempre renacen una y otra vez en un ciclo interminable. Aunque generalmente se les atribuye a la mayoría el papel de "salvadoras" a lo largo de la historia, la verdad es que no todos los Ángelus son benignas ni se preocupan por el mundo; simplemente cada una es afín a sus propias creencias (determinadas normalmente por la Beryl que le dio vida) y actúan en consecuencia con ellas.

Afectadas por el holocausto desencadenado por Rah, quedaron temporalmente aletargadas, pero no hace mucho que la mayoría ha despertado. No obstante, débiles y considerando que es mejor no mostrarse aún abiertamente en el mundo por muy diversas causas, han permanecido inmóviles u ocultas en La Vigilia hasta que llegue el momento apropiado.

LAS SIETE

Se cree que únicamente cuatro de las siete Ángelus residen actualmente en Gaia, y al menos una de ellas aún permanece en su encarnación humana. A continuación hay un listado con las Beryls a los que están ligados así como sus nombres originales:

MIKAEL: Unitas Eldereige (Hembra)

EDAMIEL: Zoroaster Levanah (Desconocido)

AZRIEL: Kirie Klarium (Hembra)

BARAKIEL: Cherubim (Macho)

GABRIEL: Ahura Vainya (Hembra)

MODUS OPERANDI

Medir las quasi divinas habilidades de los Ángelus es realmente complejo, pues hay pocas cosas capaces de tan siquiera aguantar unos segundos en combate con ellos. Se desplazan hábilmente por cualquier lugar, ya sea volando o sobre el suelo, y combinan su descomunal poder físico con conjuros. Si quieren evitar los combates, simplemente usan su aliento de plumas para calmar a sus enemigos, pero cuando consideran que deben de acabar con sus rivales, no dudan en desencadenar todo su potencial ampliado por su habilidad de predicción. Por su naturaleza sobrenatural, no tienen puntos vulnerables, ni siquiera en la cabeza.

Naturaleza Luminosa: Todos los ataques que realice un dragón de Ciel se consideran basados en Luz y de naturaleza sagrada. Además, son capaces de afectar a criaturas sobrenaturales y seres intangibles cuya presencia no supere la del propio Ángelus.

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

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

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



DRAGÓN DE GAIRA

LA SIMIENTE DE LAS TINIEBLAS



Aliento de Plumas: Los Dragones de C'iel poseen un aliento único. A través de sus fauces pueden lanzar una lluvia de plumas de energía luminosa que cortan cuanto encuentran a su paso. Estas "plumas" lo atraviesan todo con facilidad, reduciendo hasta 5 Tipos de Armadura. No obstante, el Ángelus puede elegir no causar daño con este ataque, obligando en su lugar a todo aquel que sea alcanzado por él realizar un control de RM contra 140 o quedar imbuido por una profunda sensación de paz y sosiego que le arrebata todo instinto violento un número de horas equivalente a su nivel de fracaso. El alcance máximo de este ataque es de 1 Kilómetro y avanza en un cono que abarca 50 metros de radio desde las fauces del dragón.

Lágrima de C'iel: Los poderes de Ángelus proceden de un cristal luminoso llamado Lágrima de C'iel. Este cristal reside en el pecho de la criatura y le otorga la capacidad de prever todo lo que va a pasar a su alrededor con bastante probabilidad de acierto. Esa es la causa por la que se dice que "ven" el futuro de la gente, en especial si han obtenido previamente algo de su sangre. El dragón puede forzar esta habilidad en combate, obteniendo durante cinco asaltos un bono de +30 a toda acción enfrentada contra antagonistas con un Gnosis no superior al suyo. La Lágrima también confiere al Ángelus un bonificador de +20 a su ACT al realizar conjuros de Luz y un +20 a su Proyección Mágica. Puesto que está en el interior de su pecho, hasta que el dragón no es destruido la Lágrima no puede ser extraída de manera alguna. Si cae en las manos de alguien otorga a su poseedor los mismos bonos al ACT y a la Proyección Mágica que al dragón, además de poderes videntes que no siempre puede controlar. Dependiendo de la Beryl a la que estuviese ligado el dragón, el cristal puede otorgar diferentes poderes adicionales.

El Corazón de la Luz: A pesar de que sus cuerpos son mortales, la esencia de los Ángelus es eterna. Cuando su forma terrenal muere, su esencia transmigra al flujo de almas haciéndose una con la luz. Una parte del dragón permanece allí, mientras que un fragmento de su espíritu nace en el mundo como un bebe humano (habitualmente, del mismo sexo que el propio Dragón). Sin recordar nada de su verdadera identidad, el chiquillo o chiquilla vaga por el mundo buscando inconscientemente la Lágrima, ya que de mezclar su sangre con ella el Ángelus renace de inmediato como un ser completo.

Vuelo Natural: Las enormes alas de los Dragones de C'iel les permiten volar con un tipo 12. Al contrario que los demás, solo pierden un punto de cansancio por cada dos horas de vuelo.

Elan luminoso: Cada una de ellas posee dones de la Beryl al que se hallan unidos equivalentes a un ser con Elan 80.

Inmunidad: Los Dragones de C'iel son completamente inmunes a cualquier ataque que reciban basado en luz.

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

EL PRESAGIADO

En estos momentos uno de los siete Ángelus es un ser humano que está buscando, sin saberlo, su propio destino. Tiene continuas visiones producidas por los poderes residuales del Corazón de la Luz, que le indican aproximadamente lo que debe hacer a continuación. Lamentablemente, hay dos serias dificultades en su camino. En primer lugar, un grupo de altos elementales luminosos están buscándolo para destruirlo o destruirla (no saben de quien es ni de que sexo tiene), pues no están seguros de si se trata de Levanah, El Dragón de la Nada, que podría sumir el mundo en el vacío, o de alguno de sus hermanos. En cualquier caso, para evitar el peor escenario posible, prefieren atajar el problema de raíz. En segundo lugar, el Primer Círculo de la Orden de Yehudah está tratando también de encontrarlo o encontrarla, pues piensan que usando los rituales apropiados podrían conseguir el control del dragón para sí. En mitad de todos estos conflictos, el Ángelus podría cruzarse con los personajes sintiendo que son importantes en su destino de un modo u otro... o incluso es posible que alguno de ellos mismos sea en realidad el propio dragón.

Nivel: 13

Clase: Entre mundos, Elemental 35

Puntos de Vida: 8.550 Acumulación

Categoría: Warlock

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

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

Turno: 85 Natural

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

Habilidad de defensa: Acumulación

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

TA: Escamas de Acero Negro + Natural Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Ele 12 Fri 12 Ene 10

Act: 110 Conjuros de Oscuridad, 90 Otras

Zeon: 955

Proyección mágica: 230 Ofensiva

Nivel de magia: 90 Oscuridad

Habilidades naturales: Proyección Mágica Como Ataque.

Habilidades esenciales: Características Físicas Divinas, Características Anímicas Sobrehumanas, Don, Zen, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Oscuridad), Inutilidad Somática, Inutilidad Oral, Vulnerabilidad.

Poderes: Arma Natural: Garras, Mordisco (Ataque Adicional -20, +40 al Daño, -4 a la TA Defensora) y Cola, Naturaleza Oscura (Ataque Elemental), Aliento de Cadenas (Distancia 1 Km, Área 50 Metros, Presa 16), Daña Energía, Armadura Física 4, Vuelo Natural 12, Batir de Alas, Resistencia Física +20, Resistencia Mística +40, Barrera de Daño 160, Ojo de Gaira (Ver lo Sobrenatural, Visión Extrasensorial), El Corazón de las Tinieblas.

Tamaño: 34 Colosal

Regeneración: 10

Tipo de movimiento: 9/12

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Advertir 210, Buscar 60, Historia 100, Memorizar 150, Ocultismo 150, Valoración mágica 175, Prowezas de Fuerza 150, Resistir el Dolor 120, Persuasión 80.

Los Dragones de Gaira, los llamados Siete Wryms Oscuros, son unas entidades de descomunal poder existencial que han llegado a ser consideradas prácticamente deidades menores. Al contrario que los otros dragones, cuyas esencias nacen de los cuatro elementos básicos, la naturaleza de Los Siete depende de las mismas sombras, pura oscuridad que da forma a sus almas eternas e inmortales.

Su origen es tan antiguo que el mundo lo olvidó hace mucho. De hecho, puede que no quede nadie que recuerde que en realidad provienen del periodo conocido como El Nacimiento de Gaia, en el que Shajads y Beryls caminaron por la tierra junto a mortales, dioses y demonios. En esa época los dragones aún eran muy jóvenes pero su naturaleza única llamó la atención de los señores de la Luz y las Tinieblas. Intrigados por aquellas bestias surgidas de las mismas raíces de la creación, durante siglos los observaron con agrado, interesándose por el destino que el futuro podría depararles. Finalmente serían los Shajads los que darían el primer paso al inmiscuirse en su existencia. Eligieron a siete de ellos, los más afines a sus propias filosofías personales, y les ofrecieron unirse a las tinieblas. Nadie sabe porque semejantes entes decidirían hacer algo así, ya fuera curiosidad, diversión, u otro concepto inexplicable para la mente de los mortales.





Orgus Zangros

Ilustrado por Wen Yu Li

Fascinados por aquellos que empequeñecían a los dioses, las grandes serpientes firmaron el pacto sacrificando su vista a la oscuridad. A cambio recibieron nuevos nombres y un don que transformaría para siempre su visión del mundo, renaciendo como seres bautizados por el puro poder de las tinieblas. Esta “unión” también produjo profundos cambios en sus cuerpos. Aunque siguieron manteniendo la apariencia de descomunales reptiles, sus escamas se tornaron completamente negras y todo su lomo se recubrió de afiladas aristas de metal llenas de runas rojas. Sus fauces se plagaron de garfios, sus cuencas oculares fueron cosidas por alambre de espino y, en la frente, se les incrustó el Ojo de Gaira, una gema que relucía con pura oscuridad.

Es precisamente en este “Ojo” donde se encuentra el mayor de sus poderes; es un objeto imperecedero e indestructible en el que reside su esencia. Por ello, pese a haber muerto incontables veces a lo largo de la historia, los Wryms Oscuros renacen una y otra vez a través de los cuerpos de quienes poseen el artefacto.

Al contrario de lo que muchos brujos y ocultistas han afirmado durante siglos, los Dragones de Gaira no son unas entidades de naturaleza maligna. Aunque es cierto que tienen fuertes instintos destructivos, sus motivaciones suelen ser mucho más profundas e insondables. Cada uno actúa con un talante afín a las ideas del Shajad que les dio su nueva existencia; de ese modo, uno puede manejar desde las sombras una poderosa red de influencias sobrenaturales, mientras otro preocupaarse solo por promover conflictos y guerras.

Como a los otros dragones más ancestrales, la activación de la maquina de Rah les produjo un serio deterioro, obligándoles a entrar en letargo durante siglos enteros. No obstante, a menudo sus vastas conciencias entran en contacto con la mente de individuos especialmente receptivos, normalmente bajo la forma de sueños o visiones, a quienes utilizan como herramientas.

LOS SIETE

Sólo existen siete Dragones de Gaira, pero únicamente cinco de ellos están en Gaia. Los otros están o bien perdidos en los Interregnos o en Khalis y Lunaris. A continuación hay un listado con los Shajad a los que están ligados así como sus nombres originales;

JEDAH: Legión Ramses (Macho)

EREBUS: Manah Razz (Hembra)

NOAH: Orgus Zangros (Macho)

MESEGUIS: Arhiman Obscura (Hembra)

ZEMIAL: Svalkistalazar, El Juicio Final (Macho)

MODUS OPERANDI

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

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

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

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

Aliento de Cadenas: Los dragones de Gaira no son capaces de lanzar alientos de fuego, electricidad o frío como sus congéneres. Por el contrario, desde sus bocas desencadenan una tormenta de cadenas acabadas en garfios y cuchillas afiladas, que avanzan envolviendo y desgarrando a sus adversarios. Aparentan ser de metal, pero en realidad son de oscuridad solidificada, por lo que afectan incluso a las criaturas sobrenaturales. El aliento tiene un Daño Base de 150 puntos, alcanza una distancia máxima de un kilómetro de longitud y se extiende en forma de cono afectando a todos los blancos que estén en un radio de 50 metros. Las cadenas inmovilizan a cualquiera al que impacten automáticamente utilizando las reglas de Presa con el equivalente de una Fuerza 16. Una vez tiene sujetas a su víctima, el dragón puede retraerlas arrastrándola hasta sus fauces para desgarrarlas con ellas.

Vuelo natural: Las enormes alas de los dragones de Gaira les permiten volar con un Tipo 12 y aguantan mucho tiempo en el aire; solo pierden un punto de cansancio por cada dos horas que surquen los cielos.

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

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

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

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

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

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

LA ISLA DEL FIN

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

LEGIÓN RAMSES

Legión, el Wrym afiliado al Señor de las Marionetas, es uno de los más inusuales de Los Siete. Tras ser destruido generaciones atrás, pudo renacer utilizando el cuerpo de un viejo Faraón de Estígia, Ramses. Sin embargo, en lugar de tomar posesión completa de su huésped, quedó tan intrigado por la personalidad de su anfitrión que prefirió fusionarse con él, deteniendo el proceso de transformación a mitad del mismo. Por ello, en lugar de adquirir las descomunales dimensiones de un dragón ancestral se ha quedado a medio camino, siendo un enorme ser draconiano que mantiene su aspecto humanoide. Legión Ramses, como ahora se hace llamar, es curiosamente uno de los Ángeles Caídos de Samael más importantes, que actúa regulando la organización y asegurándose de que todo funcione bien en ella. Es inteligente, manipulador y detesta la violencia, pero delante de todos se comporta como si fuera un monstruo aterrador; a fin de cuentas, le conviene ser temido.





DÚLLAHAN

CABALLERO INFERNAL

Nivel: 9

Puntos de Vida: 400

Categoría: Maestro en Armas

Fue: 12 **Des:** 12 **Agí:** 5 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 9 **Vol:** 10 **Per:** 6

RF 90 **RM** 80 **RP** 85 **RV** 90 **RE** 90

Clase: Entre mundos 25

Turno: 95 Natural, 55 Espada Infernal y Escudo

Habilidad de ataque: 240 Ataque Físico, 250 Espada Infernal, 250 Escudo

Habilidad de defensa: 240 Ataque físico, 250 Espada Infernal, 270 Escudo, 240 Absorción

Daño: 105 Espada Infernal, 60 Escudo, 40 Ataque físico

TA: Armadura Infernal Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 6 Ene 3

Habilidades naturales: Uso de Escudo.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento (Mitad de Daño, Fuego, Frio), Inmune al Dolor.

Poderes: Espada Infernal, Armadura Infernal (Armadura Física 6, Armadura Mística 3), Absorción, Devorador de Almas, Fuego Infernal, Poder Impío, Fauces de Metal, Vuelo Místico 6, Visión Mística (Visión Extrasensorial, Ver lo Sobrenatural), Separación, Sobrecarga, Mantenimiento.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 5

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Montar

140, Advertir 85, Buscar 55, Proezas de Fuerza 75, Intimidar 180, Liderazgo 200.

Los Dúllahan son los generales sombríos que mandan sobre la mayoría de las criaturas tenebrosas, los caballeros infernales que nacen de la reunión de decenas de poderosos espíritus malignos al unirse al alma de un héroe caído. Se cree que cada vez que el hombre comienza a perder la esperanza en el futuro y sus sentimientos de desesperación se vuelven más y más fuertes, un Dúllahan nace dispuesto a llevar consigo la condena a la humanidad.

Pese a lo que muchos piensan, no son propiamente demonios ni elementales oscuros; los Dúllahan se relacionan directamente con los espíritus tenebrosos de los mitos Lilium, o lo que es lo mismo, son las más poderosas "hadas malignas" que existen en el mundo. Su aspecto es el de formidables caballeros negros ataviados con pesadas corazas que dan cobijo a su esencia. No tienen cabeza; en su lugar poseen un demoníaco rostro que forma parte de su peto y, a través de los orificios de ojos y boca, pueden verse las crepitantes energías malignas que les dan vida.

Pocas criaturas son más maliciosas y crueles que los Dúllahan. De no ser por su sentido del honor, podría decirse que están desprovistos de cualquier aspecto positivo. Disfrutan con el sufrimiento, la desesperación y la crueldad más que ninguna otra entidad conocida, riendo con las desgracias y la muerte de los inocentes sin más motivo que su propia autosatisfacción.

Suelen rodearse de espíritus malignos menores (en lo que se da comúnmente a llamar "La Corte Tenebrosa") que les asisten con la misma devoción que el más fanático de los patriotas sirve a su rey. Criaturas como Gwyllgi o Hamádrias del Espino Blanco son sus agentes más habituales.

Los Dúllahan son jinetes expertos y a menudo montan corceles de pesadilla para viajar de un lado a otro. Una vez al año, durante una semana entera salen a cabalgar por los caminos cortando la cabeza de cuantos viajeros encuentren a su paso por el simple motivo de recordar al mundo que el mal aún sigue presente en él.

Por su naturaleza, estas criaturas son excepcionales raras; es posible que haya poco más de tres o cuatro de ellas en todo Gaia. Se sabe con seguridad que al menos hay una en Alberia y otra en Moth, aunque la ubicación del resto es un completo misterio.

MODUS OPERANDI

No hay muchos monstruos más peligrosos que los caballeros infernales; uno sólo de ellos rivaliza con centenares de los mejores soldados. Combaten siempre tratando de causar el mayor horror a sus adversarios antes de matarlos. Les encanta particularmente luchar contra multitud de enemigos, porque así pueden deleitarse con el miedo de sus rostros mientras les destroza.



Al iniciar un enfrentamiento los Dúllahan empiezan siempre luchando con normalidad, deteniendo con su escudo los ataques físicos de sus rivales (quebrando o apresando sus armas con las Fauces de Metal), y tragándose las descargas de energía con el poder de Absorción de su torso. Si consideran que están en peligro o se enfrentan a demasiados rivales, liberan lenguas de Fuego Infernal con su escudo. Lamentablemente para ellos, sienten un ávido deseo de poder que nunca parece saciarles; por lo general se alimentarán de toda la energía sobrenatural que se les lance, sin importar que pueda llegar a sobrecargarles.

Tras perder la mitad de sus Puntos de Vida, se separan en varios fragmentos que atacan incesantemente a sus contrincantes. Mientras, el torso usa sus poderes para recrear los miembros que van siendo destruidos, hasta acabar con sus enemigos o ser él mismo destrozado.

Espada Infernal: La Espada Infernal de un Dúllahan es equivalente a un arma de Calidad +10 con todas las ventajas que ello conlleva. No obstante, posee cualidades vorpales, que le permite realizar ataques apuntados a la cabeza de sus enemigos aplicando únicamente un penalizador de -20 a su habilidad y un +20 al resultado del crítico obtenido.

Inmunidad: El cuerpo de un Dúllahan es excepcionalmente resistente al fuego y la congelación, por lo que sufren únicamente la mitad del daño procedente de ataques de basados en Calor y Frío.

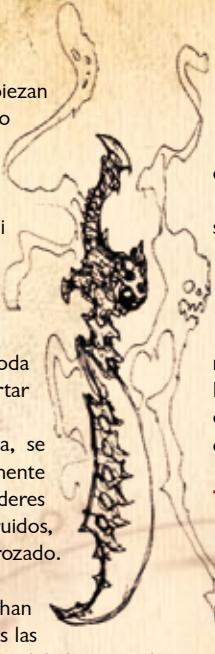
Absorción: El torso del Dúllahan tiene la forma de un enorme rostro demoníaco. A través de sus fauces, la criatura es capaz de devorar fuerzas sobrenaturales y alimentarse de ellas para incrementar su propio poder. Cada vez que reciba un ataque de naturaleza puramente sobrenatural (como una Descarga de Luz, un Ataque a Distancia procedente de una técnica de Ki, el poder psíquico Inmolar...) el Dúllahan intentará "tragárselo" usando su habilidad de defensa Absorción. Si consigue una parada con éxito, el ataque queda almacenado en su interior, cargando de poder a la criatura. El Dúllahan consigue un Punto de Poder por cada 150 puntos de Zeon que absorba procedente de conjuros ofensivos, uno por cada 10 puntos de Ki que consiga procedentes de Técnicas, o uno por cada dos niveles de dificultad que obtenga un poder psíquico por encima de Difícil.

Devorador de Almas: Un Dúllahan puede alimentarse de las almas de las personas a las que acaba de asesinar del mismo modo que lo hace con las fuerzas sobrenaturales. La criatura gana un Punto de Poder por cada 10 puntos de presencia que tuviera el alma del difunto por encima de 30.

Poder Impío: Embriagado por el poder absorbido, el Dúllahan incrementa sus capacidades especiales así como su habilidad de combate. Mientras la criatura está reunida en un sólo cuerpo, obtiene un bono de +5 a su Habilidad de Ataque y Parada cada dos Puntos de Poder que posea.

Fuego Infernal: El Dúllahan puede consumir parte de su poder para desencadenar a través de las fauces de su escudo una inmensa llamarada de energía sobrenatural que consume el cuerpo y el alma de todos a quienes toca. Se trata de un ataque equivalente a una descarga de magia con un alcance máximo de 20 metros y 5 de anchura. Cualquiera que reciba daño procedente del Fuego Infernal quedará temporalmente envuelto en sus llamas de ultratumba, por lo que durante el inicio de los cinco asaltos siguientes tendrá que superar un control de RM o RP contra 120 o sufrir un daño equivalente a la mitad del nivel de fracaso. Usar este ataque consume uno de los Puntos de Poder del Dúllahan.

Fauces de Metal: El escudo del Dúllahan está tan vivo como el resto de la armadura y posee la capacidad de atrapar con sus fauces de metal cualquier arma que ataque físicamente a la infernal criatura. Cuando consigue una parada con éxito, el escudo puede o bien atrapar con su boca el arma de su rival, o bien masticarla con fuerza para quebrarla en mil pedazos. A efectos de juego, cada vez que Dúllahan logra defenderse con su escudo puede optar por realizar un control automático de Presa usando el equivalente a una Fuerza 8, o hacer que esta sufra un impacto de Rotura 22.



Visión Mística: El torso del Dúllahan es capaz de ver las fuerzas sobrenaturales y espirituales. Puesto que todas las partes de su cuerpo están directamente conectadas a él, cuando luchan por separado sus extremidades gozan también de esa cualidad.

Separación: Un Dúllahan comienza siempre los combates con todos sus fragmentos reunidos en un sólo cuerpo pero, tras perder 200 Puntos de Vida, la criatura se separa en cinco partes diferentes; torso, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda. Cada una es un ser independiente, que flota por el aire luchando por su cuenta y con sus propios Puntos de Vida. Incluso si una o varias partes son destruidas, mientras el torso (que es donde reside su núcleo) siga existiendo el Dúllahan no habrá sido eliminado realmente. Todos los fragmentos del cuerpo mantienen el mismo Tipo de Armadura y las mismas Resistencias que el cuerpo original, al igual que su inmunidad natural al calor y al frío.

TORSO

Turno: 105

Daño: 40

Habilidad de Ataque: 240

Habilidad de Parada: 240

Puntos de Vida: Especial

Especial: El torso mantiene los mismos Puntos de Vida que tenía el Dúllahan antes de separarse, al igual que las habilidades Absorción y Devorador de Almas. Puede, además, consumir tres Puntos de Poder para recrear instantáneamente una de las extremidades de su cuerpo que haya sido destruida, que reaparece flotando a su alrededor con todos sus Puntos de Vida intactos.

BRAZO DERECHO (ESPADA)

Turno: 70

Daño: 105

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Parada: 250

Puntos de Vida: 50

Especial: El Brazo Derecho mantiene la ventaja Arma Infernal.

BRAZO IZQUIERDO (ESCUDO)

Turno: 70

Daño: 60

Habilidad de Ataque: 250

Habilidad de Parada: 270

Puntos de Vida: 50

Especial: El Brazo Izquierdo mantiene la ventaja Fauces de Metal y Fuego Infernal.

PIERNA DERECHA E IZQUIERDA

Turno: 105

Daño: 40

Habilidad de Ataque: 240

Habilidad de Esquiva: 220

Puntos de Vida: 70 / 70

Especial: Aunque sus estadísticas son idénticas, ambas piernas se mueven y actúan independientemente como criaturas diferentes.

Sobrecarga: Si el Dúllahan absorbe demasiada energía corre el riesgo de que esta se sobrecargue en su interior haciéndolo reventar. Si se diera el caso de que alcanzase los diez Puntos de Poder acumulados, la armadura demoníaca debe de superar un control de RF contra 120 para evitar ser destruida. Cada Punto de Poder por encima de diez incrementa en +10 la dificultad y obliga al Dúllahan a repetir nuevamente el control.

Mantenimiento: El Dúllahan pierde un Punto de Poder por día.

LA CABEZA DEL DÚLLAHAN

Una leyenda cuenta que los Dúllahan usan como base el alma de un héroe corrompido que ha perdido su cabeza y que, si alguien fuera capaz de encontrar dicha cabeza, podría controlar a la criatura o devolverla al más allá.

EMETH



GOLEM DE COMBATE DE SÓLOMON

Nivel: 6

Puntos de Vida: 515

Categoría: Maestro en armas

Fue: 13 **Des:** 8 **Agí:** 6 **Con:** 14 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 7

RF: 80 **RM:** 65 **RP:** 65 **RV:** 80 **RE:** 80

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 180 Puños de Adamantio

Habilidad de defensa: 170 Puños de Adamantio

Daño: 120 Puños de Adamantio (Con)

TA: Caparazón de Metal Fil 7 Con 7 Pen 7 Cal 7 Fri 7 Ele 0 Ene 3

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Exención Física, Inmune a un Elemento (Fuego, Frío, Mitad de Daño), Cuerpos Mecánicos (Inmune al Dolor), Inmunidad Psicológica, Tamaño Innatural, Construcción Tecnomágica, Vulnerable a un Elemento (Electricidad, Doble Daño).

Poderes: Armas Naturales: Puños de Adamantio (-1 a la TA Defensora), Daña Energía, Caparazón de Metal (Armadura Física 7, Armadura Mística 3, Barrera de Daño 100), Receptores Existenciales (Visión Nocturna, Ver lo Sobrenatural), Nucleo de Energía (Punto Vulnerable), Regeneración 0.

Tamaño: 25 Enorme

Tipo de movimiento: 7

Habilidades Secundarias: Advertir 50, Buscar 50, Proezas de Fuerza 80, Memorizar 200.

En los tiempos de esplendor del Imperio de Sólomon el senado que encabezaba el emperador Andromalius inició la fabricación del que debía ser el ejército más poderoso que jamás hubiera existido sobre Gaia. Innumerables armas tecnomágicas, animadas con los mejores adelantos científicos y sobrenaturales, fueron creadas con el fin de darles la supremacía absoluta. Fue entre todas estas obras bélicas donde surgirían los Emeth, el modelo de producción en serie de golem de guerra de Solomon. Se trataba de poderosos soldados poseedores de un descomunal potencial de combate, armas humanoides del más alto poder destructivo con los que se pretendía superar a todas las armadas del mundo.

Los Emeth son enormes constructos humanoides de tres metros ochenta de altura. Son robustos, pero de aspecto muy avanzado en comparación con otras Logias Perdidas. Suelen ser de color blanco, aunque líneas de luz y runas místicas se iluminan por todo su cuerpo cuando están activos. Poseen un avanzado sistema de inteligencia artificial que les permite tomar decisiones, pero carecen completamente de personalidad. Pueden hablar de un modo muy limitado, pues nunca dicen nada más que las escasas frases con las que han sido programados.

Pese a que la gran mayoría fueron completamente destruidos durante las Siete Horas de Fuego, una gran cantidad de Emeth (puede que incluso unos cuantos miles) estaban repartidos por distintas bases de Sólomon que sobrevivieron a la catástrofe. Por eso es relativamente posible encontrar algunos de estos golems de guerra en relativo buen estado en los más variopintos parajes. Lamentablemente, los Emeth funcionan gracias a la energía que les proporciona su generador principal, el cual tenía una duración media de poco más de un siglo. Eso representa que prácticamente todos los que quedan son poco más que cacharros inservibles, ya que carecen de la suficiente potencia residual para moverse. Sólo unos pocos "hibernaron" a tiempo para aprovechar mejor sus reservas, lo que les permite "levantarse" en casos de necesidad para cumplir su programa original, fuese el que fuese.

MODUS OPERANDI

Un Emeth no es en absoluto violento por sí mismo, puesto que no es más que una marioneta mecánica que sigue su programa. Si sus órdenes le dicen que proteja algo, lo hará independientemente de quien sea su enemigo. Si le dicen que destruya, usará sus conocimientos bélicos para acabar con sus adversarios. Luchan mecánicamente, pero aún así su descomunal potencia es algo que deja siempre boquiabiertos a sus contrincantes. El único punto vulnerable de un golem de Sólomon es su Núcleo de energía.

Puños de Adamantio: Las extremidades de los Emeth están reforzadas con aleaciones que potencian los impactos de sus golpes. Por ello, sus ataques reducen un punto la Armadura de sus adversarios y son capaces de dañar energía.

Caparazón de Metal: Aparte del elevado Tipo de Armadura que le confiere la estructura exterior al Golem, su caparazón de metal absorbe cualquier daño físico que no sea capaz de afectar energía o no tenga un Daño Base superior a 100.

Cuerpos Mecánicos: Como creaciones tecnomágicas, estos golems son del todo incapaces de sufrir dolor o menoscabo alguno a su capacidad de combate. En consecuencia, únicamente los críticos que supongan amputaciones tienen efecto real sobre ellos.

Receptores Existenciales: Los Emeth están preparados para enfrentarse a prácticamente cualquier enemigo y en las condiciones más adversas. Sus avanzados receptores tecnomágicos son capaces de ver en la oscuridad (reduciendo a la mitad los negativos producidos por la falta de luz tanto natural como mágica) y perciben poderes psíquicos, magia y entes espirituales (siempre que estos últimos no tengan un Gnosis superior a 25).

Inmunidad psicológica: Las mentes de los Emeth son poco más que un conjunto de órdenes y directrices básicas que siguen fielmente su programa original. En consecuencia, no pueden sufrir ninguna clase de estado psicológico o emocional.

Construcción Tecnomágica: Cómo construcción tecnomágica que es, un Emeth no puede ser afectado por habilidades de convocatoria.

Núcleo de Energía: Los Emeth requieren la energía de su generador para funcionar. Un ataque apuntado contra este (-60 a la Habilidad de Ataque) que produzca un Crítico superior a 50 desconecta al golem de inmediato. Naturalmente, nadie que no haya estudiado el funcionamiento interno de un Emeth es capaz de conocer la existencia o posición de dicho núcleo.

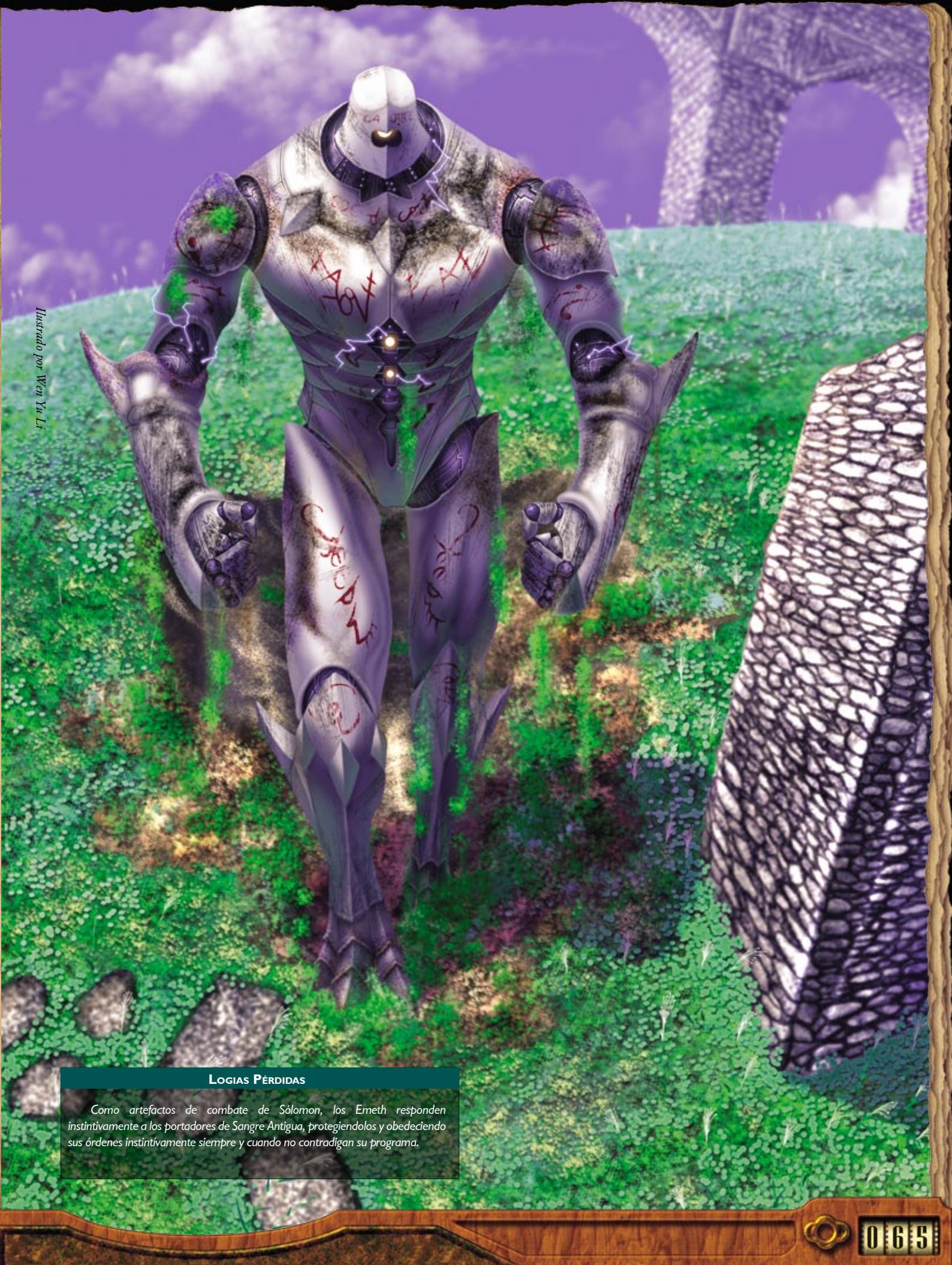
Vulnerabilidad Eléctrica: Debido a su estructura mecánica, los Emeth no poseen una protección apropiada contra ataques eléctricos y su caparazón metálico los propaga con facilidad por toda su estructura, sobrecargando sus sistemas y produciéndoles doble daño. Además, los ataques eléctricos ignoran la regla Caparazón de Metal.

Regeneración: Lamentablemente, como construcciones los Emeth son incapaces de regenerar los daños que hayan sufrido sus cuerpos. Únicamente un experto en ciencia y con los medios adecuados es capaz de repararlos apropiadamente.

CAÑONES LEGATE

Si bien las habilidades de los Emeth son principalmente de combate cuerpo a cuerpo, cuando salían preparados para la guerra la mayoría estaban equipados con un arma de asalto a larga distancia llamada cañón Legate. Se trataba de artefactos tecnomágicos que disparaban ráfagas de energía y metralla a alta velocidad, con una potencia y precisión que ridiculiza a las mejores armas de pólvora. Todos los Emeth son capaces de usar un cañón Legate sin problemas (están programados para hacerlo), utilizando la misma habilidad de combate que en sus ataques físicos. Lamentablemente, el generador de energía de dichas armas tenía una duración muy limitada, e incluso sin ser usados, el paso del tiempo los ha vuelto actualmente inoperables.

Un cañón Legate es equivalente a un Arma de Ataque a Distancia con un alcance máximo de 800 metros, un Daño Final de 100 (independiente de la Fuerza de su usuario), un turno de -30, y pueden disparar cinco turnos seguidos sin recalentarse. Por su enorme tamaño (son consideradas armas Enormes), sólo alguien con Fuerza 13 o superior y de tamaño Grande es capaz de levantarlas correctamente. Además, un Cañón Legate no tiene "gatillo" o un método de activación tradicional; sólo disparan si son usadas por una Marioneta de Sólomon o alguien que posea Sangre Antigua.



LOGIAS PÉRDIDAS

Como artefactos de combate de Sólon, los Emeth responden instintivamente a los portadores de Sangre Antigua, protegiéndolos y obedeciendo sus órdenes instintivamente siempre y cuando no contradigan su programa.

ESFINGE

EL GUARDIÁN ETERNO



Nivel: 7

Puntos de Vida: 3.280

Categoría: Guerrero

Fue: 13 **Des:** 8 **Agí:** 9 **Con:** 13 **Pod:** 10 **Int:** 12 **Vol:** 10 **Per:** 8

RF 85 **RM** 75 **RP** 75 **RV** 85 **RE** 85

Clase: Entre mundos 25

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 190 Fauces y Garras, 190 Lluvia de Plumas, 190 Descarga de Energía

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 120 Fauces y Garras (Fil), 60 Lluvia de Plumas (Pen), 100 / 150 / 200 Descarga de Energía (Ene)

TA: Natural 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Inmune a Venenos Naturales, Inmune a Enfermedades Naturales, Inmune a Fenómenos Climáticos.

Poderes: Armas Naturales: Garras, Daña Energía, Descarga de Energía (Distancia 50 Metros, Daño Base Variable, Sin Límite, Requiere 3 Turnos de Preparatoria), Lluvia de Plumas (Área 25 Metros, Daño Base 60, Sin Límite, Requiere un Turno de Preparatoria), Espera, La Carne del Conocimiento, Vuelo Natural 12.

Tamaño: 26 Enorme

Tipo de movimiento: 10/12

Regeneración: 5

Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Atletismo 20, Advertir 50, Buscar 30, Ciencia 200, Ocultismo 240, Historia 240, Persuasión 200.

La Musa del Mal Agüero, Vigilante de los Muertos o El Guardián Eterno son algunos de los extraños títulos que han recibido las Esfinges. Se trata de enormes bestias cuadrúpedas devoradoras de carne que tienen el cuerpo completamente recubierto de plumas blancas y hermosas. Gráciles y horribles a la vez, bajo su estilista belleza se esconden grotescas garras y fauces capaces de matar de las más terroríficas maneras. No obstante, quizás lo que más sorprende de sus cuerpos es que poseen una cabeza humana sobre el torso, un rostro angelical que no hace sino contradecir su monstruosa naturaleza.

La procedencia de estos seres se desconoce. A veces se las relaciona con las mantícoras y las quimeras, mientras que otras se dice que son creaciones ancestrales de los ahora olvidados dioses amerenses. Sea como sea, siempre aparecen como guardianas de templos, cementerios y otros lugares sagrados. Por alguna causa misteriosa están atadas a proteger dichos lugares a cualquier precio, impidiendo que extraños penetren en ellos para mancillarlos o robar sus tesoros.

Las Esfinges son criaturas extremadamente inteligentes, tanto que sobrepasan con creces a los mejores pensadores mortales. Conocen decenas de idiomas, infinidad de mitos y todo tipo de juegos mentales (en los que se consideran habitualmente invencibles). Sin embargo, también son terriblemente maliciosas y crueles. Les gusta jugar con sus víctimas, respondiendo a sus preguntas o dándoles la oportunidad de sobrevivir a cambio de que logren derrotarlas intelectualmente. Curiosamente suelen mantener su palabra, aunque son especialistas tergiversando el significado de las palabras para salirse con la suya incluso cuando pierden.

Las Esfinges, raras por naturaleza, son mucho más comunes en la zona sur del Viejo Continente, especialmente en Estigia, Bahó y Kushistan. Eso no significa que no sea posible encontrarlas en otros lugares remotos, aunque es algo extremadamente extraño.

MODUS OPERANDI

Pese a ser crueles y disfrutar con la muerte, las Esfinges sólo suelen atacar cuando se ven obligadas a hacerlo. Por lo general, prefieren conversar antes tratando de entretenerte con la necesidad de los mortales. Disfrutan con los enigmas y los juegos, así como de la desesperación de aquellos que son incapaces de responder apropiadamente a sus preguntas.



Al luchar, aprovechan su inteligencia, su habilidad y sus poderes para acabar fácilmente con sus enemigos. Normalmente empiezan los combates lanzando una Lluvia de Plumas, y después usan tanto ataques físicos como Descargas. Sólo cuando sus Puntos de Vida se reducen por debajo de la mitad de su total dejan de emplear sus fauces y empiezan a alternar todos los asaltos sus Descargas de Energía y su Lluvia de Plumas.

Descarga de Energía: La Esfinge es capaz de lanzar al mismo tiempo hasta tres rayos de energía a través de sus ojos, todos ellos considerados descargas sobrenaturales con un Daño Base de 100 y un alcance máximo de 100 metros. Cada uno ha de tener como blanco un objetivo diferente pues, en caso de que la Esfinge use dos o más contra un mismo blanco, las descargas se fusionan en un único ataque que incrementa enormemente su potencia. Si dos rayos se fijan sobre un sólo enemigo el Daño Base del ataque se incrementa a 150, mientras que si se enfocan los tres, aumenta hasta 200. Para poder realizar estos ataques la Esfinge necesita estar acumulando energía de forma pasiva durante un turno (durante el cual puede atacar o moverse libremente).

Lluvia de Plumas: Las plumas que recubren la Esfinge están afiladas como cuchillas y, a voluntad, el guardián puede lanzarlas desde sus alas como una lluvia de afilados proyectiles que se clavan en todo lo que haya en 25 metros de área. Terroríficamente, cuando entran en contacto con un ser vivo empiezan a absorber su sangre, tornándose rojizas en el proceso. Cada 20 puntos de daño que alguien sufra proveniente de este ataque representan que una pluma se le ha quedado clavada (así pues, un individuo que sufriera 60 puntos de daño tendría tres plumas clavadas). Cada pluma absorbe 5 Puntos de Vida por asalto hasta que llega a 25, momento en el que se desprende del cuerpo lleno de sangre. De esta manera tener tres plumas clavadas implicaría la pérdida de 15 Puntos de Vida por asalto durante cinco turnos. Tratar de arrancarse las plumas violentamente es una acción activa, y quien lo haga pierde inmediatamente 15 Puntos de Vida por pluma que se arranque. Para realizar este ataque la Esfinge requiere preparar sus plumas durante un asalto, aunque mientras puede realizar otras acciones.

Espera: La Esfinge puede, voluntariamente, hacer que sus plumas no absorban la sangre de sus víctimas hasta que ella quiera, retrasando su muerte para divertirse con sus macabros juegos.

La Carne del Conocimiento: Cuando las esfinges devoran la carne de una persona adquieren automáticamente todos los conocimientos intelectuales de dicho individuo, así como partes de sus memorias y recuerdos. Es importante puntualizar que esto no les permite usar las habilidades o poderes de sus presas, pero si saber lo mismo que estas.

Vuelo: La Esfinge está provista de dos grandes alas que le permiten surcar los cielos con un Tipo de Vuelo 12.

MUSAS

Puede que gracias a su vasta inteligencia o por alguna clase de don extraño, las Esfinges pueden devolver la inspiración a los artistas concediéndoles una de sus plumas. Naturalmente, dada su maléfica naturaleza nunca lo hacen sin compensación, ya sea alguna clase de reto u oscura petición.



Esqueleto

ESQUELETO

CADÁVER ANIMADO



Nivel: 1

Clase: Entre mundos, No muerto 10

Puntos de Vida: 70

Categoría: Guerrero

Fue: 6 **Des:** 7 **Agi:** 6 **Con:** 4 **Pod:** 3 **Int:** 2 **Vol:** 2 **Per:** 5

RF 25 **RM** 20 **RP** 10 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 55 Natural, 35 Espada larga

Habilidad de ataque: 65 Espada larga

Habilidad de defensa: 70 Espada larga

Daño: 55 Espada larga (Fil)

TA: Natural Fil 1 Con 0 Pen 4 Cal 0 Fri 2 Ele 2 Ene 0

Habilidades naturales: Tabla de Armas (Variable).

Habilidades esenciales: Exención Física, Sin Emociones (Inmunidad Psicológica), Inmune al Dolor, Regeneración Cero.

Poderes: Visión de Muertos (Visión Extrasensorial), Cuerpo de Huesos (Armadura Física 4, Limitada)

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Saltar 25, Trepar 20, Advertir 35, Buscar 20.

Junto a los zombies, los esqueletos son la clase más básica de no muerto; el conjunto de huesos de un cadáver animado mediante medios sobrenaturales. No obstante, al contrario que el caso de los zombies, lo único que mantiene unidos sus cuerpos y les da movimiento no es pútrida carne, sino puro poder nigromántico. Por ello estas criaturas se consideran aún más peligrosas que los zombies, puesto que su naturaleza mística es “existencialmente” más poderosa.

Por lo general los esqueletos son seres inanimados sin mente ni más capacidad de raciocinio que cierta violencia innata. Si tienen un lazo nigromántico con alguna criatura a la que puedan considerar su señor actúan de manera organizada, pero de otro modo, simplemente vagan sin rumbo fijo matando todo lo que encuentren a su paso.

Dado que los esqueletos están atados principalmente a la nigromancia más “artesanal” y mística, no se encuentran entre las creaciones que han sido desarrolladas por Sol Negro siguiendo los experimentos detallados en el Libro de los Muertos.

MODUS OPERANDI

Los esqueletos no tienen más pauta de conducta que obedecer las órdenes de su amo o matar cualquier forma de vida con la que se crucen. Suelen enarbolar armas, aunque también pueden luchar simplemente con sus manos desnudas y mordiendo.

No tienen puntos vulnerables. Las estadísticas reflejadas en la ficha representan las características del cadáver animado de un hombre adulto de complejión media. Mujeres, niños o personas de físico excepcional pueden tener atributos muy diferentes.

Armas: Los esqueletos pueden portar cualquier combinación posible de armas. Las estadísticas reflejadas arriba consideran que están llevando una espada larga, pero esta puede ser sustituida por otras sin problemas.

Sin Emociones: Un esqueleto no tiene emociones y, en consecuencia, no puede ser afectado por ningún estado psicológico.

Visión de muertos: A pesar de no tener ojos, los esqueletos sienten lo que les rodea sobrenaturalmente, y no reciben penalizadores por luminosidad u otros efectos similares. Del mismo modo, pueden percibir fuerzas espirituales sin problemas.

Cuerpos de Huesos: Dado que su cuerpo está hecho de huesos, los esqueletos tienen una protección especial contra ciertos tipos de ataque pero, al mismo tiempo, no pueden recuperar Puntos de Vida de ningún modo.

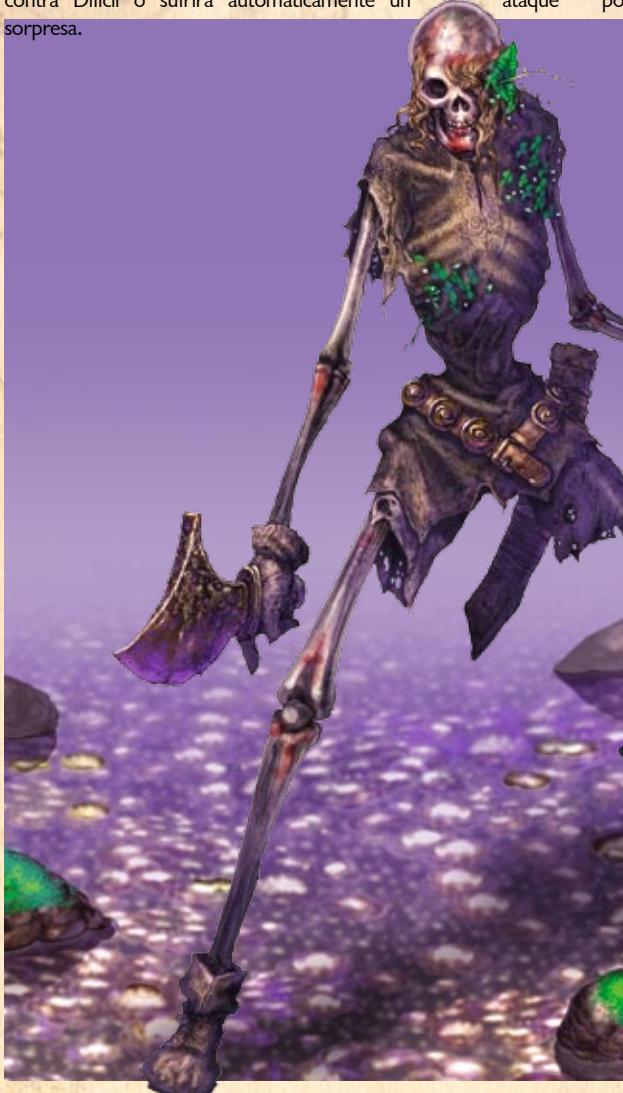
POSIBLES CLASES

Dependiendo de la naturaleza y el origen sobrenatural que ha creado al esqueleto existen diferentes poderes que no aparecen en sus estadísticas. A continuación hay un listado de las principales tipologías de esqueletos especiales, aunque desde luego, no las únicas.

-ESQUELETO DE SANGRE: Los esqueletos de sangre son capaces de absorber la sangre de sus víctimas, con lo que recuperan sus cuerpos quebrados. Aquellos que pertenezcan a esta categoría recuperan una cantidad de Puntos de Vida equivalente al daño que producen a otros seres vivos.

-INMORTUS: Los llamados “Inmortus” son la más peligrosa y terrible clase de esqueletos de cuantas se conocen. Sin importar que cantidad de daño reciban, estas pesadillas tienen la capacidad de reconstruirse automáticamente al final del asalto, volviendo a “montarse” de sus quebrados fragmentos. Por ello, nunca sufren negativos a la acción y no son destruidos aunque sus Puntos de Vida disminuyan por debajo de cero. La única manera de acabar completamente con un Inmortus es producirle un Crítico final superior a 50, en cuyo caso toda la estructura de la criatura salta por los aires.

-GUARDIANES: Estos esqueletos tienen la capacidad de permanecer inactivos como un simple montón de huesos hasta que un ser vivo pasa cerca de ellos. En ese momento, se alzan a toda velocidad atacando por sorpresa a sus sorprendidos objetivos. Una persona que sea atacada de este modo por un esqueleto guardián debe superar un control de Advertir contra Difícil o sufrirá automáticamente un ataque por sorpresa.



ETRIEN GNOSOS

ELEMENTAL DE VACÍO



Nivel: 9

Clase: Ánima 30

Puntos de Vida: 300

Categoría: Guerrero

Fue: 11 **Des:** 13 **Agi:** 13 **Con:** - **Pod:** 13 **Int:** 7 **Vol:** 10 **Per:** 8

RF: 95 **RM:** 95 **RP:** 85 **RV:** 95 **RE:** 95

Turno: 125 Natural

Habilidad de ataque: 250 Garras de Vacío

Habilidad de defensa: 240 Absorción

Daño: 120 Garras de Vacío (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad, Tamaño, Inmunidad Psicológica.

Poderes: Armas Naturales: Garras de Vacío (-5 a la TA Defensora, +40 al Daño, Devorador de Ki, Devorador de Magia), Crítico Irrecuperable, Absorción, Otra Existencia (Reducción de Daño 50), Aura de Vacío, Visión Extrasensorial, Vuelo Místico, Ver lo Sobrenatural, Influencia de la Nada, Visibles, Vulnerables a la Existencia Extrema.

Tamaño: 15-23 Especial

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 100, Buscar 50.

Si todo lo que existe tiene un reverso, la misma “existencia” encuentra a su vez su opuesto en la nada. Y es allí, en el más absoluto de los vacíos, desde donde los Etrien Gnosos observan apáticamente el mundo.

La aparición de los entes así conocidos es un proceso lento y verdaderamente aterrador. Cuando una persona con cierto nivel de importancia para la existencia empieza a encontrarse vacía por dentro y siente que carece de un motivo para vivir o morir, poco a poco sincroniza con la nada. Si esto se prolonga durante mucho tiempo, la gente comienza a ignorarle poco a poco, llegando incluso a olvidar por completo todo sobre él. En el momento final el alma de dicho individuo desaparece del mundo haciéndose parte del vacío, lo que “abre” un agujero hacia la nada; en ese instante, es cuando el Etrien Gnosos surge. Toda la materia espiritual de la persona se convierte en energía negativa y en su centro surge una especie de ojo inexpresivo, el verdadero “núcleo del vacío” del ser.

Los Etrien Gnosos carecen de personalidad, aunque son inteligentes y capaces de tomar instintivamente las decisiones más adecuadas. No parecen estar movidos por motivo alguno; realmente, hacen poco más que “dejarse llevar” por los acontecimientos que ocurren a su alrededor. En dicho sentido son bastante inestables, ya que a veces pueden devorar la existencia de quienes se les pongan delante o dejarles pasar ignorándolos por completo. Hay quien dice que solo se fijan en personas especiales, pero naturalmente, es imposible aseverar dicha afirmación. Lo único que se sabe con absoluta seguridad es que nunca dañan a personas que se estén convirtiendo en uno de ellos.

Los Etrien Gnosos aparecen en diversos lugares donde la existencia es frágil y hay mucho “vacío” en el ambiente. Eso hace que siempre haya al menos uno o dos presentes en todos los templos dedicados a alguno de los aspectos de la Beryl Edamiel. No obstante, en ocasiones pueden pulular por emplazamientos donde grandes poderes sobrenaturales hayan afectado el orden de la realidad o en los puntos más grises de La Vigilia.



MODUS OPERANDI

Caóticos e imprevisibles, estos poderosos seres de la nada son criaturas prácticamente imposibles de detener. Nadie sabe porque o cuando atacan, pero por donde van su mera presencia anula los poderes especiales de sus contrincantes y disminuyen las habilidades de estos. Normalmente, su metodología de combate es tan simple como terriblemente efectiva; consiste en destrozar a sus enemigos con sus garras y arrastrar lo que quede de ellos al interior de su vórtice, lo que absorbe por completo su existencia. Naturalmente, carecen de puntos vulnerables.

Inmunidad Psicológica: La mente de un Elemental de Vacío esta desposeída de cualquier sentimiento y, por tanto, no puede sufrir ninguna clase de estado psicológico alterado, ni natural ni sobrenaturalmente.

Garras de Vacío: De la nada que da forma a los Etrien Nosos surgen decenas de garras espirituales que intentan atrapar todo lo que se pone a su alcance para devorar su existencia. Atacan como una sola masa sobrenatural e intangible, por lo que sólo pueden ser paradas por medios sobrenaturales o capaces de detener energía, y restan 5 puntos la Armadura del Defensor. Adicionalmente, si producen daños destruyen física y espiritualmente a sus objetivos, provocando una destrucción de Zeon equivalente al daño que produzcan y la mitad en Puntos de Ki. Cualquier herida causada por estas zarpas no es visible al ojo humano, puesto que desgarran la existencia misma de sus enemigos anulando así cualquier clase regeneración especial (es decir, estos se recuperan al ritmo de un Sacrificio).

Crítico Irrecuperable: Si las Garras de Vacío provocan un Crítico superior a 50, los negativos son permanentes y únicamente pueden regenerarse mediante métodos sobrenaturales. Por el contrario, si el crítico es superior a 100, el daño es completamente irreversible, ya que devoran la misma existencia de aquello que han destruido; a todos los efectos, funciona igual que un conjuro de Sesgar la Existencia.

Otra Existencia: Los Etrien Nosos se encuentran a otro nivel de existencia, ya que prácticamente ni siquiera existen. No sólo son inmunes a los ataques convencionales que no dañen energía, sino que estos también reducen su Daño Base 50 puntos.

Vuelo Místico: El Etrien Nosos ignora las más básicas leyes de la realidad desplazándose por el espacio con un Tipo de Movimiento 13, aunque no puede elevarse a más de 20 metros de una superficie.

Aura de Vacío:

La presencia del Etrien Gnosos debilita la realidad que lo rodea provocando serias alteraciones en las habilidades sobrenaturales. Por ello, todos aquellos que se encuentren a menos de 50 metros sufren una serie de consecuencias negativas. En primer

lugar, los brujos ven reducido su ACT 20 puntos, las acumulaciones de Ki se rebajan 2 puntos, las Matrices Psíquicas disminuyen un grado de Dificultad y las habilidades de convocatoria reciben un negativo de -80. Adicionalmente, quienquiera que entre dentro de dicho espacio debe superar una RF contra 140 o sufrir un -20 a toda acción debido al terrible vacío espiritual. Todos estos poderes funcionan usando las mismas reglas que las habilidades del Némesis, por lo que son afectadas por cualquier cosa que actúe contra ellas.

Absorción: En vez de intentar defenderse de los ataques, un Etrien Nosos los “devora” uno tras otro sin sufrir penalizadores por defensas adicionales. A todos los efectos su modelo de defensa no es ni parada ni esquiva, y funciona como si se tratase de un escudo sobrenatural sin límite de Puntos de Vida.

Tamaño: El tamaño de los Etrien Gnosos varía continuamente, pudiendo pasar de ser criaturas medianas a grandes en solo cuestión de segundos.

Influencia de la Nada: La presencia de los Etrien Gnosos tiene algunos efectos negativos en todos aquellos seres que se encuentren en sus inmediaciones (aunque habitualmente, no se extiende más de cuatro o cinco kilómetros). Pasado algunos días, la gente deja de soñar y pierde ligeramente las ganas de vivir. Por ello, es habitual que haya suicidios en masa cuando un Etrien Gnosos se ha manifestado en las cercanías.

Visibles: Los Etrien Gnosos son perfectamente visibles pese a su naturaleza espiritual.

Vulnerables a la Existencia Extrema: Los Etrien Gnosos son afectados por los sentimientos y las sensaciones de personas cuya Natura sea excepcionalmente alta, ya que la “importancia” de dichos sujetos para la realidad puede llegar a sobresaturar su vacío existencial. Si se encuentran en presencia de una persona con Natura 15 que, por algún motivo, está sobresaturada por alguna emoción fuerte, los Elementales de Vacío quedan atontados momentáneamente siendo incapaces de realizar acciones activas durante un periodo de dos o tres asaltos. Por otro lado, estas criaturas son completamente incapaces de hacer daño a alguien con Natura 20, y sufren un daño de 10 Puntos de Vida por asalto simplemente por estar cerca de ellos.

FANTASMA

ESPIRITU NO MUERTO



MENOR

Nivel: 2

Puntos de Vida: 100

Categoría: Nobel

Fue: - Des: 6 Agi: 6 Con: - Pod: 7 Int: 6 Vol: 9 Per: 7

RF 40 RM 40 RP 45 RV 40 RE 40

Clase: Ánima 10

Turno: 50 Natural

Habilidad de ataque: 80 Poltergeist

Habilidad de defensa: 75 Defensa Fantasmal

Daño: Como objeto lanzado.

TA: NA

Habilidades esenciales: Exención Física.

Poderes: Poltergeist (Interacción con el Mundo), Defensa Fantasmal, Seres Espectrales, Reminiscencias, Vínculo Existencial, No Muerto.

Tamaño: 11 Medio

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Variables.

MAYOR

Nivel: 4

Clase: Ánima 15

Puntos de Vida: 110

Categoría: Nobel

Fue: - Des: 7 Agi: 8 Con: - Pod: 9 Int: 7 Vol: 10 Per: 7

RF 55 RM 55 RP 60 RV 55 RE 55

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 105 Poltergeist Mayor

Habilidad de defensa: 105 Defensa Fantasmal

Daño: Como objeto lanzado.

TA: NA

Habilidades esenciales: Exención Física.

Poderes: Poltergeist Mayor (Interacción con el Mundo), Defensa Fantasmal, Seres Espectrales, Vuelo Místico 6, Reminiscencias, Vínculo Existencial, No Muerto.

Tamaño: 11 Medio

Tipo de movimiento: 8/6

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Variables.

ARCANO

Nivel: 9

Clase: Ánima 25

Puntos de Vida: 135

Categoría: Nobel

Fue: - Des: 8 Agi: 9 Con: - Pod: 12 Int: 8 Vol: 11 Per: 7

RF 90 RM 90 RP 90 RV 90 RE 90

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 175 Poltergeist Mayor

Habilidad de defensa: 170 Defensa Fantasmal

Daño: Como objeto lanzado.

TA: NA

Habilidades esenciales: Características Animas Sobrehumanas, Exención física.

Poderes: Poltergeist Mayor (Interacción con el Mundo), Defensa Fantasmal, Seres Espectrales, Vuelo Místico 7, Reminiscencias, Vínculo Existencial, No Muerto.

Tamaño: 11 Medio

Tipo de movimiento: 9/7

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Variables.

Según los estudios ocultistas un fantasma es el alma de un ser natural que se resistió a La Llamada tras su fallecimiento. La mayor parte de las veces su aparición está directamente relacionada con procesos nigrománticos o la magia de los muertos, pero en raras ocasiones puede ocurrir que alguien consiga hacerlo por propia voluntad o a causa de la concurrencia de extrañas circunstancias especiales.

Como meras almas en pena, un fantasma existe en un nivel diferente al de una persona normal, por lo que no puede ser visto u oido por simples seres humanos. Adquieren formas muy diversas, desde copias más o menos exactas de sus cuerpos cuando estaban vivos a cadávericos seres hechos de ectoplasma.

Normalmente los fantasmas son criaturas caóticas incapaces de pensar con claridad. Sin un cuerpo, sus "mentes" sólo mantienen conceptos e ideas inconexas, vagos recuerdos de su vida pasada que aparecen sólo para desaparecer a la misma velocidad. Tampoco perciben el tiempo de un modo natural; a menudo ven pasar las décadas como minutos. Aunque sus personalidades se mantienen generalmente intactas al principio (aunque esos son también los momentos en los que más confusos están), su paulatina transformación en entidades no muertas ensombrece su carácter. Cada vez recuerdan menos de su pasado y corren el riesgo de contemplar toda vida con desagrado.

Los fantasmas existen en todos los rincones del mundo. En ocasiones viven entre las personas, que no saben nada de su presencia, o sirven a algún nigromante o no muerto poderoso que es directamente responsable de su existencia.

CLASES DE FANTASMAS

Dependiendo del potencial natural del alma del difunto, así como de otros variados factores, el poder innato de un fantasma es muy variable; los hay considerablemente débiles así como descomunalmente poderosos. Para reflejar esta diversidad sus estadísticas están reflejadas en tres apartados diferentes, llamados menores, mayores y arcanos. Los fantasmas menores representan espíritus poco poderosos cuya capacidad para interactuar con el mundo está limitada a poco más que mover objetos, mientras que los mayores son seres poseedores de un elevado poder existencial. Por último los espectros arcanos son señores fantasmales, maestros no muertos dotados de capacidades absolutamente monstruosas.

MODUS OPERANDI

Un fantasma o espectro puede atacar a una persona por cualquier causa imaginable; desde sentirse contrariado hasta recibir dicha orden de su señor. Como una fuerza ectoplásica basada puramente en el potencial espiritual del difunto, no conservan sus habilidades en vida. Por el contrario, basan sus capacidades en su poder innato, aunque adaptando el "estilo" que tenían en vida. De ese modo, el fantasma de un luchador usaría sus poltergeist para atacar enarbolando armas espirituales, mientras que un hechicero simularía conjuros y ensalmos.

Defensa Fantasmal: Los fantasmas se defienden alterando su posición y forma; pueden hacer cortos saltos espaciales, crear escudos usando su Poltergeist o defenderse con imaginarias armas ectoplásicas. En consecuencia, cada turno puede optar entre Esquivar o Parar, según lo que más les convenga.

Poltergeist: Un fantasma altera la realidad física a menor escala, produciendo cambios en el mundo material gracias a la fuerza residual de su alma. De esta manera pueden interactuar con los seres vivos enviándoles mensajes, asustándolos o incluso atacándolos. El Poltergeist es la capacidad innata que tienen los fantasmas para realizar dicha manipulación, el cual les permite mover objetos a distancia usando su atributo de Poder como si fuera el de Fuerza. Ni siquiera necesitan estar en contacto con las cosas que quieren desplazar; basta con que puedan verlas y no estén a más de cuatro o cinco metros de ellas. Lamentablemente, el Poltergeist consume considerablemente sus energías, por lo que son incapaces de mantenerlo activo poco más de unos segundos. Es decir, podrían lanzar algo o escribir un mensaje rápido, pero no luchar con una espada. El Poltergeist también puede ser usado como medio de ataque, en cuyo caso su Daño Base depende del objeto empleado, al que se le suma el bono de Poder del Fantasma como si fuera un arma lanzada.

Poltergeist Mayor (sólo fantasmas mayores y arcanos): Cuando un fantasma es lo suficientemente fuerte adquiere la capacidad de usar su ectoplasma como una forma directa de ataque, sin la necesidad de manipular primero objetos físicos. Normalmente, esta habilidad imita el estilo de combate que tenía el difunto mientras estaba vivo, “manifestando” armas, conjuros o elementos muchísimo más estrambóticos (por ejemplo, un escritor podría atacar usando páginas de libro). Sus ataques son capaces de dañar energía y afectan tanto en el plano material como en el espiritual. Adicionalmente, para adaptar sus particularidades, puede optar por una de las siguientes reglas especiales (dos si se trata de un fantasma arcano);

-ATAQUE A DISTANCIA: Los ataques del fantasma tienen un alcance de 30 metros y se consideran proyectiles disparados.

-DAÑO AÑADIDO: Los ataques incrementan 30 puntos su Daño Base.

-Área: El fantasma puede realizar la maniobra de Ataque en Área aplicando sólo un -25 a su habilidad ofensiva.

-ARMA ESPECTRAL: Los ataques del fantasma producen el mismo efecto que si alguien hubiera entrado en contacto con su cuerpo, tal y como se describe en el apartado Seres Espectrales.

-PRECISA: Los ataques poseen la regla de arma precisa.

Seres Espectrales: Los fantasmas son espíritus inmatiales e invisibles al ojo humano, con todo lo que ello conlleva. Además, una vez han adquirido plenamente el estado de no muertos los fantasmas se convierten en espectros, por lo que cualquiera que entre en contacto directo con sus cuerpos ha de superar un control de RM o RF contra 60 (menores), 90 (mayores) o 140 (arcanos) o sufrir un negativo a toda acción y una pérdida de Puntos de Vida equivalente al nivel de fracaso.

Reminiscencias: Los Espectros poseen una minúscula parte de los recuerdos de sus vidas, por lo que pueden usar sus Habilidades Secundarias, aunque reducidas únicamente a la mitad de su valor original.

Vínculo Existencial: Un fantasma es incapaz de existir por si sólo; para escapar de La Llamada es necesario que se encuentre fuertemente vinculado a algo. La mayor parte de ellos (sobre todo si han sido alzados mediante la magia de los muertos) depende del nigromante que los creó, quien se convierte automáticamente tanto en su “vínculo” como en su superior jerárquico. Si, por el contrario, el fantasma nació por sí sólo, estará atado a un objeto o lugar que tuviese una especial relevancia para él durante su vida o en el momento de morir (sus restos terrenales, una mansión, un cuadro...). El fantasma no puede alejarse demasiado de aquello a lo que está vinculado (si bien, la distancia establecida es muy diferente en cada caso) y, si su vínculo es de algún modo destruido, los fantasmas también dejan de existir.

No Muerto: Un fantasma que permanece en el mundo por voluntad propia comienza siendo un ánima (es decir, un espíritu que no ha sido apartado aún del orden de la vida y de la muerte), aunque con el tiempo su esencia “se pudre”, convirtiéndose en una entidad no muerta. Este proceso es completamente inevitable, independientemente de su poder o de si quiere o no que ocurra. La transformación tiene lugar normalmente en un número de horas equivalente al resultado de multiplicar la característica de Poder por la Natura del difunto. Finalizado ese periodo, ya ha adquirido el status de no muerto y todo lo que ello conlleva.

LOS FANTASMAS Y LOS ESPECTROS DE LA VIGILIA

Es importante diferenciar a los fantasmas de los llamados Espectros de la Vigilia, pues mientras que unos son espíritus que han escapado de La Llamada, los otros son encarnaciones sin alma de las emociones de los difuntos que conforman seres independientes en La Vigilia. Se cree que si, por cualquier circunstancia, el fantasma de un difunto se encontrase con su Espectro de La Vigilia, ambos serían destruidos de inmediato.



GINNUNGAUS

DEVORADOR DEL ABISMO



Nivel: 7

Puntos de Vida: 2.450

Categoría: Guerrero

Fue: 14 **Des:** 5 **Agi:** 7 **Con:** 12 **Pod:** 10 **Int:** 3 **Vol:** 10 **Per:** 5

RF 80 **RM** 105 **RP** 75 **RV** 80 **RE** 80

Clase: Entre mundos 30

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: De 200 a 160 Estigma del Caos (Variable)

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: De 120 a 50 Estigma del Caos (Variable)

TA: Natural 5

Habilidades esenciales: Características Física Sobrenaturales, Exención Física, Tamaño Variable (Tamaño Innatural), Inhumanidad, Movimiento Atrofiado (Miembros Atrofiados).

Poderes: Armas Naturales: Estigma del Caos (Ataques Adicionales Variables, Daño Base Variable, RM 120, Efecto Variable), Grito Primordial, Daña Energía, Resistencia al Daño (Barrera de Daño 80), Resistencia Mística +30.

Tamaño: 23 / 28 Variable

Tipo de movimiento: 3

Regeneración: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 25, Rastrear 50, Resistir el Dolor 50.

Para los norteños que creen en la religión Aityr, los monstruosos Ginnungaus son los engendros del fin de los tiempos, pesadillas surgidas de Ginnungagap, el abismo primordial del caos. La tradición narra que se originaron del pecado que cometió la diosa Jera al robar una gota de sangre de los gigantes para engendrar a las tres Grandes Bestias. Fue entonces cuando, atraídos por el olor de la herida abierta, nacieron numerosos espíritus del vacío en las profundidades del abismo, unos seres dotados de un hambre eterna y el deseo de consumir toda la vida del mundo. Sin embargo, pese a que estas criaturas suelen estar siempre relacionados con la religión Aityr, muchas otras culturas tienen también sus propias teorías. Los Duk'zarist los consideran de algún modo ligados a Zemial (y, en menor grado, a Edamiel), mientras que los Sylvain y los Devah teorizaban que son fetos de Aeones incapaces alcanzar un verdadero concepto.

Irónicamente, quizás todas esas teorías son a la vez correctas.

Del modo que sea, lo cierto es que las entidades conocidas como Devoradores Abismales son monstruosidades informes de carne, vacío y puro caos. Todo su ser cambia sin parar, creando garras, fauces, ojos y un sin fin de formas de pesadilla a cada instante.

Aunque sienten predilección por los lugares fríos y se encuentran más comúnmente en el norte (de hecho hay muchos en la Cordillera de los Hielos Eternos), se han extendido por todos los rincones tanto de Gaia como de La Vigilia. Sin embargo, la mayoría están aletargados, durmiendo en grutas o viejas construcciones a la espera de que algún ser vivo se les acerque.

Carentes de identidad personal, no parecen tener objetivo alguno salvo destruir, alimentarse de toda clase de ente, y volver a dormir. Curiosamente, incluso aletargados notan al instante cuando algo de sangre es derramada en las inmediaciones, aunque sólo sea una diminuta gota. En esos momentos, se levantan sin perder un instante para acabar con quien sea.





Ginnungaus

MODUS OPERANDI

Aún sin ser verdaderamente inteligentes los Ginnungaus poseen un instinto asesino que, de un modo innatural, les indica donde pueden encontrar el mejor sitio para acabar con sus objetivos. A veces bloquean una ruta de escape o están delante de las puertas que estos pretenden cruzar. Por ello da igual que no sean muy rápidos, siempre se convierten en una pesadilla difícil de evitar. Su estilo de combate es absolutamente caótico, pues avasallan a sus enemigos con continuas oleadas de ataques hasta no dejar nada vivo a su alcance.

Los Devoradores Abismales no tienen ningún punto vulnerable.

Estigma del Caos: Las capacidades combativas de los Devoradores Abismales cambian continuamente junto a su siempre caótico cuerpo. Cada asalto sus ataques son diferentes; a veces puede atacar con fauces enormes, otra con grades extremidades o decenas de tentáculos... Para determinar cuantos ataques realiza, su habilidad ofensiva y su daño hay que lanzar un D10 al inicio de cada asalto (antes de determinar su iniciativa) y observar el resultados en la siguiente lista;

D10	HA	Ataques	Daño	Especial
1 o 2	200	1 Ataque	Daño 120 (Fil)	-2 Armadura
3 o 4	190	2 Ataques	Daño 100 (Con)	
5 o 6	180	3 Ataques	Daño 80 (Pen)	+20 Crítico
7 o 8	170	4 Ataques	Daño 60 (Fri)	
9 o 10	160	5 Ataques	Daño 50 (Pen)	Arma Precisa

Grito Primordial: Cada vez que la criatura pierda 1.000 Puntos de Vida produce un grito abismal cargado de puro caos. Cualquiera que se encuentre a su alrededor y tenga la capacidad de oírlo (aunque sea sólo parcialmente), ha de superar automáticamente una RM contra 120 o se verá sometido a un efecto aleatorio temporal (1 minuto por cada punto por el que falló la Resistencia) determinado por el lanzamiento de un D10;

D10	Estado
1-2	Terror
3-4	Ira
5-6	Dolor
7-8	Debilidad
9-10	Locura

Tamaño Variable: Las verdaderas dimensiones de un Ginnungaus son difíciles de determinar, puesto que su cuerpo crece o se encoge continuamente. Por eso, su Tamaño alterna entre Grande y Enorme sin parar, por lo que para calcular su Tipo de Armadura Natural y sus Puntos de Vida se hace una media entre ambos.

Resistencia a al Daño: Los Ginnungaus poseen una Barrera de Daño 80 contra cualquier tipo de ataque convencional.

Movimiento Atrofiado: Aunque tienen extremidades que les permiten desplazarse, los Devoradores Abismales se mueven con una gran dificultad a causa de su forma caótica. Por ello, sin importar cual sea su Tamaño o Agilidad, su velocidad nunca es superior a 3.

GURMAH-GHARUS

LA CALAMIDAD DEL DESIERTO



Clase: Natural 20

Nivel: 13

Puntos de Vida: 12.500 Acumulación

Categoría: Explorador

Fue: 19 **Des:** 6 **Agi:** 10 **Con:** 17 **Pod:** 10 **Int:** 3 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 165 **RM** 155 **RP** 100 **RV** 165 **RE** 165

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 280 Mordisco

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 250 Mordisco (Pen), 100 Arrollar (Con)

TA: Natural + Armadura Quitinosa Fil 13 Con 13 Pen 13 Cal 13 Fri 13 Ele 13 Ene 10

Habilidades esenciales: Características Físicas Divinas, Zen, Sentido Agudizado (Oído), Carencia de un Sentido (Vista).

Poderes: Armas Naturales; Mordisco (+70 al Daño, -3 a la TA Defensora), Terremoto, Daña Energía Especial, Movimiento Subterráneo Superior, +1 al Tipo de Movimiento, Resistencia Física +40, Resistencia Mística +50, Armadura Quitinosa (Armadura Física 6, Barrera de Daño 160, Reducción de Daño 40), Emerger, Arrollar, Jugos Grásticos (RF 160, Daño), Visión por Sonido.

Tamaño: 36 Colosal

Regeneración: 10

Tipo de movimiento: 14

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Advertir 245, Buscar 235, Rastrear 235, Proezas de Fuerza 260.

De entre todas las criaturas que moran en los ardientes desiertos de Gaia, ni una sola de ellas puede tan siquiera acercarse al poder de la aterradora Sierpe de la Arena, un ser más propio de leyendas de eras pasadas que del mundo real. Se la llama Gurmah-Gharus (que en el idioma de los habitantes de las dunas significa "La Calamidad del Desierto"), y es una pesadilla que lleva casi dos mil años asolando impunemente las tierras Al-Enneth.

Se trata de un titánico gusano cuyo cuerpo está completamente recubierto por una gruesa armadura quitinosa de color ónix. Hay quien piensa que mide más de un kilómetro, pero nada más lejos de la verdad; eso es solo la parte de su cuerpo que exterioriza cuando va a atacar. En realidad, su longitud podría ser unas diez veces mayor de lo que se ha visto hasta ahora. Sorprendentemente, no es ni un Aeon ni una monstruosidad sobrenatural; es simplemente el mayor de todos los seres naturales jamás conocido. Se ignora como pudo adquirir semejantes dimensiones, ya fuera por sí mismo o a causa de algún proceso extraño.

La Calamidad del Desierto tiene un ciclo vital muy definido. Duerme décadas enteras en las profundidades de la arena y despierta solamente escasos lapsos de tiempo que no suelen superar la semana. Cuando vuelve en sí tiene una sed descomunal, por lo que se dirige a los oasis más cercanos para engullirlos por completo. Por supuesto, eso incluye a los pobres desafortunados que se encuentren presentes cuando Gurmah-Gharus hace su aparición, pues a lo largo de los siglos miles han sido devorados por sus fauces. Mientras está activa, se desplaza por la arena como si nadase por ella, provocando con cada uno de sus movimientos un pequeño holocausto a causa de sus colosales dimensiones. Suelen moverse por el subsuelo, dejándose guiar por los sonidos y las vibraciones de la tierra hacia los lugares donde escucha algo, pues generalmente asocia el bullicio con el agua.

Gurmah-Gharus es considerado uno de Los Durmientes, un grupo de monstruosidades cuyo despertar podría suponer el fin de la civilización humana. Además, algunos nómadas adoran a la criatura como a un dios vengativo, creyendo que si se le hacen sacrificios apropiados permanecerá dormida mucho más tiempo.

La Sierpe de la Arena reside actualmente en el Principado de Salazar, pero es posible que durante el tiempo que permanece despierta viaje hasta zonas de Estigia y Kushistán. En estos momentos no debe de faltar mucho para que vuelva a despertar, lo que está causando un gran estrés a los gobernantes del desierto que ven en peligro sus territorios.

MODUS OPERANDI

Como ya se ha dicho, Gurmah-Gharus se siente atraída por el agua, y generalmente presta poca atención a todo lo demás. Dado que las personas son algo insignificante para semejante criatura, nunca les presta atención salvo en el improbable caso de que alguien lograra causarle daño. Si algo así llegase a ocurrir, la Sierpe estallaría en ira y detendría su avance, manifestando su descomunal cabeza dispuesta a destrozar a sus enemigos.

A causa de sus gigantescas dimensiones, Gurmah-Gharus no tiene puntos vulnerables conocidos.

Mordisco: Las fauces de Gurmah-Gharus son realmente únicas; más que una simple boca, son un conjunto de decenas de mandíbulas circulares con comillos más duros que el más resistente acero. Por ello, cuando "muerde" algo lo destroza por completo, sin importar que sean cosas gigantescas o tan minúsculas como un cuerpo humano. Los mordiscos de La Calamidad atacan reduciendo 5 puntos la armadura del defensor y suman un +50 al resultado de cualquier crítico obtenido. Por su tamaño, el mordisco de Gurmah-Gharus afecta en un área de 50 metros de radio. En caso de que la criatura obtenga un Crítico, cause o no efectos, engulle automáticamente a cualquier adversario de tamaño Enorme o inferior sometiéndolo de inmediato a las reglas de Jugos Gástricos.

Dañar Energía: Incluso sin ser una criatura sobrenatural la presencia de Gurmah-Gharus es tan elevada que sus ataques son capaces de dañar seres inmateriales, aunque en dicho caso su daño base queda reducido a la mitad.

Visión por Sonido: Gurmah-Gharus no posee ojos, pero sus sentidos auditivos y táctiles actúan como un sonar que le permite "percibir" cuanto le rodea; la criatura es incluso capaz de notar las vibraciones que producen pisadas en el suelo de arena a kilómetros de distancia. Por ello, actúa como si viera incluso careciendo del sentido de la vista.

Terremoto: Tan sólo por el hecho de moverse el Gurmah-Gharus sacude la tierra provocando terremotos por donde va. Cada asalto, todo lo que se encuentre a menos de 500 metros de cualquier parte del cuerpo de la Sierpe de Arena debe superar un control de Agilidad con un penalizador de -2 o de Acrobacias contra Muy Difícil (140) para mantener el equilibrio y no caer derribado. De igual forma, las construcciones con Barrera de Daño 60 o inferior son automáticamente destruidas, mientras que el resto sufren daño equivalentes a los del conjuro Terremoto.

Movimiento Subterráneo: Cuando despierta, Gurmah-Gharus se mueve como un inmenso gusano desplazándose en parte por el subsuelo y en parte por la superficie mientras busca oasis que devorar. En consecuencia, fragmentos de su cuerpo pueden verse arqueando por el horizonte mientras otros permanecen enterrados bajo la arena. Eso le permite desplazarse a su máximo Tipo de Movimiento bajo tierra; únicamente barreras de alto poder o los materiales más duros pueden llegar a enlentecer su paso.

Gurmah-Gharus y un gran Gusano de las Profundidades





Armadura Quítona: La piel de la Sierpe está recubierta de una enorme capa de armadura quítona, tan gruesa como un muro, que la vuelve virtualmente inmune al daño. No sólo le otorga un elevadísimo Tipo de Armadura, sino que ignora cualquier impacto no sobrenatural cuyo Daño Base no supere el 160. Además, todos los impactos capaces de dañarla (ya sea porque superen su Barrera de Daño o puedan afectar energía), disminuyen en -40 su Daño Base debido al tamaño colosal del ser y su carencia de puntos vulnerables.

Emerger: Cuando el Gurmah-Gharus emerge de las profundidades crea un enorme agujero que arrastra al interior de la arena a todo aquel que se encuentra a menos de 50 metros de él. Para evitar estos efectos los sujetos deben realizar un control de Agilidad con un penalizador de -2 o quedarán atrapados bajo tierra entre 20 y 40 metros.

Arrollar: Más que un ataque en sí, Arrollar refleja las consecuencias de estar en mitad del recorrido de Gurmah-Gharus cuando este se desplaza. Todas las personas que estén en su camino (lo que suele suponer aquello que se encuentre en una franja de 100 metros de longitud) deben defenderse contra un ataque automático de habilidad final Casi Imposible (240) que, en caso de causar daño, los enterrará automáticamente entre 10 y 20 metros bajo la arena.

Jugos Gástricos: Los ácidos estomacales de Gurmah-Gharus son capaces de consumir cualquier cosa, sin importar lo resistente que sea. En consecuencia, todo cuanto sea sumergido en los jugos gástricos de La Calamidad ha de superar cada asalto una RF contra 160 o sufrir un daño equivalente a la mitad del nivel de fracaso.

Regeneración: Gurmah-Gharus recupera un Punto de Vida por asalto.

EL CUERNO DEL DESIERTO

Una vieja leyenda transmitida por los nómadas de las dunas asegura que entre Salazar y el Desierto del Destino de Kushistán se alza un diminuto templo en el que se guarda un artefacto llamado El Cuerno. Aparentemente, es un instrumento musical cuyo sonido tiene la capacidad de despertar a Gurmah-Gharus y hacer que se desplace hacia el lugar en el que es tocado. Lamentablemente, no otorga poder alguno sobre la criatura en sí, que sigue siendo igual de violenta y terrible. Pese a no estar seguro de si es real o no, el Iluminado kushistán Jaser Sal Kahlim está tratando de hacerse en secreto con El Cuerno para transportarlo en secreto hasta Argos y tocarlo allí. De ese modo, está seguro de que la guerra que tanto desea iniciar entre ambos principados podrá dar comienzo al fin.

GUSANOS DE LAS PROFUNDIDADES

SIERPES DEL DESIERTO



Clase: Natural 0

Nivel: 3

Puntos de Vida: 2.205 Acumulación

Categoría: Explorador

Fue: 13 **Des:** 6 **Agi:** 6 **Con:** 13 **Pod:** 5 **Int:** 2 **Vol:** 6 **Per:** 10

RF: 65 **RM:** 40 **RP:** 45 **RV:** 65 **RE:** 65

Turno: 45 Natural

Habilidad de ataque: 120 Mordisco

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 125 Mordisco (Pen)

TA: Natural + Armadura Quítona Fil 8 Con 8 Pen 8 Cal 8 Fri 8 Ele 8 Ene 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado (Oído), Ciego.

Poderes: Armas Naturales; Mordisco (+10 al Crítico), Trampa de Arena, Arrastrar a las Profundidades, Movimiento Subterráneo, Armadura Quítona (Armadura Física 4, Barrera de Daño 60), Visión por Sonido.

Tamaño: 26 Enorme

Regeneración: 6

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Advertir 150, Buscar 150, Rastrear 120, Proezas de Fuerza 85.

Los Gusanos de las Profundidades son enormes criaturas serpentescas que habitan en los desiertos de Salazar. Se trata de grandes depredadores parecidos a lombrices de tierra que se ocultan en la arena a la espera de que pasen presas de las que alimentarse. Su metodología paza cazar es cavar grandes fosos y aguardar pacientemente en el centro a que algún viajero resbale en el interior. En ese momento, cuando el infeliz ya es incapaz de escapar, salen repentinamente a la superficie para devorar a sus víctimas.

El cuerpo de los Gusanos de las Profundidades, que a menudo tiene más de quince metros de longitud (algunos han llegado incluso a medir 50 metros), está recubierto de placas quítonas de tono cobrizo que los vuelve muy resistentes a los ataques convencionales. Su comportamiento es completamente animal, dejándose llevar por sus instintos depredadores y siendo incapaces de entender o hablar ninguna clase de lenguaje. En raras ocasiones se reúnen en manadas, tomando el control de amplios territorios de caza en lo que se ha dado a llamar "Simas de Gusano". En estos casos, pueden asaltar grandes caravanas de personas apareciendo por sorpresa cuando sus víctimas ya están completamente rodeadas.

Algunos zoólogos creen que estos seres están directamente relacionados con Gurmah-Gharus, siendo este último o bien una especie de mutación de los anteriores o su descomunal progenitor.

MODUS OPERANDI

Los Gusanos de las Profundidades rara vez se apartan de su metodología de caza habitual; salvo si están extremadamente hambrientos, siempre esperan a que sus víctimas se les acerquen. No tienen puntos vulnerables.

Mordisco: Los Gusanos de las Profundidades atacan principalmente con sus fauces dentadas, tan afiladas que reducen un punto la armadura del defensor y suman un +10 al resultado de cualquier crítico obtenido.

Movimiento Subterráneo: Como su mismo nombre indica los Gusanos de las Profundidades se desplazan por el subsuelo, aprovechando la arena para usar su máximo Tipo de Movimiento. No obstante, son incapaces de atravesar terreno duro o lleno de rocas.

Armadura Quitinosa: La piel de los Gusanos tiene capas de armadura quitinosa, que le otorga un elevado Tipo de Armadura natural y una Barrera de Daño contra 60.

Trampa de Arena: Los Gusanos de las Profundidades esperan pacientemente en simas de arena a que alguien que pase cerca resbale y caiga en su interior. En esos momentos, emergen a la superficie a toda velocidad mientras su víctima apenas puede moverse a causa de las arenosas paredes, y acaban con ella sin darle la oportunidad de escapar. Cualquier persona que combata en el interior de una sima de arena sin la habilidad del Ki Eliminación de Peso sufre un penalizador de -30 a su Habilidad de Ataque y Defensa y un -50 a su Esquiva, a causa de las dificultades que entraña luchar en semejante entorno.

Arrastrar a las Profundidades: Si lo desean, pueden "atravar" partes del cuerpo de sus víctimas con los dientes para después hundirlas en la arena y ahogarlas ahí. En tal caso, ejecutan un ataque de Mordisco con el objetivo de Presar aplicando únicamente un penalizador de -20 a su habilidad ofensiva y empleando su atributo de Fuerza para resolver el control. De lograr al menos un resultado de Presa Menor, al inicio del siguiente asalto pueden efectuar un nuevo control enfrentado de Fuerza contra su objetivo para arrastrarlo dentro de la arena. Una vez dentro, la arena sofoca al pobre desgraciado, que es incapaz de moverse con libertad (Parálisis Parcial) y se ve sometido a las reglas de falta de oxígeno.

Visión por Sonido: Los Gusanos de las Profundidades no poseen ojos, pero sus sentidos auditivos y táctiles actúan como un sonar que les permite "percibir" cuanto le rodea en un área de 50 metros.

LA SIMA DE GUSANOS MÓVIL

Algo realmente anormal está sucediendo en algunos pequeños pueblos fronterizos de Kushistán. Inexplicablemente, un grupo de Gusanos de las Profundidades está atacando a sus habitantes durante la noche y destruyendo sus casas. Naturalmente nadie comprende muy bien el porqué está sucediendo y las autoridades de las grandes ciudades no creen a las historias de "una avalancha de gusanos" que narran los supervivientes. Por ello, los pequeños jefes locales se han reunido para acordar contratar a mercenarios que puedan determinar la causa de los ataques y, siempre que sea posible, erradicarla. La verdad es que todo lo que está sucediendo ha sido organizado por un grupo de saqueadores que, casi por accidente, han obtenido feromonas que les permite atraer los gusanos a los lugares que estos decidan, lo que aprovechan para hacerse con todo lo que hay de valor en las aldeas que destruyen.

GWYLLGI

SABUESO INFERNAL



Nivel: 3

Clase: Entre mundos, No muerto 15

Puntos de Vida: 110

Categoría: Asesino

Fue: 8 **Des:** 8 **Agí:** 10 **Con:** 7 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 9

RF: 45 **RM:** 40 **RP:** 45 **RV:** 45 **RE:** 45

Turno: 95 Natural

Habilidad de ataque: 110 Fauces y Garras, 130 Salto de Sombras.

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 50 Fauces y Garras

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención física, Vista de Cazador (Sentido Agudizado).

Poderes: Armas Naturales: Fauces y Garras, Aullido Infernal (RM 80, Miedo), Salto de Sombras (+3 Tipos de Movimiento, +20 Ataque), Invisibilidad Espiritual Condicionada, Visión Extrasensorial, Regeneración 0.

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 10/13

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Saltar 25, Trepar 25, Ocultarse 80, Sigilo 130, Advertir 120, Buscar 120, Rastrear 120.



Entre los muchos folklores que han nacido de los espesos bosques alberienses el de los espectrales Gwyllgi, o sabuesos infernales, es el más extendido. Estos "perros negros del crepúsculo" son espíritus tenebrosos de la muerte que anuncian desgracias y acaban con las vidas de aquellos incautos que tienen la desdicha de cruzarse con ellos.

Se trata de grandes sabuesos no muertos con rostros cadávericos y cadenas colgando de largos clavos que atraviesan sus cuerpos muertos. Son muy grandes, superando incluso el tamaño del mayor de los dogos. A veces también carecen de piel, lo que les da un aspecto aún más monstruoso.

Los Gwyllgi son invisibles por naturaleza y nadie, salvo aquellos que estos eligen como presas, pueden verlos. Pese a ello es posible percibirlos por el fuerte olor a sulfuro que provocan, el cual impregna el ambiente haciéndolo difícilmente respirable. Otra de sus inusuales características es que al andar, sus huellas queman el suelo, dejando tras de sí marcas calcinadas que desaparecen al amanecer.

Los sabuesos infernales se manifiestan siempre cerca de lugares de ejecución y circulan por caminos solitarios o grandes planicies durante las noches en las que puede verse la luna. Actúan o bien solos o en una jauría compuesta siempre por un número impar (cinco y siete son los grupos más habituales). No razonan ni se comunican de ningún modo, pues su único interés parece ser encontrar personas a las que cazar. Como designan a sus víctimas o si existe algún recóndito secreto en el por qué de sus elecciones es algo que nadie ha averiguado jamás.

Si bien fueron vistos por primera vez en Alberia, el Principado de las lluvias eternas no es su único campo de actuación. De hecho, los Gwyllgi pueden aparecer prácticamente en cualquier lugar; nadie en Gaia está realmente a salvo de la amenaza de estos sabuesos infernales.

MODUS OPERANDI

Los sabuesos infernales buscan continuamente seres a los que considerar "presas". Cuando huelen el rastro de alguien que instintivamente les merece dicha consideración aúllan para anunciar que dan comienzo a su cacería. A partir de ese momento, ignoran todo cuanto les rodea, dando una prioridad absoluta a encontrar y acabar con su ansiada víctima. Si, cuando finalmente la alcanzan, esta aún no es consciente de lo que pasa, el Gwyllgi utiliza primero sus habilidades de subterfugio para acercársele lentamente y, cuando está a una distancia apropiada, se lanza por sorpresa sobre su espalda usando el Salto de Sombras. Si no, simplemente se lanza contra ella tras aullar por segunda vez. La cacería tiene como final el momento en el que los primeros rayos de luz despiden por la mañana. En ese momento, los sabuesos desaparecen, aunque si no han logrado acabar con su presa regresan la noche siguiente para continuar persiguiéndola incansablemente.

Los Gwyllgi tienen como punto vulnerable la cabeza.

Aullido Infernal: Cuando un Gwyllgi se prepara para dar caza a sus presas lo anuncia emitiendo un desgarrador aullido que hiela los huesos de todos aquellos que lo escuchan, pues les provoca un terrible miedo. Todo aquel que oiga el aullido debe superar una RM o RP contra 80 o se verá sometido al estado de Miedo. Adicionalmente, los afectados tendrán una ligera idea de la posición del Gwyllgi (aunque no su ubicación exacta) al ser este la misma fuente de sus temores.

Invisibilidad Espiritual: Como ente espiritual, el Gwyllgi es invisible para todos aquellos que no sean capaces de ver espíritus. Sin embargo, los individuos que hayan sido designados por el sabueso como "sus presas" son capaces de verlo claramente; como oscura premonición de su propia muerte.

Vista de Cazador: Para el Sabueso Infernal no existe nada más en el mundo que sus presas; sus sentidos están enfocados solamente en ellas. Por esa causa las habilidades perceptivas de un Gwyllgi son muy precisas siempre y cuando estén relacionadas de forma directa con estas, ya sea buscando huellas, localizando olores o percibiendo una silueta en mitad de la oscuridad. Por el contrario, sus sentidos no captan el resto del mundo con claridad, por lo que reciben el penalizador de invisibilidad parcial contra todo aquello que sea un elemento ajeno a sus presas.

Salto de Sombras: El Salto de Sombras es una habilidad especial que los Gwyllgi utilizan habitualmente para abalanzarse sobre enemigos que no se han percatado de su presencia. Al usarla el sabueso se desplaza de un salto hasta una distancia máxima de 80 metros atacando a su víctima en el mismo movimiento, pero no sufre por ello penalizador alguno a sus habilidades de subterfugio.



HAMADRÍA

ESPÍRITU DE LOS BOSQUES

Nivel: 4

Clase: Entre mundos 20

Puntos de Vida: 115

Categoría: Hechicero

Fue: 5 **Des:** 8 **Agí:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 12 **Int:** 10 **Vol:** 8 **Per:** 9

RF: 50 **RM:** 65 **RP:** 55 **RV:** 90 **RE:** 50

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 120 Espina de madera; o 10 Combate Desarmado

Habilidad de defensa: 10 Esquiva

Daño: 60 Espina de Madera (Pen), 10 Combate Desarmado (Con)

TA: Ninguna

ACT: 60

Zeon: 910

Proyección mágica: 120 Ofensiva, 130 Defensiva

Nivel de Vía: 40 Esencia, 60 Especial

Habilidades esenciales: Don, Características Anímicas Sobrehumanas, Recuperación Superior de Magia Condicionada, Conocimiento Natural de una Vía (Esencia 40), Necesidad Física, Vulnerabilidad Natural a un Elemento (Doble daño, Fuego).

Poderes: Espina de Madera (Distancia 10 Metros, Daño Base 60, Sin Límite, Condicionada), Vínculo Espiritual, Desplazamiento Subterráneo Superior, Renacimiento, Resistencia Física Única RV +40, Recuperación (Regeneración 10 Condicionada), Renacimiento, Ver Espíritus, Vínculo de Vida.

Tamaño: 12 Medio

Regeneración: 1 / 10

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Nadar 20, Trepar 20, Persuasión 50, Ocultarse 20, Sigilo 20, Venenos 30, Advertir 20, Buscar 15, Rastrear 20, Animales 25, Herbolaria 45, Historia 25, Medicina 25, Valoración Mágica 65, Música 65, Trucos de Manos 15.

Las Hamadriás o dríadas son personificaciones femeninas de la esencia de ciertos árboles extremadamente viejos y poderosos que, tal y como aseguran las creencias Lilium, son agentes inconscientes de la voluntad de los ocho grandes espíritus ancestrales. Su apariencia es la de una mujer, muy bella por lo general, cuyo cabello está hecho de madera, flores u hojas. A veces también tienen otros atributos ligados a la naturaleza, como parte de su piel de tonalidad verdosa o flores brotando directamente de diferentes sitios de sus cuerpos.

Aunque actúan independientemente como cualquier ser vivo normal, en realidad una hamadría es únicamente la mitad de un todo; la otra parte de la criatura, así como la base de su alma, se encuentra atada al árbol del que nació, al que por lo general ellas mismas se refieren como "árbol gemelo". No son inmortales, pero pueden llegar a vivir mucho tiempo (a menudo, incluso varios cientos de años).

Cuando una hamadría nace en una zona boscosa es habitual que no tarden en aparecer en un corto periodo de tiempo tres o cuatro más. De ese modo, forman pequeños grupos de "amistades", a las que suelen unírseles otros espíritus locales de la naturaleza o sacerdotes Lilium. La personalidad de estas criaturas está marcada enormemente por el tipo de árbol que representan y, dependiendo de cual procedan, sus pautas de conducta son diferentes.

MODUS OPERANDI

Cada hamadría actúa de un modo diferente, pero siempre hacen buen uso de sus habilidades mágicas para combatir. Magas poderosas, su experiencia en el uso de conjuros y ensalmos hace de ellas unas adversarias de gran capacidad.

Tanto su corazón como su cabeza son puntos vulnerables.

Necesidad Física: Una Hamadría no puede alejarse demasiado tiempo de su árbol gemelo. Si se encuentra apartada mucho más de un kilómetro durante dos o más días empieza a sufrir un penalizador acumulativo a toda acción de -5 cada noche. Si no vuelve junto a este en menos de un mes, tanto la Hamadría como el árbol se marchitan y mueren. Este proceso puede aplazarse realizando ciertos rituales místicos o en caso de que la Hamadría renuncie a su vida inmortal, en cuyo caso pierde todas sus habilidades sobrenaturales (así como sus poderes mágicos) y se vuelve una mera mujer humana.

Desplazamiento Subterráneo Superior: Mientras estén a menos de un kilómetro de su árbol, las Hamadrías pueden introducirse en la tierra y desplazarse a su máxima velocidad mientras se encuentren en tierra blanda, o a mitad si es terreno ligeramente más duro.

Vínculo Espiritual: La esencia de la Hamadría reside en su árbol gemelo, por lo que en realidad no puede decirse que tenga propiamente alma. En consecuencia, los conjuros anímicos no son capaces de alcanzarla directamente; han de ser lanzados sobre el árbol si quieren afectarla.

Recuperación: Mientras se encuentra bajo tierra en contacto con las raíces de su árbol, la hamadría se nutre de la vida que le rodea. En consecuencia obtiene Nivel de Regeneración 10 y su Regeneración Zeónica se dobla.

Renacimiento: Aunque su cuerpo sea destruido, la Hamadría no muere mientras su árbol gemelo esté vivo; es capaz de regenerarse incluso de daños que deberían acabar con ella. Cuando por causa de daño físico fallece, la hamadría se deshace y sus restos se hunden en el suelo. En el plazo de un mes un nuevo cuerpo brotará de las raíces de su árbol, aunque es posible que sus recuerdos tarden mucho más en regresar.

Espina de Madera: Gastando innatamente 50 puntos de zeon las hamadrías pueden realizar un ataque especial con su pelo; lo clavan en el suelo y crean una espina que ataca a sus enemigos hasta una distancia máxima de 10 metros. Este ataque emplea su Proyección Mágica ofensiva.

Vulnerable al fuego: Su cuerpo es especialmente volátil, por lo que los daños basados en fuego le producen grandes daños. Si se le ataca con este elemento, pierden el doble de Puntos de Vida que les produzcan y son incapaces de regenerarlos enterrándose bajo tierra, por lo que deben recuperarlos a un ritmo natural. Si el cuerpo de la Hamadría es consumido completamente por el fuego, queda calcinado más allá de su regeneración y no es capaz de volver a utilizarlo. A pesar de todo, su alma sigue residiendo en el interior del árbol gemelo y puede llegar a lanzar conjuros a través de él si pierde su forma física reduciendo su ACT a la mitad.

Vínculo de Vida: Ya que su árbol gemelo es la vida de la hamadría, cualquier daño que este sufra le causa a esta un gran dolor (dependiendo de lo grave que sea, puede ser considerado el estado de Dolor o de Dolor Extremo). Si el árbol es destruido, la Hamadría muere de forma automática, ya que su alma es destruida también en el proceso.

ÁRBOLES PROTECTORES

Puesto que cada hamadría procede de un tipo de árbol diferente, su comportamiento y capacidades mágicas varían dependiendo de la naturaleza del espíritu guardián que la protege. A continuación se exponen los árboles más comunes y sus rasgos distintivos habituales;

ROBLE

Apariencia: Por aspecto son adultas y regias. Todas sus acciones tienen cierto porte noble y a menudo llevan coronas de madera sobre la cabeza. Tienen la piel clara y el pelo de color madera o verdoso.

Personalidad: Serias y majestuosas, a la vez que temiblemente beligerantes, estas hamadrías se comportan como si fueran las líderes de su especie. No se inclinan a ayudar a los mortales ni tampoco los detestan especialmente, pero si por cualquier causa consideran que han sido ofendidas, tratarán de destruir a quien las haya insultado a cualquier precio.

Modificadores: En el caso de que provengan de un roble posee 30 niveles de vía en Destrucción, 30 en la Luz y una base de 100 en Liderazgo.

Especial: Como espíritus de la guerra, las hamadrías del roble pueden recubrir sus cuerpos de armaduras y armas de madera formadas con su pelo, lo que les permite atacar y defender físicamente usando su Proyección Mágica. El daño del arma creada es el mismo que el de la Espina de Madera, aunque obtiene a la vez un Tipo de Armadura 4 contra toda clase de ataque salvo CALor y ENErgía. Cada turno que mantengan activa esta habilidad han de gastar 50 puntos de Zeon.

MANZANO

Apariencia: La apariencia de estas hamadrías es bastante convencional; no tienen ningún rasgo especialmente distintivo.

Personalidad: Siempre dispuestas a llegar a algún trato, estas hamadrías caminan entre el límite de la bondad y la más absoluta crueldad. Valoran la vida y la muerte por igual, y solicitan un pago apropiado para ayudar o condenar a la gente.

Modificadores: Al nacer del manzano las hamadrías obtienen un nivel de vía de 60 en Creación y obtienen un bono de +60 a su habilidad de Medicina.

Especial: Estas hamadrías tienen Regeneración 10 incluso cuando no están enterradas en contacto con las raíces de su árbol. Además, su sangre es una sustancia vital que incrementa durante un día entero dos puntos (hasta un máximo de 16) la regeneración base de quien la beba.

SAUCE

Apariencia: Son siempre exuberantes, con toques exóticos como flores extrañas decorando partes de sus cuerpos o cabellos de colores muy inusuales. A veces, también tienen tatuajes místicos en sus brazos o espalda.

Personalidad: Caprichosas, manipuladoras y misteriosas, su comportamiento suele ser a veces jovial y otras malicioso, llegando a veces a extremos peligrosos. Son vengativas (incluso malévolas en ocasiones), pero se portan bien con aquellas personas que les resultan divertidas o atractivas.

Modificadores: El sauce les proporciona un nivel 20 en Aire, Agua, Fuego y Tierra, así como un +40 en Música y una base de 10 en todas las habilidades secundarias.

Especial: Hechiceras extremadamente expertas, si están cerca de sus árboles gemelos su ACT se incrementa 10 puntos.

ABEDUL

Apariencia: De alguna manera, dentro de su normalidad estas hamadrías siempre tienen un aspecto puro y sagrado, con el cuerpo lleno de flores blancas y el cabello dorado y brillante.

Personalidad: Suelen ser criaturas completamente benignas, que dedican su existencia a ayudar en secreto a quienes lo necesitan y acabar con cualquier entidad maligna que amenace sus territorios o seres queridos.

Modificadores: Con el abedul las hamadrías poseen un nivel de vía 60 en Luz y obtienen una base de 40 en Liderazgo.

Especial: Estas hamadrías tienen la consideración de seres sagrados, por lo que cualquier criatura oscura o maligna que se les acerque a menos de 10 metros ha de superar cada asalto un control de RM contra 120 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso.

ACEBO

Apariencia: Son las hamadriás más jóvenes (suelen ser niñas o adolescentes), tan gráciles como bellas y encantadoras.

Personalidad: Activas, voluntariosas y con un fuerte sentido del deber, estas dríadas patrullan habitualmente las inmediaciones de su árbol gemelo para asegurarse de que todo marche bien. Se comportan de un modo heroico, y son incluso capaces de ponerse en peligro para ayudar a quienes lo necesiten. Lamentablemente, también son obcecadas y cabezas, y una vez que han tomado una decisión, es difícil que cambien de opinión.

Modificadores: El acebo incrementa 20 niveles su vía de Esencia y le da una base de 40 en una vía elemental cualquiera. Adicionalmente, obtiene 80 en su habilidad secundaria Estilo.

Especial: Obtienen un bono de +10 a su Proyección Mágica ofensiva.

AVELLANO

Apariencia: Estas hamadriás son, de lejos, las más hermosas de todas. Sus ojos, piel y cabellos pueden ser de cualquier color, pero siempre relucen con frescura y un encanto que embelesa a quienes las contemplan.

Personalidad: Agradables, sabias y enormemente inteligentes, a estas hamadriás les gusta relacionarse con los mortales una vez que están seguras de que no corren peligro. Les gusta tanto aprender como enseñar, y suelen estar dispuestas a ayudar a las personas a cambio de una buena historia. Sienten una aversión especial hacia las personas necias y quienes no respetan la belleza. En tales casos, no tienen reparos en castigarlos como es debido.

Modificadores: Si proceden de este árbol, 40 de sus niveles de magia están dedicados a Luz y 20 a Creación. Al mismo tiempo, tienen un bono de +20 a Historia, Medicina y Música.

Especial: La Inteligencia de estas Hamadriás es un punto superior a lo normal.

TEJO

Apariencia: Pese a seguir siendo extremadamente hermosas, son mujeres de mediana edad con el pelo color ceniza y los ojos grises y apagados. A veces sus rostros tienen una apariencia cadavérica y su piel es blanca como la de un muerto.

Personalidad: Eternamente melancólicas, estas hamadriás rehúyen el contacto con otros seres vivos. Les gusta la soledad y, salvo en inusuales circunstancias, simplemente se ocultan bajo sus árboles para evitar ser descubiertas. Sólo son violentas cuando se encuentran con entidades no muertas o personas relacionadas de algún modo con la nigromancia.

Modificadores: El tejo recibe un nivel de vía de 60 en Destrucción y 100 en la habilidad Ocultismo.

Especial: El espíritu del Tejo, el árbol funerario, está en directo contacto con el fuego y la muerte, por lo que sus hamadriás no sufren daño especial por ser atacadas por ataques basados en calor. Además, pueden hablar con los espíritus de las personas que han fallecido recientemente, antes de que sus esencias sean reclamadas por el flujo de almas.

ESPINO BLANCO

Apariencia: Su cabello suele ser blanco y su piel es pálida, lo que contrasta con sus ojos rojizos o azulados. Sus manos acaban en uñas afiladas y, a veces, también tienen los incisivos ligeramente alargados.

Personalidad: Crueles y malévolas, estas hamadriás son almas oscuras que tienden a disfrutar causando estragos y destrucción. Engañan y matan de manera desagradable, simplemente porque es algo que les divierte. En más de un sentido, a menudo actúan como verdaderos demonios.

Modificadores: El espino blanco les otorga un 40 en la vía de Oscuridad, 20 en la de Destrucción y reciben una base de 60 en Intimidar.

Especial: La sangre de estas hamadriás es extremadamente venenosa. Todo aquel que se ponga físicamente en contacto con ella (habitualmente, como resultado de haberles causado daño con un ataque), ha de superar un control de RV contra 100 o sufrir el estado de Dolor y un daño equivalente al nivel de fracaso.



HECATONDIES SIGMA

GOLEM DEFINITIVO DE COMBATE



Nivel: 12

Puntos de Vida: 300

Categoría: Guerrero

Fue: 14 **Des:** 13 **Agi:** 11 **Con:** 13 **Pod:** 13 **Int:** 12 **Vol:** 10 **Per:** 12

RF 105 **RM** 105 **RP** 100 **RV** 105 **RE** 105

Turno: 125 Natural

Habilidad de ataque: 295 Garras de Dragón o 295 Alas de Cuchillas + 275 Cola Prensil x2; o 295 Cúpula Destructora

Habilidad de defensa: 280 Garras de Dragón; o 300 Alas de Cuchillas

Daño: 85 Garras de Dragón (FIL) 80 Alas de Cuchillas (FIL)

TA: Caparazón de Metal Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 6 Ene 6

Ki: Fue 28 Des 24 Agi 10 Con 26 Pod 24 Vol 8 **Total:** 120

Acumulaciones de Ki: Fue 3 Des 3 Agi 2 Con 3 Pod 3 Vol 2

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Técnicas de Combate Improvisadas.

Técnicas: Campo de Repulsión, Barrera Defensiva, Cubo Dimensional.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Tamaño Innatural, Inmunidad Natural a un Elemento (Fuego, Frío, Completa), Exención Física, Ambidiestro, Inhumanidad, Necesidad Extrema.

Poderes: Armas Naturales: Garras, Alas de Cuchillas (-3 a la TA Defensora), Colas Prensiles (Ataque Adicional -20 x2, Presa 16), Destrozar, Daña Energía, Cúpula Destructora (Conjuro Innato, Condicionado, Requiere 1 Turno de Preparatoria), Núcleo de Energía, Incrementador de Ki, Vuelo Místico 14 Limitado, Caparazón de Metal (Armadura Física 6, Armadura Mística 6, Barrera de Daño 100), Sistema Comandante, Núcleo Infinito (Zero), Armas Aniquiladoras (Deus), Ver lo Sobrenatural, Regeneración 0.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 11/12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 25, Advertir 70, Buscar 55, Rastrear 25, Ciencia 70, Memorizar 100, Detección del Ki 180.

Milenarios atrás, cuando Andromalius y el Senado de Sólomon crearon el ejército definitivo, los Hecatondies fueron la culminación de todas sus investigaciones bélicas, la mayor de sus producciones en serie. No obstante, en secreto incluso para el propio Senado, el Emperador diseñó y fabricó tres modelos únicos de Hecatondies, un trío de criaturas definitivas hechas para protegerle y responder sólo ante él. Serían sus agentes finales, la encarnación misma del poder terrenal de Sólomon; los Hecatondies Sigma.

Dentro de la clasificación de las Logias de Sólomon, los Hecatondies Sigma están en el teórico nivel Dyeus, grado que engloba los mayores avances de tecnología sobrenaturales conocidos. Aunque su potencial no alcanza el de sistemas como Único o Gravestone, de los que sólo se habla escuetamente en leyendas, lo cierto es que su poder destructivo personal supera todo lo visto o conocido; son verdaderamente los soldados finales.

Un Hecatondies Sigma es físicamente muy parecido a los modelos en serie; un golem tecnomágico de dos metros y medio de estatura fabricado en titanio y acero blanco. No obstante, tiene un par de colas prensiles en lugar de una y enormes alas de cuchilla en la espalda. Todo su cuerpo está además lleno de runas rojas que se iluminan y cambian cuando activan alguno de sus poderes. Por lo general caminan por el aire a medio metro del suelo con el porte de un emperador y la elegancia de un felino. Desprenden un aire de poder descomunal; cualquiera que los vea siente instintivamente que se encuentra ante una criatura superior, algo más cercano al reino de los dioses que al de los mortales.

Aparentemente, se cree que los Sigma fueron destruidos durante la caída de Sólomon, pero lo cierto es que, pese a quedar terriblemente dañados, los tres lograron salir con vida. Cada uno ha sobrevivido de diferentes maneras a lo largo de miles de años hasta la actualidad.

A pesar de ser creaciones artificiales, los Sigma están prácticamente vivos, pues sus programas de inteligencia artificial les permiten comportarse como seres humanos. Son tremadamente inteligentes, y pueden adaptarse a cualquier circunstancia con facilidad para salir beneficiados.

Al contrario que los Hecatondies normales, que pueden ser controlados activando un código verbal de control, los modelos Sigma sólo obedecen a quien tenga Sangre Antigua que descienda directamente de Andromalius y conozca su clave personal.

ZERO, EIN Y DEUS

Los nombres de los tres modelos de Hecatondies Sigma fueron Zero, Ein, y Deus. A continuación hay una referencia a cada uno de ellos así como sus características más destacables.

ZERO SIGMA: Zero es el primer Hecatondies, el prototipo creado personalmente por Andromalius a partir del que se fabricarían tanto Ein y Deus como los modelos en serie. Aunque no gozaba de los sistemas destructivos instalados en sus dos hermanos pequeños, Zero fue el que más desarrolló su inteligencia artificial, adquiriendo rápidamente rasgos humanos e incluso sentimientos. Sobrevivió a la caída de Sólomon, pero quedó desconectado durante miles de años cuando su generador de energía, dañado en el conflicto, se agotó. Hace apenas unos siglos, Eljared introdujo en él una de las treinta piezas de metal negro para reactivarlo, y desde entonces ha viajado de un lugar a otro, interesado por ver en qué clase de lugar se está convirtiendo el mundo. Actualmente tiene un trato con el Príncipe Lucanor Giovanni, y trabaja para Wissenhaft a cambio de recibir mantenimiento técnico que requiere para seguir completamente funcional.

DEUS SIGMA: Deus fue el último de los modelos Sigma en ser fabricado y también al que se le otorgó el mayor poder destructivo de los tres. Su cuerpo fue equipado con armas de aniquilación de semejante calibre que podía fácilmente destruir un ejército convencional de un sólo disparo. Lamentablemente, durante la caída de Sólomon se encontraba en periodo de letargo, algo que le impidió ser activado (aunque también le salvó de su destrucción). Transportado lejos en una plataforma de combate de Sólomon, acabó sus días en las profundidades del Pantano Akquo, donde reposa en mitad de la enorme nave a la espera de ser reactivado. Deus es completamente fiel a los últimos deseos de Andromalius; quiere destruir a todos los enemigos de Sólomon. Trágicamente, eso representa para él acabar con el mundo tal y como es en la actualidad.

EIN SIGMA: Aparentemente, Ein es el modelo de Hecatondies Sigma más perfecto de todos, la obra definitiva de Andromalius. Su poder no consistía en habilidades personales o una capacidad de combate superior, sino porque era una conexión directa al Sistema Único, un programa viviente que tenía la capacidad de controlar todas las Logias de Sólomon. De ser así, eso lo convertiría probablemente en una de las armas más terribles sobre la superficie de Gaia. Poco es lo que se sabe de él, pues durante mucho tiempo se creyó que fue destruido durante las Siete Horas de Fuego. Sólo recientemente Zero ha notado que los sistemas de Ein siguen activos, pero ignora por completo tanto su ubicación como si está consciente o no.

MODUS OPERANDI

Cada Hecatondies tiene sus propias motivaciones y su manera de actuar, aunque cuando entran en combate, todos ellos actúan empleando avanzadas tácticas militares. Si bien rara vez lo requieren (puesto que su poder personal es incomparable), son capaces de tender complejas trampas a sus enemigos y aprovechar hasta la más mínima ventaja a su favor. Cuando luchan cuerpo a cuerpo siempre realizan entre tres y cuatro ataques por asalto, combinando el uso de sus garras y el de sus dos colas.

Su punto vulnerable se encuentra en el pecho, donde se encuentra su generador. Un crítico de valor final superior a 50 lo desconecta pasados entre dos y tres asaltos, al dejarlos sin energía.



Colas Prensiles: Las largas y poderosas colas de los Sigma están especialmente preparadas para enrollarse alrededor de sus adversarios e inmovilizarlos. A diferencia de los Hecatondies normales, estos tres modelos poseen una cola adicional con la que pueden, o bien sujetar con más facilidad a un adversario, o bien atrapar a un segundo enemigo. A voluntad, el modelo Sigma es capaz de usar cualquiera de sus dos colas para tratar de atrapar a un individuo cuyo Tamaño no sea superior al suyo propio. Esta acción cuenta como un ataque adicional natural, por lo que puede ejecutarlo mientras arremete con las garras, sin sufrir ningún penalizador a su habilidad. Si logra un impacto con éxito, su antagonista debe realizar un control enfrentado contra Fuerza 14 o verse paralizado, según las reglas generales de la maniobra de Presa. Si prefiere emplear ambas colas contra un enemigo sólo se realiza un único ataque, pero el control de Fuerza aumenta hasta 16. Por supuesto, nada le impide usar cada cola con un adversario diferente.

Incluso mientras mantiene a alguien aprisionado, un modelo Sigma es capaz de seguir luchando normalmente. A la hora de recibir ataques, cada cola cuenta como un punto vulnerable del golem (-30 a la habilidad de quienes traten de realizar golpes apuntados en su contra). En el caso de que se produzca sobre ella un crítico superior a 20, el Sigma no sufre ningún tipo de penalizador a la acción o desventaja adicional, pero ésta queda completamente inservible. Si un sujeto está preso por ambas colas y una de ellas es destruida, el Hecatondies suelta inmediatamente al objetivo para proteger la cola restante.

Destrozar: Una vez tiene a un adversario atrapado en alguna de sus colas al menos con Parálisis Parcial o Completa, el Golem puede empezar a estrujarlo, obligándole a realizar un control enfrentado de Fuerza 14 (si está sujeto con una) o Fuerza 16 (si lo está con las dos) al inicio de cada turno. Cada punto por el que el individuo apresado pierda el control, sufre la pérdida de 10 de daño, aunque puede sumar un +1 a su tirada por cada 2 de TA dura que tenga contra ataques Contundentes.

Núcleo de Energía: Los modelos Sigma poseen un núcleo de poder centralizado que utilizan para activar o potenciar sus diversas capacidades especiales. Este núcleo posee el equivalente a 15 cargas de Energía que el Hecatondies puede invertir para incrementar sus acumulaciones de Ki, utilizar sus Cúpulas Destructoras o generar sus Pantallas de Energía. Estos puntos sólo se recargan absorbiendo energía sobrenatural que caiga por cualquier medio en sus manos.

Alas de Cuchillas: Los Zero Sigma están equipados con par de alas especiales que utilizan como defensa y ataque, pues poseen dos modalidades de uso completamente diferentes. En modo defensivo, las alas de un Hecatondies Sigma cubren el cuerpo del golem generando un campo de energía sobrenatural que le permite detener los ataques como si se tratara de un escudo. Por cada 500 puntos de daño que sufra el escudo, las Alas consumen una carga de poder del Núcleo de Energía. Si por el contrario las usan ofensivamente, el Hecatondies combina los ataques de las cuchillas con el resto de su cuerpo, lo que le permite sustituir su ataque con sus garras por el de las Alas de Cuchillas, las cuales poseen la capacidad de anular hasta 3 puntos la Armadura del Defensor.

Cúpula Destructora: Un Sigma está dotado de sistemas de combate místicos que le permiten proyectar potentes descargas de energía mágica por sus extremidades. Al impactar sobre un blanco, estos rayos estallan, destruyendo todo lo que se encuentre en un radio de veinte metros. Tienen un daño base de 90 y atacan en la Tabla de Energía. A efectos de juego, son equivalentes a un conjuro de Cúpula de Destrucción, lanzado con un valor zeónico de 120. Para emplear este poder, el golem debe de concentrar energía en sus extremidades durante un asalto completo, por lo que mientras se prepara, no puede realizar ningún ataque con las garras, aunque si con sus Alas de Cuchilla. Igual que muchos otros de sus poderes, esta capacidad depende de las reservas que le queden en el generador, pues cada disparo consume una carga de energía.

Incrementador de Ki: Los Sigma aprovechan especialmente su Núcleo de Energía para incrementar sus habilidades de Ki, pues este le permite aumentar sus Acumulaciones momentáneamente. El Hecatondies obtiene un +1 a las seis (como si hubiera gastado un punto de Cansancio) por cada carga del Núcleo que invierta (hasta un máximo de +3).

Técnicas de Ki: El Hecatondies Sigma está programado con unas técnicas de Ki creadas especialmente para él. A continuación hay un listado con ellas:

CAMPO DE REPULSIÓN

Nivel: 1

CM: 45

El Hecatondies Sigma crea una pantalla llena de runas tecnomágicas que se funde con sus garras. Se trata de un campo de repulsión que rechaza de inmediato cualquier cosa que entra en contacto con él, permitiéndole proyectar a sus enemigos por los aires y alejarlos del cuerpo a cuerpo con un simple roce. A términos de juego, el Hecatondies realiza un ataque con un Bono de +40 a su Habilidad. Si impacta sobre su adversario (sin contar Tipo de Armadura alguna), provoca un Impacto de Fuerza 12. Naturalmente, por lo demás cuenta como un ataque convencional que causa daño con normalidad.

DES 3 FUE 3 POD 3 VOL 3

Efectos: Habilidad de Ataque +40, Impacto Fuerza 12.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

BARRERA EXISTENCIAL

Nivel: 1

CM: 50

Los sistemas del Sigma crean una barrera existencial que reduce la potencia de los ataques que van dirigidos contra él. Su cuerpo se recubre de una especie de superficie cristalina llena de runas en movimiento que reprograman la realidad durante unos cuantos segundos y le proporcionan un Bono de +40 a su Habilidad de Parada contra todos los ataques que reciba durante ese turno.

DES 3 AGI 3 FUE 3 POD 3

Efectos: Habilidad de Parada Completa +40.

Ventajas: Reducción de Ki 3.

CUBO DIMENSIONAL

Nivel: 2

CM: 50

El Hecatondies crea un pequeño cubo transparente frente a él que absorbe un ataque a distancia, ya sea físico o sobrenatural. Tras almacenarlo en su interior, instantes después lo libera redirigiéndolo contra el objetivo que prefiera. Este cubo dimensional también absorbe las capacidades esotéricas de los ataques, por lo que también puede redirigir conjuros puramente anímicos o incluso poderes psíquicos. A términos de juego el Hecatondies debe conseguir una parada con éxito y, aunque no tenga acción, es capaz de redirigir el ataque contra cualquier adversario que el designe. Los bonos por contraataque que haya conseguido también se suman a este ataque, pero sólo si van dirigidos contra el atacante original. Esta Técnica únicamente funciona contra ataques a distancia.

FUE 7 POD 7 VOL 7

Efectos: Reflectar el Ataque, Elección de Blanco, Reflectar Habilidades Esotéricas.

Vuelo: El Hecatondies Sigma posee una capacidad de vuelo muy superior a la de los modelos en serie. Se desplaza místicamente por el aire con un Tipo de Vuelo 14 siempre que pueda ayudarse con sus alas. Si estas están dañadas por cualquier motivo o las está utilizando de otro modo, su velocidad se reduce a 12.



Inmunidades: La coraza externa de los Sigma es una versión mejorada de la armadura de los Hecatondies. Esta versión es completamente resistente a los efectos del Fuego y el Frío más intensos, por lo que es inmune a cualquier ataque que se realice con estos elementos.

Sistema Comandante: Los Sigma tienen un programa que les permite controlar todos los golems de Sólomon que encuentren siempre que no estén protegidos o escudados especialmente contra ello.

Núcleo Infinito (Sólo Zero): Zero Sigma tiene como generador una de las treinta piezas de metal negro, lo que le permite regenerar continuamente la energía de su Núcleo. Cada turno que pase recupera inmediatamente una carga de energía que haya gastado, aunque no puede superar las 15 cargas máximas.

Armas Aniquiladoras (Sólo Deus): Deus Sigma está equipado con armas tecnomágicas de destrucción masiva que le permiten arrasar kilómetros y kilómetros de distancia. Se trata de cuatro dispositivos termonucleares que lleva acoplados en la espalda y que dispara como si se tratase de misiles de corto alcance (llegan hasta poco más de unos dos kilómetros). Para evitar que sean “fácilmente activados” o estallen por error, cada uno de ellos tiene un sistema para armarse que requiere un largo código numérico que Deus tarda más o menos, un minuto entero en introducir. Una vez alcanza el blanco designado por el Hecatondies, el dispositivo estalla con un radio aproximado de un kilómetro y medio. Cualquiera que esté a menos de 100 metros del punto central del impacto recibe un ataque de habilidad final Zen (es decir, un Ataque Final de 440) con un Daño Base de 300 puntos. Aquellos que se encuentren entre los 100 y los 500 metros reciben un ataque de habilidad final Inhumano (es decir, 320) con un Daño Base de 200 puntos. Finalmente, quienes se encuentren entre los 500 y los 1.500 metros sufren un ataque de habilidad final Imposible (es decir, 280) con un Daño Base de 100. Deus dispone únicamente de cuatro dispositivos y, obviamente, una vez usados es completamente incapaz de volver a utilizar esta catastrófica capacidad.

Regeneración: Al igual que los Hecatondies normales, los Sigma no son capaces de regenerarse de los daños sufridos. Deben encontrar o fabricar piezas de repuesto para poder repararse.

HELLEBORUM GNIDIUM

LANZADOR DE ESPORAS



Nivel: 1

Puntos de Vida: 60

Categoría: Asesino

Fue: 3 **Des:** 6 **Agí:** 7 **Con:** 4 **Pod:** 2 **Int:** 3 **Vol:** 2 **Per:** 3

RF 25 **RM** 5 **RP** 5 **RV** 25 **RE** 25

Clase: Entre mundos 5

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 60 Latigazos

Habilidad de defensa: 40 Esquiva

Daño: 25 Latigazos (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención física, Vulnerabilidad a un elemento (Doble daño Fuego).

Poderes: Armas Naturales: Latigazos, Esporas (Distancia 25 Metros, Área 5 Metros, RV 110), Bambolla de Esporas, Visión Extrasensorial, Dominación (RF 80, Posesión, Condicionada), Zombis Verdes, Modificación del Huesped.

Tamaño: 7 Pequeño

Tipo de movimiento: 5

Regeneración: 1
Cansancio: 4

Habilidades Secundarias: Trepar 10, Sigilo 40, Ocultarse 20, Advertir 40, Buscar 20.

Las aterradoras plantas conocidas como helleborum gnidium no son una creación natural; una aberración como esa nunca podría haber nacido del seno de la naturaleza. Se trata de un arma genética desarrollada por la ciencia sobrenatural de los laboratorios de Rah sin otro fin que causar estragos inimaginables.

Los helleborum son una especie vegetal que, movida por instintos animales, tiene la capacidad de desplazarse libremente por la superficie. No demasiado grandes (no llegan a medir más de medio metro de altura), poseen semejanza con una especie de pulpo dotado de una decena de cristalinas bambollas de esporas en la parte superior de su cuerpo.

Aunque débiles individualmente, el verdadero peligro de estas plantas consiste en su ciclo vital único; una vez que maduran buscan seres vivos que utilizar como “vehículos” y se unen a ellos para controlarlos. Este proceso acaba gradualmente con la vida de su huésped, el cual se acaba convirtiendo en una enorme planta que da nacimiento a nuevas helleborum.

El comportamiento de estas plantas es errático e impredecible. No son realmente inteligentes, pero demuestran poseer cierto instinto depredador a la hora de buscar y capturar a sus víctimas. Una vez han controlado a un huésped, ayudan a otras helleborum a encontrar los suyos propios. A veces, han llegado a volverse lo suficientemente numerosas como para representar un auténtico peligro para pequeñas poblaciones; al menos en dos ocasiones en los últimos doscientos años estas plantas han tomado el completo control de la población de dos aldeas.

Lo cierto es que se desconoce como los helleborum gnidium, que no llegaron a ser usados en la guerra, pudieron acabar apareciendo en diversos confines de Gaia tiempo después. Hay diversas teorías que aseguran que alguien pasó siglos enteros repartiendo semillas en diversos lugares, “programándolas” para que despertaran a su debido momento. La finalidad o el motivo de dicho acto sigue siendo desconocida.

Actualmente hay diversos puntos de Gaia donde se encuentran activas estas plantas, aunque siempre evitan ser detectadas por grandes poblaciones.

MODUS OPERANDI

Dadas sus limitadas capacidades de combate, si no tienen un cuerpo bajo su control las helleborum siempre intentan sacarle el máximo provecho a sus esporas venenosas. Una de sus metodologías más habituales consiste en lanzar una bambolla a distancia sobre objetivos que se encuentren durmiendo o no se percaten de su presencia, pues es una manera de asegurarse que no podrán escapar. En otras ocasiones, sobre todo si sobrepasan en número a sus adversarios, prefieren un combate más directo, sacrificándose si es necesario varias de ellas para generar suficiente veneno en el ambiente.

A veces, si han logrado reunir a un número considerable de “zombis verdes”, pueden llegar a atacar en grandes grupos, creando una auténtica avalancha de cuerpos acompañados de decenas de plantas que buscan cuerpos que reclamar.



Latigazos: Un helleborum puede utilizar sus patas a modo de cuchilla, lanzando latigazos con ellas capaces de provocar cortes considerablemente profundos.

Esporas: La principal arma que poseen los helleborum son sus esporas venenosas, pues con ellas pueden neutralizar a sus enemigos sin matarlos ni dañar sus cuerpos. Están dispuestas por toda la parte superior de su tallo y tienen dos maneras de usarlas. En primer lugar las esporas estallan automáticamente si el helleborum recibe un fuerte impacto, expandiéndose inmediatamente en un radio de 5 metros. La planta también es capaz de lanzar voluntariamente las esporas a no más de 25 metros de distancia, creando así una zona venenosa de aproximadamente unos 5 metros de radio. El veneno de las esporas necesita ser respirado para funcionar plenamente, pero el mismo contacto con la piel o los ojos ya es suficiente para causar efectos perjudiciales. Cualquiera que se encuentre en el interior de una zona venenosa creada por las esporas a partir de asalto siguiente en el que estas fueron liberadas debe de superar automáticamente una RV contra 110 (si las respira) o contra 70 (en caso de que estas simplemente entren en contacto con su piel u ojos). De fallar el control, los afectados sufren un negativo de -5 a toda acción por asalto hasta que, pasado un minuto, quedan inconscientes. La nube creada por las esporas permanece extendida alrededor de un minuto hasta que se disipa y el veneno se vuelve inocuo (aunque, de haber viento, es fácil que se disperse en sólo dos o tres asaltos).

Bambollas de Esporas: Los helleborum suelen cargar con una cantidad de entre 10 y 12 esferas llenas de esporas, y reproducen las perdidas a un ritmo de una por semana. En el muy improbable caso de que se consiga matar a la planta sin dañar las bambollas, pueden extraerse para usarlas con posterioridad, aunque solo viven entre tres y cuatro semanas separadas del helleborum.

Dominación: Si un helleborum consigue acercarse a alguien que ha quedado indefenso le clava un inapreciable agujón que posee en la parte central de su espina vertebral. A continuación, empieza un lento proceso por el que extiende minúsculos filamentos por el sistema nervioso y neuronal de su víctima para controlarla por completo; son necesarias entre tres y cinco horas para terminar el proceso. De conseguirlo, su objetivo debe superar una RF contra 80 o quedará dominado por la conciencia del helleborum. En caso de que supere el control, el afectado debe de repetir la RF cada hora hasta que falle o se separe de la planta.

Zombis Verdes: "Zombi Verde" es el nombre por el que se conoce a una persona o animal que ha quedado sometido al control de un helleborum gnidium. Estos individuos son simplemente una extensión de la voluntad de la planta y carecen de conciencia propia.

Su aspecto varía considerablemente dependiendo del tiempo que han permanecido juntos. Durante los primeros días simplemente parecen personas o animales con una planta clavada en la espalda, pero conforme pasa el tiempo diversos tallos y hojas aparecen por los oídos, globos oculares y, finalmente, el cuerpo entero de la víctima. Además, van perdiendo paulatinamente el color según su sangre empieza a ser sustituida por clorofila, tomando la característica tonalidad verdosa que les da nombre. Un "Zombi Verde" conserva cualquier habilidad física que tuviera anteriormente aplicando un simple negativo de -20 a toda acción, pero pierde todos sus poderes sobrenaturales de carácter anímico, así como el ki, el mentalismo y la magia. Trascurrida una semana, ganan además la habilidad de exhalar a voluntad esporas de helleborum, creando una zona venenosa continua a su alrededor de unos 5 metros.

Modificación del Huésped: Durante las primeras doce horas tras la posesión, el afectado aún conserva una vaga conciencia de lo que pasa a su alrededor, por lo que tiene derecho a un control de RP contra 120 cada tres horas o si va a hacer algo que va completamente en contra de su naturaleza para recuperar el control. No obstante, pasado ese tiempo, incluso su mente queda completamente sometida a la planta. La única manera de salvar a la víctima es retirar violentamente la planta del cuerpo antes de que pasen siete días, lo que causa un enorme dolor y puede llegar a matarla. Un individuo al que se le quite una planta de helleborum del cuerpo ha de superar un RF contra 80 para no morir,

e incluso así sufre un negativo de -60 que desaparece a un ritmo de -5 al día. Transcurrida una semana, la planta ya se ha integrado por completo en su organismo, por lo que no es posible separarlos de ningún modo; en más de un sentido, podría decirse que el individuo poseído ha "muerto", dejando tras de sí a un verdadero "zombi" vegetal. Alrededor de dos o tres años después, el huésped ya es una planta inmóvil que florece dando nacimiento a nuevas helleborum.

Vulnerabilidad: Por su naturaleza vegetal, cualquier daño basado en fuego produce doble daño en los helleborum y, además, consumen las esporas de sus cuerpos evitando que estallen ante los impactos.

OTRA "VOLUNTAD"

Una teoría desarrollada por el príncipe Lucanor Giovanni de Lucrecio es que existe la posibilidad de que las helleborum gnidium respondan a una especie de programación ancestral. Según esta idea, habría cierta coordinación en sus aparentes "acciones inconexas", aunque es completamente imposible determinar con exactitud cual puede ser y, en caso de que así fuera, de quien puede ser legado semejante voluntad.

Hijo de Baal

ENGENDRO DEMONÍACO MENOR



Nivel: 4

Puntos de Vida: 115

Clase: Entre mundos 20

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 8 **Agí:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 7 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 9

RF: 50 **RM:** 50 **RP:** 50 **RV:** 50 **RE:** 50

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 150 Garras / 140 Ultrasonidos / 110 Agarre / 120 Fauces

Habilidad de defensa: 155 Esquiva (120 en el suelo)

Daño: 60 Garras (Fil), 40 Ultrasonidos (Con), 50 Fauces (Pen)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Miedo Racial.

Poderes: Armas Naturales; Garras, Agarre, Ataque Ultrasónico (Distancia 50 Metros, Ataque Invisible, Daño Base 40), Vuelo Natural 12, Ojos Nocturnos (Visión Nocturna Real), Fundirse con la Oscuridad (Camuflaje Camaleónico, Limitado).

Tamaño: 19 Medio

Tipo de movimiento: 8/12

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 20, Intimidar 50, Ocultarse 120, Sigilo 70, Advertir 70, Buscar 70.

Baal, La Puerta del Infierno, es una de las veintiuna entidades que la Iglesia de Abel considera parte de los Mensajeros del Apocalipsis, aquellos que están destinados a destruir la existencia. Las criaturas que reciben el nombre de "sus hijos" son una de tantas creaciones de dicha monstruosidad, marionetas demoníacas concebidas a partir de su sangre para servirle y cubrir el mundo de oscuridad. No son verdaderos demonios, sino engendros sin alma nacidos por y para el mal.

Los hijos de Baal son similares a grandes murciélagos humanoides de color gris oscuro. Miden entre los dos y los dos metros y medio, aunque con las alas extendidas su envergadura puede ser superior a los cuatro metros. No poseen demasiada inteligencia, pero disponen de un afinado instinto para la crueldad. Como seres innatamente malignos, disfrutan sembrando el terror y provocando masacres.

La primera aparición de estas criaturas se remonta a algo más de cuatrocientos años, cuando la llegada de Baal a Gaia provocó el inicio de las guerras en la sombra. Si bien es verdad que su principal función era la de servir a su señor, lo cierto es que muchos permanecieron

errando por el mundo o en la Vigilia tras el desvanecimiento de Baal. Actualmente, son a menudo utilizados por invocadores como sirvientes o por verdaderos demonios que carecen de hueste propia, pues como engendros no requieren pactos ni tienen superior jerárquico que vele por ellos. Es bien sabido que la Orden de Yehudah se sirve habitualmente de los Hijos de Baal como fuerza de choque.

MODUS OPERANDI

Igual que elementales de pura maldad, los hijos de Baal matan tan sólo por el placer intrínseco que esto les produce. Tratan siempre de alargar el sufrimiento de sus víctimas, deleitándose de su miedo y desesperación como si eso les alimentara. Salen siempre de noche y actúan en lugares oscuros, pues sienten un irracional miedo hacia la luz. Pueden moverse tanto individualmente como en grandes grupos, pues coordinan muy bien sus acciones como una sombría legión. Por lo general prefieren actuar en espacios abiertos, donde sus alas les otorgan una gran ventaja. Atrapan a sus víctimas con sus garras y las elevan por los aires para dejarlas caer, o golpean a distancia usando sus ataques sónicos. Tanto su cabeza como su corazón son puntos vulnerables.

Garras: Las extremidades traseras de los hijos de Baal poseen afiladas garras con las que desgarran por igual carne y metal mientras vuelan por el aire. Sin embargo, los engendros son incapaces de usarlas apropiadamente desde el suelo, donde dependen únicamente de sus Fauces y Ultrasonidos.

Agarre: Una de las principales tácticas de combate de los hijos de Baal consiste en atrapar a sus adversarios con sus garras y elevarlos hasta gran altura para dejarlos caer poco después. Sorprendentemente, son capaces incluso de cargar con criaturas que les doblan en tamaño. Al usar esta maniobra con sus Garras estas no ven reducido su daño base.

Ataque Ultrasónico: Además de sus garras y fauces, los hijos de Baal también pueden generar un potente ataque sónico. Utilizando su garganta como caja de resonancia, crean ondas sónicas que producen un fuerte impacto al chocar contra sus objetivos. Esta habilidad funciona como un ataque a distancia con un alcance de 50 metros, pero al ser de carácter sónico resulta realmente complejo discernir la dirección del golpe; requiere superar un control de Advertir contra Absurdo o de Buscar contra Difícil para no aplicar el penalizar de Cegado al defenderse de él. Los hijos de Baal sólo pueden activar esta habilidad cada tres asaltos, pero no tiene límite alguno en cuanto a número de usos.

Vuelo: Poseen un par de alas con las que son capaces de desplazarse por el aire con un Tipo de Vuelo 12. Los bonos que esto les proporciona ya se encuentran reflejadas en sus ataques de Garras y en su Esquiva.

Fundirse con la Oscuridad: Un Hijo de Baal posee la capacidad de camuflarse con las sombras, cambiando la tonalidad de su piel para adecuarse a la oscuridad que le envuelve. Si permanece quieto en un lugar oscuro durante más de diez asaltos, detectarlo requiere un control de Absurdo en Buscar o de Casi Imposible en Advertir.

Ojos Nocturnos: Los ojos de los hijos de Baal son capaces de ver prácticamente cualquier cambio incluso en la oscuridad más absoluta.

Terror a la Luz: Puede que por ser criaturas atadas habitualmente a las sombras los hijos de Baal han desarrollado un absoluto terror racial hacia la luz intensa. Rehúyen automáticamente toda fuente de luz que sea más brillante que un grupo de antorchas y son incapaces de hacer nada a la luz del día.





HORMIGA Roja

INSECTO MONSTRUOSO



OBRERA

Nivel: 1

Puntos de Vida: 60

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 5 Des: 7 Agi: 6 Con: 4 Pod: 3 Int: 2 Vol: 2 Per: 6

RF 25 RM 20 RP 10 RV 25 RE 25

Clase: Natural 0

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 70 Fauces; 70 Aguijón Venenoso

Habilidad de defensa: 70 Esquiva

Daño: 40 Fauces, 10 Aguijón Venenoso

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Sentido Agudizado (Vista).

Poderes: Armas Naturales: Fauces, Aguijón Venenoso (RV 80, Debilidad), Movimiento Libre, Visión Radial.

Tamaño: 9 Medio

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 1

Cansancio: 4

Habilidades Secundarias: Atletismo 35, Saltar 75, Trepar 70, Advertir 30 (60), Buscar 25 (55).

GUERRERA

Nivel: 3

Puntos de Vida: 125

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 8 Des: 7 Agi: 8 Con: 7 Pod: 3 Int: 3 Vol: 3 Per: 7

RF 25 RM 20 RP 10 RV 25 RE 25

Clase: Natural 0

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 120 Fauces o 120 Aguijón Venenoso o 120 Ácido

Habilidad de defensa: 125 Esquiva

Daño: 90 Fauces (Fil), 10 Aguijón Venenoso (Pen), 40 Ácido (Cal)

TA: Armadura de Guerrera Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Sentido Agudizado (Vista).

Poderes: Armas Naturales: Fauces (+40 al Daño, +20 al Crítico), Aguijón Venenoso (RV 100, Coma), Ácido (Distancia 25 Metros, RF 80, Daño, Requiere un Turno de Preparatoria), Movimiento Libre, Visión Radial, Armadura Física 2.

Tamaño: 15 Medio

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 45, Saltar 45, Trepar 45, Advertir 30 (60), Buscar 15 (45).

Las llamadas Hormigas Rojas es un enjambre de extraños insectos gigantes oriundos del sur de Gaia. Su existencia nunca ha sido oficialmente reconocida por ningún gobernante de la zona, que las consideran poco más que un mito local, pero lo cierto es que llevan siglos cazando en los desiertos de Kushistán y los bosques de Nanwe.

Según han podido deducir algunos ocultistas y zoólogos estos seres son originarios de una mutación sobrenatural similar a la que sufren las blatodeas. No obstante, al contrario que esas aberraciones mágicas, la evolución de las Hormigas Rojas fue mucho más lenta y controlada; aunque adquirieron proporciones imposibles, mantuvieron parcialmente su condición originaria de "hormigas". Quien o que provocó esta exposición a la magia es un completo misterio, pero fuera lo que fuera, debió ocurrir hace poco más de mil años.

Como su nombre indica, estos insectos son muy similares a hormigas de color carmesí de gran tamaño; las hay casi de las mismas dimensiones que un ser humano normal... y algunas incluso más. La mayoría viven en una inmensa montaña hueca en el Yermo de Natara en Kushistán que hace las veces de "nido". Aparentemente, ese lugar es también donde descansa una criatura legendaria, mitad humana y mitad insecto, llamada T' arazza, la "Reina de las Hormigas". Supuestamente está dotada con el poder de controlar a todas las Hormigas Rojas a voluntad, pero lleva siglos aletargada como consecuencia de la activación de la Máquina de Rah.

El ciclo de vida de estos insectos es nocturno; cada noche salen a cazar por los alrededores de su cubil en busca de grandes presas de las que alimentarse. Generalmente prefieren capturarlas con vida, debilitándolas lo suficiente con el veneno de sus aguijones para transportarlas al nido y "troceárlas allí" con posterioridad. Todo esto es posible gracias a la infinidad de túneles subterráneos que plagan sus territorios; a través de ellos las Hormigas viajan libremente de un lugar a otro sin que nadie pueda verlas.

Las Hormigas Rojas no son especialmente inteligentes (en más de un sentido, son poco más que insectos gigantes) y no saben actuar de un modo organizado. A menudo combaten entre ellas o actúan caóticamente. No obstante, su inteligencia parece estar ligada a la de su reina, pues cuando esta sale temporalmente de su letargo (algo que cada vez es más frecuente), demuestran una iniciativa y una coordinación mucho mayor.

Si bien es cierto que en Kushistán se encuentra su nido central, hay otros lugares de Gaia, desde zonas semidesérticas a frondosos bosques, donde estos seres habitan en grupos mucho más pequeños.

CLASES DE HORMIGAS

Se conocen dos clases de Hormigas Rojas diferentes; las obreras, encargadas del mantenimiento del Nido y de capturar presas, y las guerreras, creadas para el combate y la protección del cubil. Aunque el aspecto físico de ambas es muy similar, las Guerreras son mucho más corpulentas, con una armadura quitinosa más recargada y un color mucho más oscuro.

Su cabeza es un punto vulnerable, pero sus cuerpos pueden seguir activos algo menos de un minuto incluso tras haberla perdido.

MODUS OPERANDI

Pese a lo que su apariencia parece sugerir, las Hormigas Rojas son en realidad combatientes temibles. Saltan ágilmente de un lugar a otro evitando los ataques y se lanzan sobre sus enemigos para acabar con ellos gracias a sus fauces y aguijón. Nadie, a primera vista, imaginaría que pueden moverse así. De considerar que sus objetivos son simples "presas", emplean generalmente su aguijón para debilitarlas y llevarlas hasta su nido. Si, por el contrario, llegan a considerarlas enemigos (como por ejemplo, si han acabado con varias de ellas o están invadiendo su cubil), no tendrán reparo alguno en tratar de descuartizarlos con sus fauces.

Sentido Agudizado: Los afilados ojos de las Hormigas Rojas les permiten observar su entorno con absoluta precisión en un radio de trescientos grados (o lo que es lo mismo, lo ven todo salvo lo que se encuentre directamente detrás de ellas). Además, son extremadamente hábiles percibiendo cosas en movimiento, por lo que si emplean la vista al Buscar o Advertir, usan los valores que se encuentra en paréntesis en sus Habilidades Secundarias.

Faúces: Las Hormigas Rojas poseen unas fauces que utilizan para desmembrar a sus presas. Si bien todas ellas son eficaces armas naturales, la de las guerreras posee una forma serrada especialmente dañina, que otorga un bono de +20 al resultado de cualquier Crítico que obtengan con ellas.

Movimiento libre: Gracias a sus patas insectoides las Hormigas Rojas pueden desplazarse por paredes o techos con un -2 a su Tipo de Movimiento.

Agujón Venenoso (Obreras): El aguijón de las Hormigas Rojas segregá un veneno que debilita a los intrusos el tiempo suficiente como para que los refuerzos del hormiguero acaben con ellos. Si con un ataque de Aguijón este consigue producir daños, inocula un potente veneno en el cuerpo de la víctima que la obliga a superar una RV contra 80 o sufrir un -1 temporal a sus características de Agilidad, Fuerza, Destreza y Constitución, más un -1 adicional por cada 10 puntos por los que no superó la Resistencia.

Agujón Venenoso (Guerreras): El veneno de las Guerreras es mucho más potente que la de las obreras. En vez de producir debilidad sobre sus enemigos los sume temporalmente en Coma, lo que les facilita transportarlos al nido con vida para disponer de ellos más tarde. Si la Hormiga produce daños con su agujón, es necesario superar una RV contra 100 o, en caso contrario, el sujeto cae en Coma una cantidad de horas equivalente al nivel de fracaso.

Ácido (Guerreras): Las hormigas guerreras también pueden escupir un potente ácido que producen en sus glándulas salivares para abrasar el cuerpo de sus rivales. Necesitan preparar este ataque durante un turno entero (aunque pueden realizar otras acciones mientras tanto), el cual tiene un alcance máximo de 25 metros. Dada su naturaleza, el ácido ignora 3 puntos del Tipo de Armadura del defensor y, si produce daños, obliga al afectado a superar una RF contra 80 durante los tres turnos siguientes o sufrir un Daño equivalente al nivel de fracaso.

HULDRA

DAMA DE LA NATURALEZA Y LA MÚSICA



Nivel: 6

Clase: Entre mundos 20

Puntos de Vida: 125

Categoría: Hechicero

Fue: 6 Des: 8 Agi: 7 Con: 7 Pod: 12 Int: 12 Vol: 8 Per: 8

RF 60 RM 75 RP 65 RV 60 RE 60

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 10 Combate Desarmado

Habilidad de defensa: 5 Esquiva

Daño: 15 Combate Desarmado (Con)

TA: Ninguna

ACT: 80 Esencia, 60 otras

Zeon: 1660

Proyección mágica: 150 Ofensiva, 180 Defensiva

Nivel de Vía: 50 Esencia

Habilidades Esenciales: Don, Desequilibrio Elemental (Esencia), Características Anímicas Sobrehumanas, Inmune a Venenos Naturales, Inmune a Enfermedades Naturales, Recuperación Superior de Magia Condicionada, Necesidad Musical (Magia Atada a Acción).

Poderes: Damas de los Sentimientos, Comunión con la Naturaleza (Regeneración 14 Condicionada, Movimiento Libre por Naturaleza), Música del Alma, Ver Espíritus.

Tamaño: 13 Medio

Regeneración: 1/14

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Nadar 15, Estilo 30, Persuasión 80, Liderazgo 120, Venenos 25, Advertir 25, Buscar 20, Animales 30, Herbolaria 30, Valoración Mágica 100, Música 200.

El folklore tradicional de muchas culturas habla de las Huldrae como seres sobrenaturales femeninos que median entre los asuntos del hombre con el más allá. Comúnmente se las considera criaturas ligadas a la naturaleza, similares a las Driadas o a los Harekawa, pero sus lazos son ligeramente más superficiales que los de estos dos. Algunos incluso las equiparan a sirenas de los bosques, por su voz sobrenatural y su costumbre de relacionarse con hombres que les atraen.

Las Huldrae son siempre mujeres extraordinariamente atractivas cuyas espaldas están "huecas". Vistas desde atrás su espinazo aparece ser un viejo tronco del que a menudo brotan plantas y raíces que usan para sostenerse por encima del suelo. No obstante, vestidas apropiadamente llegan a pasar por mujeres normales. Su color de pelo natural es verdoso, pero pueden innatamente modificarlo a la tonalidad que prefieran (sobre todo, si quieren tomar aspecto humano).

Las Huldrae tienen multitud de funciones dentro de la estructura del mundo sobrenatural y el mundano. En muchas ocasiones actúan como intermediarias de los espíritus y los seres mortales, poniendo en contacto a ambos o actuando como embajadoras de paz (pues son muy hábiles deteniendo los conflictos innecesarios). Más de una vez alguna de ellas ha acabado trabajando en secreto como consejera de señores feudales o caudillos militares para lograr que sus dominios sean prósperos y, al mismo tiempo, que los humanos no molesten innecesariamente a los espíritus locales. También actúan como musas para los artistas que han perdido la inspiración o devolviendo las ganas de vivir a aquellos que ya no encuentran sentido a sus vidas. Finalmente, en menor grado se las relaciona con las cacerías, ya sea para ayudar a aquellos que les caigan en gracia a encontrar las mejores presas o, por el contrario, a impedir que algunos montaraces logren encontrar nada que matar.

La personalidad de las Huldrae es variada, mas suelen ser agradables y poco propensas a la violencia. Se comunican en muchos idiomas, tanto mortales como sobrenaturales, e incluso son capaces de transmitir pensamientos e ideas a los espíritus que no entienden ningún lenguaje oral o escrito. Sus principales aficiones son la música y el arte, pues su aptitud artística innata es superior a la de cualquier mortal y su angelical voz solo se compara a la de las Elhaym. Actualmente casi la mitad de ellas están afiliadas a Samael o tienen buenos contactos con dicha sociedad, mientras que el resto vive en zonas rurales donde dirigen las acciones de los seres sobrenaturales locales.

MODUS OPERANDI

Aunque considerablemente poderosas gracias a su elevado dominio de la magia, las Huldrae son lo suficientemente inteligentes y reflexivas como para buscar todo tipo de soluciones pacíficas a cualquier conflicto. Sin embargo, eso no significa que sean estúpidas; saben perfectamente cuando la lucha es la única salida o en qué momentos acabar con una persona puede ser lo más conveniente para la mayoría. Curiosamente, sus contactos con las fuerzas sobrenaturales son precisamente lo que las vuelve más peligrosas; pueden recurrir al apoyo de multitud de criaturas y espíritus, como Cath Flidais o diversos elementales.

Damas de los Sentimientos: Debido a su condición natural, la mayoría de las Huldrae suelen sincronizar con la Beryl Gabriel, incrementando sus habilidades artísticas y creando un aura de paz a su alrededor. Por lo general su sincronización ronda los 40 puntos (siendo Aptitud Artística, Gracia, Empatía Positiva y Pacificador sus dones más comunes), pero en ocasiones excepcionales algunas de ellas pueden alcanzar un valor muy superior.

Comunión con la Naturaleza: Mientras se encuentre en un bosque o paraje natural, el cuerpo y alma de las Huldrae se recuperan a un ritmo vertiginoso. En consecuencia, adquieren Regeneración 14 y doblan su recuperación de Zeon. Tampoco tienen ninguna restricción de movimiento en el caso de moverse a través de tales parajes y son inmunes a todos los venenos o enfermedades naturales.

Habilidades Metamágicas: Cada Huldra puede invertir libremente hasta 20 niveles de magia para adquirir habilidades Metamágicas cuyos requisitos previos haya cumplido.

Música del Alma: La aptitud más poderosa de una Huldra consiste en transmitir sensaciones y emociones directamente con sus canciones e interpretaciones musicales. Si logra tocar o cantar durante un mínimo de tres asaltos completos, puede obligar a cualquiera que la escuche a realizar un control automático de RM o RP contra una dificultad equivalente a la mitad del valor alcanzado en un control de Música (hasta un máximo de 180). De fallarlo, cualquier afectado se verá embriagado por la emoción que la Huldra hubiera introducido en su canción (como tristeza, dolor, alegría, deseo...) un número de asaltos equivalente a su nivel de fracaso. Si alguien sigue oyendo la canción tras haber superado el control inicial tiene que repetirlo nuevamente cada cinco asaltos, aunque esta vez aplicando un bono de +20 a su Resistencia.

Necesidad Musical: Para poder realizar sus sortilegios, las Huldrae necesitan utilizar música o canciones. De no poder tocar música o cantar, son simplemente incapaces de lanzar hechizos.



HANAMEL

Lamentablemente, no todas las Huldrae están ligadas a Gabriel. Un pequeño número de ellas, a quienes se les suele llamar Hanamel, tienen un lazo con el Espíritu del Vacío Edamiel y, consecuentemente, su comportamiento es mucho más terrorífico. Estas criaturas no buscan la paz ni la guerra, sino llevar la existencia al olvido para acabar con todo conflicto. La mayoría usa su sexualidad para confundir a los hombres y usárselas como marionetas en sus planes. Al contrario que sus hermanas las Hanamel son afines a la Destrucción (estilo de magia en la que se especializan) y dominan un estilo de canción especial a la que llaman Sinfonía de la Nada (si al usar Música del Alma sus objetivos fallan la Resistencia por más de 20 puntos, estos pierden al instante todas sus emociones y recuerdos).

LA EMBAJADORA

Hasf Sigdal es una Huldra que se está ocupando actualmente de mediar en un asunto realmente problemático; tras la muerte de su padre, anterior señor de la provincia alberiense de Nairn y devoto seguidor de las creencias Lilium, el joven Duque Keiran Athol ha prohibido completamente cualquier sacrificio a los espíritus locales por considerarlos actos aborrecibles. Este hecho ha contrariado a muchas entidades sobrenaturales, pero como estas no pueden hacer daño a la familia Athol a causa de un pacto firmado con estos en eras pasadas, han planeado hacérselo pagar a los pueblerinos; les causarán tanto padecimiento que no tendrán más remedio que levantarse en contra del Duque. Por suerte, Sigdal está a punto de poner fin a la situación gracias a su carisma personal haciendo que los espíritus accedan a esperar una generación entera a cambio de que el hijo de Keiran (quien puede ver cosas inexplicables como su abuelo), acceda en un futuro a reanudar la religión Lilium. Sin embargo, existen partes en ambas facciones que están en desacuerdo con esta solución, por lo que han decidido acabar con el convenio de la manera más directa que se les ocurre; matar a la propia Sigdal. Esta, sospechando que puede estar en peligro pero tratando de probar a los espíritus que los mortales son de fiar, ha decidido contratar a un grupo de guardaespalda "humanos" que le ayuden a llevar a cabo su plan. Irónicamente, usar a mortales como asesinos es exactamente lo mismo en lo que sus detractores están pensando...



HUMBABA

TOTEM GUARDIÁN

Nivel: 7**Clase:** Entre mundos (Creación) 25**Puntos de Vida:** 4.815 Acumulación**Categoría:** Maestro en armas**Fue:** 13 **Des:** 8 **Agí:** 6 **Con:** 13 **Pod:** 10 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 6**RF** 85 **RM** 75 **RP** 65 **RV** 85 **RE** 85**Turno:** 70 Natural**Habilidad de ataque:** 180 Brazo Guardián + 180 Brazo Guardián**Habilidad de defensa:** Acumulación**Daño:** 150 Brazo Guardián (Con)**TA:** Natural + Roca Espiritual Fil 10 Con 10 Pen 10 Cal 10 Ele 10 Fri 10 Ene 6**Habilidades naturales:** Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Inmunidad Psicológica.**Poderes:** Los Once Cuernos, Roca Espiritual (Inmunidad Física Presencia Inferior a 120, Condicionada, Armadura Física 8, Condicionada), Esculpido (Regeneración Cero), Brazos Guardianes (Distancia 20 Metros, Daño base 150, Ataque Adicional Limitado, Sin Límite), Daña Energía, Ver lo Sobrenatural, El Doceavo Cuerno.**Tamaño:** 26 Enorme**Regeneración:** 0**Tipo de movimiento:** 7**Cansancio:** Incansable**Habilidades Secundarias:** Advertir 110, Buscar 50, Rastrear 35, Intimidar 120, Proezas de Fuerza 200.

Los humbabas son enormes tótems guardianes de la cultura jayán. Cada una de las grandes tribus poseía uno, que era considerado como un emblema de todas sus virtudes. Los jayán los contemplaban como representaciones divinas de los reyes espíritus, potencias encarnadas en el mundo a las que rendir veneración. Sin embargo, lejos de ser simples estatuas, estos tótems podían "despertar" durante cortos períodos de tiempo y caminar como seres vivos.

La forma física de un humbabá es ligeramente diferente dependiendo de su tribu de origen, pero lo normal es que sean grandes figuras humanoides de entre tres y cinco metros construidas en granito. Su cuerpo está decorado con once cuernos que representan las virtudes de los jayán, en los que reposan los espíritus que les dan poder.

Aunque en el pasado algunos de ellos avanzaban con sus tribus al combate como grandes campeones, la principal función de los humbabas ha sido siempre la de salvaguardar los territorios sagrados de su pueblo. Por ello, era fácil encontrarlos erigidos en templos, cementerios u otros lugares de oración. Usualmente permanecen en continuo letargo, pero al percibir cualquier amenaza o sacrilegio en el interior de sus dominios, se alzan para aplastar a cualquier posible enemigo. Ni hablan ni dan advertencias; simplemente lo destruyen todo a su paso.

Con la cultura jayán extinta, hoy en día es prácticamente imposible encontrar humbabas en Gaïa. La mayoría de los que aún quedan están situados en las grandes llanuras del Nuevo Continente, donde se hallaban los principales territorios de su pueblo, así como en las zonas selváticas de Nanwe.



MODUS OPERANDI

Como “representaciones divinas” que son, los tótems humbabas son criaturas extremadamente poderosas que hay que temer en combate. Por suerte sólo atacan a aquellos que mancillan las zonas sagradas que protegen, ya sea agravando restos sagrados, entrando en lugares prohibidos o dañando a quienes son descendientes de su pueblo. En cualquier otro caso, permanecen quietos como enormes estatuas inmóviles. Al luchar, combinan una descomunal resistencia física con la brutal violencia de sus ataques, aprovechando al máximo que pueden separar sus brazos del cuerpo y hacerlos volar libremente.

Igual que la mayoría de los golems, no tienen puntos vulnerables.

Los Once Cuerños: El verdadero poder de un humbababa reside en los once cuernos que tiene repartidos por todo su cuerpo. Mientras uno sólo de ellos permanezca intacto, los poderes del tótem son inmensos. Es posible tratar de destruirlos realizando ataques apuntados directamente contra ellos aplicando un penalizador de -40 a la habilidad ofensiva. Cada uno aguanta 200 puntos de daño (independientes del total de Puntos de Vida de la criatura) antes de romperse y no tienen la protección que le confiere Roca Espiritual. Cuando los once han sido eliminados el tótem pierde las habilidades Roca Espiritual y uno de sus ataques con los Brazos Guardianes.

Roca Espiritual: Gracias al poder espiritual que le confieren sus cuernos, los humbabas tienen una inmunidad casi absoluta al daño físico. El cuerpo central del tótem es completamente inmune a cualquier ataque o efecto con una Presencia inferior a 120 e, incluso si alguien consigue superar esta protección, la criatura posee un Tipo de Armadura 10.

Brazos Guardianes: El arma principal de un humbababa son sus enormes brazos, potentes extremidades que flotan alrededor de su cuerpo sin formar verdaderamente parte de él. El tótem puede usarlos para atacar a cierta distancia con ellos (no más de 20 metros de su ubicación) y, dado que cada uno es completamente independiente, hacen dos ataques diferentes por asalto.

Esculpido: El cuerpo de Humbaba no es capaz de recuperarse de los daños sufridos por medios normales, ya que su cuerpo ha sido creado a partir de roca. Para poder recuperar el cuerpo del tótem es necesario un experto escultor que lo reconstruya con tiempo y dedicación.

Visión Sobrenatural: El tótem capta el mundo a un nivel espiritual, siendo capaz de ver magia, matrices psíquicas y espíritus.

El Duodécimo Cuerno: Además de los once cuernos visibles que otorgan su poder al tótem, existe un duodécimo situado en el interior de su torso que le da vida. Este cuerno sólo se muestra cuando los Puntos de Vida de la criatura han descendido hasta cero o menos, y es necesario un golpe apuntado contra él para destruir por completo al humbababa. Mientras no sea quebrado, la criatura seguirá moviéndose por muy dañada que se encuentre.

IRA DE LA NATURALEZA

ELEMENTAL DUAL



Nivel: 7

Puntos de Vida: 3.300 Acumulación

Categoría: Maestro en armas

Fue: 14 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 12 **Pod:** 6 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 7

RF 80 **RM** 65 **RP** 60 **RV** 80 **RE** 80

Clase: Entre mundos 25

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 195 Brazos de Lava, 170 Remolino Ardiente.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 125 Brazos de Lava (Cal)

TA: Natural 6

Habilidades naturales: Tabla de Área.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Exención Física, Zen.

Poderes: Armas Naturales: Brazos de Lava (Ataque Elemental, -2 a la TA Defensora, +40 al Crítico, Remolino Ardiente), Daña Energía, Movimiento Subterráneo Superior, Erupción, Cuerpo de Piedra (Barrera de Daño 100 / 70), Terremoto, La Venganza de la Naturaleza, Vulnerabilidad.

Tamaño: 26 Enorme

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Intimidar 25, Advertir 60, Buscar 25, Rastrear 150, Proezas de Fuerza 210.

Aquellos que piensan que la naturaleza es incapaz de defenderse por sí misma no podrían estar más equivocados. Existen criaturas nacidas de las propias entrañas de la tierra cuyo objetivo no es otro que el de destruir a todo aquel que la haya dañado... la "Ira de la Naturaleza" encarnada.

Estas extrañas criaturas son una clase de entidad que existe habitualmente en territorios cargados de poder. Tienen características similares a las de los elementales, pero depende a la vez de varios principios distintos, como tierra y fuego. Asumen apariencias muy variadas, desde formas vagamente humanoides a otras más animalescas. No obstante, son siempre enormes gigantes de piedra y lava con el cuerpo recubierto de plantas y musgo.

Duermen en las profundidades y despiertan únicamente cuando "la tierra" que las ha concebido siente que necesita vengar una afrenta cometida contra ella. Naturalmente, es particularmente difícil determinar cuáles son las causas que pueden hacer que se levante semejante monstruosidad, ya que sus "venganzas", así como las fuerzas que las controlan, son siempre muy subjetivas. Podría ser que unos cazadores hubieran iniciado un incendio que devastara kilómetros de bosque sólo para obtener mejores presas, que un señor feudal dejara secarse unas praderas desviando un río en favor de una ciudad lejana, o que una entidad sobrenatural de gran poder drenase las energías de un territorio hasta dejarlo muerto anímicamente. En estos casos, la Ira de la Naturaleza sale del subsuelo y comienza a caminar instintivamente hacia el lugar en el que se encuentre quien o quienes hayan incurrido en su cólera. Si bien durante su camino no iniciará un ataque contra nadie, cualquier persona o cosa que se les interponga será, literalmente, destrozada sin contemplaciones. Y es que no se trata de una fuerza benigna o maligna, ni tampoco justiciera o cruel.

Simplemente avanza y destruye.



Ira de la
Naturaleza

La mayoría de las veces tras acabar su cometido regresan a las profundidades, lo cierto es que existe la posibilidad de que el daño provocado a su tierra sea tan grande que no tengan un sitio al que regresar. Esto provoca un problema sin precedentes, porque la criatura pierde su función y comienza a vagar sin rumbo fijo, a menudo destrozando cuando encuentra en su camino.

Puesto que pasan la mayor parte del tiempo dormidas, se ignora cuantas de ellas puedan seguir existiendo en Gaia en la actualidad.

MODUS OPERANDI

El sistema de combate de la Ira de la Naturaleza podría definirse en un sola palabra; salvaje. La criatura lucha con una violencia inusitada y no ceja en su empeño hasta que no queda nadie vivo que se le oponga. Habitualmente comienza un enfrentamiento de dos maneras diferentes; o bien provocando un terremoto a distancia para saltar al instante sobre sus enemigos derribados, o caminando por el subsuelo y saliendo por sorpresa en mitad de ellos provocando una erupción volcánica. A continuación, comienza a golpear con sus puños y a crear nuevas erupciones hasta acabar con todos ellos. La Ira de la Naturaleza no tiene puntos vulnerables conocidos.

Brazos de Lava: Las extremidades superiores de la Ira de la Naturaleza están formadas por rocas incandescentes y lava, razón por la que su mero contacto es casi mortal. Con ellos, golpea, agarra y aplasta a sus enemigos, derritiendo sus cuerpos en abrasiva roca fundida. Los Brazos de Lava atacan reduciendo 2 puntos la armadura del defensor debido a su potencia y sus llamas, al igual que suma un +40 al resultado de cualquier crítico obtenido. Dado que cada impacto hace que decenas de gotas ardientes salgan despedidas, alguien que trate de parar sus ataques cuerpo a cuerpo debe aplicar un penalizador de -40 a su Habilidad de Parada si no utiliza un escudo o un arma con una regla defensiva equivalente.

Remolino Ardiente: En el caso de que se vea rodeado de muchos adversarios, hace girar sus brazos rociando con gotas de lava a todos los que le rodean en un área de 10 metros. También puede lanzar parte de la lava a distancia, alcanzando a un único enemigo que se encuentre a menos de 25 metros de él.

Terremoto: Una de las tácticas favoritas de las Iras es provocar terremotos gracias a la combinación de su descomunal fuerza y sus poderes elementales. Golpeando el suelo con toda su potencia, la criatura desencadena un movimiento en las placas tectónicas que crea profundas grietas en la tierra y desequilibra a sus adversarios. Todos aquellos que se encuentren en un radio de 50 metros alrededor del punto de impacto deben superar un control de Agilidad (aplicando un bono de +2) o perderán el equilibrio y serán automáticamente derribados. Es una acción de combate completa, por lo que no es posible realizar ataques adicionales si la realiza.

Movimiento Subterráneo: Las Iras de la Naturaleza son capaces de desplazarse a la mitad de su Tipo de Movimiento en las profundidades de la tierra, traspasando hasta la roca más dura. Únicamente las superficies encantadas o sobrenaturales son capaces de detenerlos.

Cuerpo de Piedra: Su cuerpo de piedra hace a la Ira invulnerable frente a la gran mayoría de armas. Poseen una Barrera de Daño de 100 salvo contra ataques contundentes, contra los que queda reducida a 70.

Erupción: La Ira de la Naturaleza puede introducir parte o todo su cuerpo bajo tierra para, alemerger, provocar una potente erupción volcánica. Al hacerlo, la enorme columna de lava resultante afecta a todo aquel que se encuentre a menos de 25 metros de la criatura, abrasándolo en la piedra fundida.



La Erupción tiene dos posibles maneras de actuar. Si la Ira de la Naturaleza lo activa al emerger de la tierra como ataque inicial, este tiene lugar en el mismo momento en el que la criatura aparece. Si por el contrario lo usa moviendo la lava a través del suelo, el ataque estalla al inicio del turno siguiente (aunque durante dicho asalto la Ira de la Naturaleza también puede atacar con normalidad). En cualquiera de los dos casos, un personaje puede tratar de percibir cual es el foco de erupción elegido por la Ira de la Naturaleza, pero para ello debe superar un control de Absurdo en Advertir o de Difícil en Buscar. Si cuando erupciona hay algún ser a menos de 5 metros del foco, sufre un ataque automático de habilidad final 280 y 150 de Daño Base. De estar más alejados (entre 6 y 25 metros), la habilidad y el daño del ataque quedan reducidos a 240 y 120 respectivamente. Erupción ataca en la Tabla de Calor, reduce 4 puntos la armadura del defensor y suma un +40 al resultado de cualquier crítico obtenido. Para poder usar esta habilidad, la Ira necesita tierra o rocas por las que poder desplazar la lava o su cuerpo, por lo que le es imposible hacerlo en terrenos donde esto sea imposible.

La Venganza de la Naturaleza: La criatura sólo ejecuta este ataque definitivo como último recurso y únicamente si se enfrenta a quien ha sido directamente responsable de su despertar. Liberando las enormes energías que anidan en su cuerpo, la Ira de la Naturaleza desata una cadena de devastación sobre su enemigo bajo la forma de múltiples ataques. En primer lugar golpea el suelo, haciendo que multitud de plantas sobrenaturales broten a toda velocidad alrededor de su contrincante atrapándolo con

las ramas. Es equivalente a una maniobra de Presa con Fuerza 15, pero sin aplicar ningún penalizador a su Habilidad de Ataque por utilizarla. Si tiene éxito (consiguiendo al menos Parálisis Menor), en el mismo asalto se forma una grieta en el suelo que se traga a su víctima y se cierra sobre ella aplastándola. Este ataque, que se beneficia de cualquier penalizador que el defensor tuviera a causa de la Presa, tiene una habilidad final de 240 y un Daño Base de 150 (CON). Finalmente, si el paso anterior ha causado daños, la Ira de la Naturaleza ejecuta automáticamente un ataque de Erupción sobre su víctima, cuyo cuerpo sale volando por los aires desde el interior de la tierra. La Venganza de la naturaleza sólo puede ser usado una vez por semana, y únicamente si los Puntos de Vida de la criatura han quedado reducidos a menos de la mitad.

Vulnerabilidad: Aunque la Ira de la Naturaleza en sí no es vulnerable a los efectos del frío o el agua, sus brazos si pierden sus algunas de sus cualidades si son expuestos a sus efectos. En primer lugar, bajo el agua o en zonas con frío intenso los Brazos de Lava dejan de atacar en fuego (al igual que el negativo a la parada que este conlleva), así como la reducción a la armadura y el crítico incrementado. En estos casos, sus ataques se vuelven armas Contundentes (Con).



LA MÁQUINA

Más allá de los mitos más terroríficos, más allá incluso de la propia luz y las tinieblas, milenarios atrás surgió una pesadilla atemporal que estuvo a punto de engullir al mundo entero con metal. Ahora, poco más que una leyenda perdida en las corrientes del tiempo, ese terror ha quedado olvidado por mortales e inmortales.

Y sin embargo, aún existe.

Igual que ayer. Igual que lo hará siempre.

El origen de aquello a lo que, a falta de un nombre mejor, se denomina "La Máquina" es un completo misterio. Surgió en uno de los períodos más ignotos de la historia de Gaia, poco después del fin de La Guerra de la Oscuridad. En un principio se creyó que se trataba de una especie de plaga que alteraba el cuerpo de las personas trasformándolos en extrañas quimeras, pero pronto se descubrió que era el inicio de algo mucho mayor. Dichas "criaturas" formaban parte de una especie de mente colmena, una aberración de metal, carne y ciencia como el mundo no había visto. Pronto, los infectados se extendieron por todo Gaia, engullendo continentes enteros sin que nada pudiera detener su avance; por cada uno que caía, diez más se levantaban. Se cree que incluso deidades de diversas culturas se vieron obligadas a intervenir directamente, pero ni siquiera ellas lograron parar lo que, por aquel entonces, ya se conocía como La Máquina. Finalmente la intervención de diversas potencias desconocidas logró detener la amenaza. Los cinco puntos neurálgicos de control de la mente colmena, llamados "Las Madres" fueron neutralizados, lo que provocó una reacción en cadena que exterminó a todos los infectados.

Desde entonces La Máquina jamás ha vuelto a desencadenarse por completo, aunque lo cierto es que a lo largo de la historia ha habido algunos brotes menores cuando alguna de Las Madres ha estado a punto de despertar de su letargo.

LAS LARVAS

Todos los componentes de La Máquina son originariamente seres vivos que han sido inoculados con una "larva", o lo que es lo mismo, un huevo creado por una Madre que infecta el organismo de un individuo. A primera vista, las larvas son pequeños fragmentos de cristal, metal y carne incapaces de moverse por sí mismas, por lo que han de ser implantados en un cuerpo mediante un complejo procedimiento quirúrgico. Una vez insertado, empieza a modificar a su anfitrión, transformándolo en un miembro de La Máquina. Existen larvas de diferente tipo y tamaño, dependiendo de la clase de criatura que vaya a nacer. En algunos casos, como el de Los Portadores, son necesarias decenas de ellas para dar nacimiento a una sola entidad.

Transformación Física

La transformación provocada por una larva modifica el cuerpo del anfitrión a nivel celular y altera sus funciones naturales, pero en los componentes más avanzados de La Máquina es necesaria una intervención quirúrgica posterior para completar la transformación. De ese modo, se instalan diversos sistemas mecánicos que matarán a cualquier individuo que no hubiera sido previamente inoculado con una larva.

La Mente Colmena

Aunque los componentes más avanzados de La Máquina conservan cierta individualidad, su conjunto es controlado por una mente comunal que responde a una única voluntad. Si una Madre está despierta y coordina las acciones de La Máquina, todos y cada uno de sus integrantes están interconectados entre sí; ven y sienten a través de los demás como una sola entidad. Si no hay una Madre que ejerza un control central, la mente colmena actúa de una manera fragmentada, siendo incapaz de comportarse como un solo ser. En estos casos, los tecnócritas tienen el control de los Drones que se encuentren en las inmediaciones (a no más de un kilómetro de distancia), al igual que los pretorianos pueden hacer lo mismo con los portadores y tecnócritas.

Las Madres

Las entidades a las que se conoce como Las Madres son las señoras de La Máquina, aunque sería más apropiado llamarlas "su corazón". Si se comparase la estructura de La Máquina con un enjambre de hormigas muchos pensarían que sería fácil equipararlas con una hormiga reina. Sin embargo, la verdad es que encarnan mucho más; son la propia alma de La Máquina.

Estos entes ejercen dos funciones primordiales. En primer lugar crean las larvas que permiten a La Máquina reproducirse y extenderse. En segundo, actúan como centro neurálgico de la mente colmena, coordinando y controlando las acciones de todos sus componentes. Tienen la forma de descomunales estructuras cristalinas geométricas, que pueden perfectamente medir entre cincuenta y cien metros. No obstante, en los raros casos que se comunican con mortales, siempre adoptan apariencias astrales de mujeres conocidas por sus interlocutores. No pueden moverse por sí mismas ni tienen habilidades de combate conocidas, mas sus capacidades telepáticas son quasi divinas. Se desconoce si pueden ser destruidas o ni tan siquiera dañadas; durante el conflicto que estalló en el pasado únicamente se logró sellarlas, pero ni una sola de ellas sufrió daños pese a recibir ataques directos de magnitud divina.

Existen cinco Madres repartidas entre Gaia, Khalis y Lunaris, aunque ninguna de ellas está actualmente en activo. Todas, en mayor o menor grado, permanecen aletargadas desde hace miles de años, y no parece que puedan despertar por sus propios medios.

ADAPTACIÓN

Una de las capacidades más terroríficas de La Máquina es su habilidad para adaptarse a cualquier clase de ataque o daño en cortos períodos de tiempo. Usando su mente colmena, analizan cualquier tipo de peligro para sus componentes y responden a él modificando rápidamente sus cuerpos y sus pautas de combate. De ese modo, se "preparan" para anular toda clase de contingencia que les amenace.

Estas reglas son generales en todos los componentes de La Máquina, desde los Drones a los pretorianos. No obstante, sólo funcionan en La Máquina como conjunto en el caso de que exista al menos una Madre coordinando sus acciones. En caso contrario, únicamente las aplican los componentes que estén controlados por un mismo superior jerárquico. Por ejemplo, los Drones que dependen de un sólo tecnócrata sí gozarían de ellas, mientras que otros miembros de la Máquina, en nada relacionados con estos, no aplicarían ninguna de sus ventajas.

Pautas de Combate: La Máquina puede adaptarse al sistema de combate de un individuo tras enfrentarse a él durante un largo periodo de tiempo. De ese modo, si alguien lucha durante más de tres asaltos consecutivos contra componentes de La Máquina, estos ganan un bono de +10 a cualquier tirada de combate enfrentada contra dicho contrincante. Este bono se incrementa paulatinamente con el tiempo; hasta +20 en el caso de que el enfrentamiento dure más de 10 asaltos y hasta +30 en el caso de que sea más de un minuto.

Invulnerabilidad Física: Cuando los miembros de La Máquina sufren daños continuos procedentes de un determinado tipo de arma, modifican sus cuerpos haciéndose invulnerables a sus ataques. Cuando tres o más componentes de La Máquina han sido destruidos por una clase de arma determinada, pasado un minuto los demás miembros reducen 10 puntos el daño base de cualquier ataque contra dicha arma. Este bono se incrementa paulatinamente dependiendo de cuantos componentes de La Máquina hayan sido destruidos con esa clase de armas. Si son más de diez la reducción se incrementa hasta -20, y si son más de veinticinco hasta -30. Cuando cien o más han sido destruidos, la reducción llega hasta -40. Por causas desconocidas, algo en la naturaleza de La Máquina impide que esta habilidad funcione contra ataques mágicos, por lo que el daño procedente de conjuros nunca se ve reducido.

DRONE

LA MÁQUINA

**Nivel:** 2**Puntos de Vida:** 130**Categoría:** Guerrero Acróbata**Fue:** 6 **Des:** 9 **Agí:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 4 **Int:** 3 **Vol:** 9 **Per:** 10**RF** 45 **RM** 0 **RP** 45 **RV** 45 **RE** 45**Turno:** 70 Natural**Habilidad de ataque:** 100 Patas Segadoras, 80 Aguijón**Habilidad de defensa:** 100 Esquiva**Daño:** 40 Cuchillas (Fil)**TA:** Natural Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0**Habilidades esenciales:** Inmunidad Psicológica, Exención Física, Tamaño Innatural, Inmune al Dolor, Miembros Atrofiados.**Poderes:** Armas Naturales; Patas Segadoras (-2 a la TA Defensora) y Aguijón (Ataque Adicional -20, Condicionado), Vuelo Natural 10, Armadura Física 4 Abierta, Reestructuración, Núcleo (Punto Vulnerable), Vulnerabilidad a la Magia.**Tamaño:** 8 Pequeño**Tipo de movimiento:** 2/10**Regeneración:** 1**Cansancio:** Incansable**Habilidades Secundarias:** Advertir 50, Buscar 50, Sigilo 20, Esconderse 20.

Los llamados Drones son los más simples de todos los componentes de La Máquina. Pese a poseer considerables habilidades ofensivas, haciendo una analogía con un hormiguero en cierta manera sería fácil compararlas a meras "hormigas obreras". Al contrario que los integrantes más avanzados no requieren infectar un cuerpo orgánico para nacer; surgen de largas cadenas de montaje en las que pequeñas larvas son inoculadas con sangre y multitud de piezas mecánicas. El resultado son pequeñas criaturas biomecánicas, de entre 30 y 60 Centímetros de longitud, similares a moscas robóticas de alas cristalinas.

Los Drones tienen multitud de funciones en la jerarquizada estructura de La Máquina, desde vigilar a construir toda clase de instalaciones. También llegan a recopilar material genético de objetivos potenciales (que guardan en sus agujones), e incluso luchan si es requerido. Por lo general actúan en grupos numerosos (nunca menos de cinco) y, de ir organizados por un tecnócrata, actúan de un modo perfectamente organizado incluso si hay cientos de ellos. Pese a ser completamente incansables, han de desactivarse tres horas al día para hacer un chequeo de sistemas y asegurar su buen funcionamiento. Durante ese tiempo se quedan completamente quietos; para ellos, es lo más parecido a dormir.

Los Drones carecen de inteligencia y su comportamiento es completamente robótico; son incapaces de tomar decisiones propias y meramente siguen las órdenes que les han sido inculcadas en memoria. Si se quedan sin directrices y no hay nadie que les dé nuevas, vagan erráticamente hasta encontrar un lugar seguro en el que entrar en estado de letargo a la espera de futuras instrucciones, sin importar que sean siglos o milenios. Sólo en muy raros casos es posible que alguna de ellas permanezca activa para proteger a las demás de cualquier amenaza.

En Gaia hay diversas localidades donde miles de Drones descansan desde que la última de Las Madres desapareció hace casi diez mil años. Salvo algunos pocos guardianes en activo, únicamente en la Isla de Kirdan (en el Mar Interior) hay un considerable número de ellos despiertos.

MODUS OPERANDI

El poder de los Drones radica en su número y en su habilidad para reconstruirse tantas veces como sea necesario mientras su núcleo no sea destruido. Eso les permite luchar una y otra vez hasta que se adapten al sistema de lucha de sus enemigos y sean capaces de superarlos.

Inmune al Dolor: El Drone es prácticamente una máquina, del todo incapaz de sufrir cualquier tipo de dolor (natural o sobrenatural), así como cualquier posible perjuicio derivado del mismo.

Patas Segadoras: Las patas de los Drones están provistas de unas afiladas cuchillas que les sirven como medio de ataque. Estas extremidades vibran a alta velocidad permitiéndoles cortar prácticamente cualquier cosa, razón por la que disminuyen dos puntos el Tipo de Armadura de sus contrincantes.

Aguijón: Si logran un impacto con éxito con sus patas el Drone puede realizar un ataque adicional con su agujón.

Armadura: El cuerpo de los Drones está fabricado con aleaciones cristalinas y metálicas de gran resistencia, lo que le confiere un elevado Tipo de Armadura contra cualquier ataque que no sea de Energía. No obstante, situada en la zona del abdomen se encuentra el cristal que lo anima, completamente al descubierto. Los ataques apuntados contra él aplican un penalizador de -60, mas no tiene protección alguna.

Reestructuración: Los Drones, como miembros de La Máquina, son una entidad prácticamente indestructible. Si los Puntos de Vida de alguno de ellos se reducen a cero, este cae al suelo hecho pedazos aparentemente destruido. No obstante, en un plazo de entre cuatro y seis turnos, su núcleo reconstruye por completo la estructura del Drone, que se levanta con todos sus Puntos de Vida como si nada hubiera pasado. Para evitar esto, es necesario destruir el núcleo antes de que tenga tiempo de recuperar su estructura.

Vuelo: Los Drones utilizan sus cristalinas alas para volar, moviéndose por el aire con un Tipo de Vuelo 10. No obstante, son bastante torpes en el suelo, por lo que si son incapaces de volar su Movimiento queda reducido a 2 y su Habilidad de Ataque y Esquiva a 20.

Núcleo: Si el cristal de control recibe más de 50 puntos de daño, el Drone es automáticamente destruido, perdiendo su integridad estructural y quebrándose en cientos de piezas.

Vulnerabilidad a la Magia: Los Drones poseen una absoluta vulnerabilidad a la magia, puesto que es algo ajeno a lo que sus cuerpos no parecen estar preparados en absoluto. No solamente tienen RM 0, sino que cualquier descarga de energía sobrenatural le produce doble daño.

LA OSCURA TEORÍA DE LOS CRISTALES

Hace siglos, algunos investigadores Duk'zarist desarrollaron la aterradora teoría de que aquellos que se han dado a llamar "cristales psíquicos" no son más que los fragmentos de La Máquina. Piensan que incrementan los poderes mentales de quienes los usan porque de algún modo sincronizan con las conciencias de Las Madres y que, cuanto más se utilicen, más riesgo existe de que alguna de ellas llegue a despertar. Por suerte, de momento nada parece confirmar esta posibilidad.





TECNÓCRITA

LA MÁQUINA



Nivel: 6

Puntos de Vida: 265

Categoría: Mentalista

Fue: 8 **Des:** 10 **Agí:** 6 **Con:** 10 **Pod:** 4 **Int:** 10 **Vol:** 13 **Per:** 8

RF: 100 **RM:** 20 **RP:** 80 **RV:** 70 **RE:** 70

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 15 Combate desarmado, 180 Cohesión

Habilidad de defensa: 5 Esquila

Daño: 20 Combate desarmado (Con), 100 Cohesión (Pen)

TA: Natural Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0

CV Libres: 15

Proyección Psíquica: 180

Potencial Psíquico: 120

Disciplinas Psíquicas: Telequinesis.

Poderes Psíquicos: Telequinesis menor, Impacto telequinético, Escudo telequinético, Armadura telequinética, Presa telequinética, Balística, Repulsión, Destrozar, Detección de movimiento, Vuelo telequinético.

Innatos: 3

Habilidades esenciales: Exención Física, Inmunidad Psicológica, Acceso a Disciplinas Psíquicas, Concentración Pasiva, Consumición Psíquica, Extenuación Psíquica.

Poderes: Resistencia Físicas Única +30 RF, Armadura Física 4, Absorción, Cohesión, Vórtice, Transformación Completa, Vulnerabilidad a la Magia.

Tamaño: 18 Medio

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 3

Cansancio:
Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 80, Buscar 80, Ciencia 180, Memorizar 240.

Los Tecnócritas son los más peligrosos miembros de La Máquina, los guerreros de élite del "hormiguero". Nacen de la innatural fusión de una larva avanzada con un cuerpo humano o Duk'zarist (por alguna razón desconocida, únicamente es viable la fusión con ambas especies) a los que se les realiza una delicada operación quirúrgica que sustituye partes de su anatomía por piezas tecnológicas y cristales psíquicos. El resultado es una forma humanoide, repleta de implantes mecánicos, que desarrolla incomparables habilidades psíquicas.

La mayoría de los Tecnócritas son completamente lámpicos (pierden el pelo durante su transformación) y visten oscuros ropajes ceremoniales, similares a los que podría llevar un sacerdote tenebroso. Se mueven mecánicamente, pero poseen un porte altivo y solemne, como si todos y cada uno de ellos fueran embajadores que La Máquina ha enviado al mundo.

Únicamente siguen los dictados de la lógica, actuando más como máquinas que como seres vivos. Son capaces de hablar todos los idiomas conocidos y, en caso de considerarlo necesario, pueden comunicarse con otros seres. Por desgracia, son muy raras las ocasiones en las que encuentran la más mínima necesidad de hacerlo. En multitud de ocasiones actúan rodeados de Drones, a los que les dan órdenes mentales por la conexión natural que une a todos los integrantes de La Máquina.

Prácticamente la totalidad de los Tecnócritas fueron destruidos hace miles de años, aunque aún quedan infinidad de larvas enterradas que permitirían crear nuevos. Por lo que se sabe, sólo han reaparecido en la isla de Kirdan, más nada dice que no puedan resurgir otras monstruosidades ancestrales en diversos lugares del globo.

MODUS OPERANDI

El poder de los Tecnócritas radica en sus descomunales habilidades psíquicas y su absoluto dominio telequinético. Gracias a sus poderes mentales, son capaces de protegerse y atacar a numerosos enemigos. Por lo general usan dos de sus innatos para mantener activos en todo momento un escudo y una armadura telequinéticas (que incrementa 2 puntos su armadura natural). Su metodología de ataque más habitual es la Balística Telequinética (usando la munición que su propio cuerpo almacena) o el poder Destrozar potenciado con muchos CV, cuando quieren asegurarse de acabar definitivamente con un contrincante.

Por lo general, siempre atacarán primero a cualquier adversario de quien sepan o sospechen que posee habilidades mágicas, pues los conjuros son su mayor debilidad.

Absorción: Un Tecnócrita tiene la capacidad de absorber todo tipo de material inorgánico en el interior de su cuerpo, "acumulándolo" como un contenedor casi ilimitado de materia. Usando sus capacidades psíquicas para comprimir el espacio que hay dentro de él, puede almacenar hasta veinte y treinta veces su propia masa corporal. Posteriormente, la criatura puede manifestar cualquiera de estos elementos según le convenga, ya

sea para obtener munición para su Balística telequinética, reforzar partes de su cuerpo ante determinados tipos de ataque o cualquier otra cosa similar. Por todo ello, generalmente un Tecnócrita siempre posee la munición apropiada para sus ataques (desde estiletes a explosivos), y puede incrementar hasta 2 puntos su Armadura contra un tipo de ataque determinado.

Cohesión: Cuando un Tecnócrita es destruido su cuerpo es incapaz de mantener la presión de todos los objetos alojados en su interior y, destrozándolo en el proceso, libera una lluvia de fragmentos de metal que atraviesan cuanto haya cerca de él. En el inicio del turno posterior a su muerte, el cuerpo del Tecnócrita ejecuta un ataque de habilidad final Casi Imposible (240) en un radio de 20 metros. Naturalmente, esto sólo ocurre si la criatura aún tiene multitud de objetos en su interior.

Vórtice: Esta capacidad es muy poco habitual en los Tecnócritas, pues menos de un 5% llega a adquirirla (aparentemente, sólo la desarrollan aquellos que usan como base física a individuos que poseían el Don). Vórtice hace que las fibras de la magia se debiliten alrededor de los Tecnócritas, por lo que cualquier conjuro que sea

lanzado o entre en una zona de 20 metros de radio de la criatura ve reducido automáticamente su potencial 10 puntos de Zeon. En caso de que esta sustracción disminuya el valor zeónico del sortilegio por debajo de su base, la magia no es capaz de manifestarse y el conjuro simplemente se disipa. Al contrario que las habilidades de Némesis o conjuros de anulación, aunque el foco del conjuro deje de encontrarse en el interior del Vórtice de magia no recupera su valor original, o lo que es lo mismo, pierde realmente esa cantidad de Zeon. En caso de que haya juntos dos o más Tecnócritas con esta habilidad, los poderes de Vórtice no se apilan.



Tecnócrita

Trasformación Completa: Es completamente imposible “dar la vuelta atrás” a una persona que ha sido transformada en un Tecnócrita; nada queda del original, pues es poco más que un mero cuerpo animado por la voluntad y la tecnología de La Máquina.

Vulnerabilidad a la Magia: Los Tecnócritas poseen una vulnerabilidad a la magia similar a las de los Drones. No solamente tienen RM 20, sino que cualquier descarga de energía mística les produce doble daño.

Los TECNÓCRITAS DE KIRDAN

Hace poco tiempo un estudioso llamado Augustus ha encontrado indicios de lo que debe de ser una Madre dormida en la isla de Kirdan, en el Mar Interior. Pensando que podría controlar el poder que acababa de descubrir, ha conseguido recrear a algunos Tecnócritas usando como sujetos de experimentación a incautos aldeanos. Gracias a los conocimientos que ha adquirido de sus creaciones, y con la absoluta convicción de que tiene el control de todo cuanto ocurre, ha empezado a trabajar en el despertar de La Madre. Naturalmente, los Tecnócritas no hacen más que obedecerle como medio para obtener sus propios fines, pues las capacidades de Augustus aún les son del todo necesarias.

No obstante, los escasos Tecnócritas de Kirdan son versiones inestables. Aunque conservan sus poderes psíquicos intactos, su forma física es mucho menos elegante así como sus movimientos resultan inseguros; se tambalean continuamente y caminan encorvados. Además, su capacidad para mantener en su interior objetos que hayan absorbido es, en el mejor de los casos, precaria. De recibir un ataque que les produzca un critico (sin importar su nivel), estallan automáticamente produciendo el ataque de Cohesión.

POR TADOR

LA MÁQUINA



POR TADOR MENOR

Nivel: 7

Puntos de Vida: 5.500 Acumulación

Categoría: Guerrero Mentalista

Fue: 14 **Des:** 6 **Agi:** 7 **Con:** 16 **Pod:** 4 **Int:** 8 **Vol:** 12 **Per:** 10

RF 90 **RM** 55 **RP** 80 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 190 Enjambre de Drones + 140 Cuchillas Defensivas

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Cuchillas Defensivas (Pen), 200 Enjambre (40+ componentes) (Fil), 160 Enjambre (30+ componentes) (Fil), 120 Enjambre (20+ componentes) (Fil), 100 Enjambre (10+ componentes) (Fil)

TA: Natural 8

CV Libres: 0

Proyección psíquica: 10

Potencial psíquico: 80

Disciplinas psíquicas: Telepatía

Poderes psíquicos: Comunicación Mental, Conexión Psíquica (+40), Área (+100)

Innatos: 2

Habilidades esenciales: Exención Física, Características Físicas Divinas, Características Anímicas Sobrehumanas, Tamaño Innatural, Acceso a una Disciplina Psíquica, Zen, Inmunidad Psicológica, Extremidades Atrofiadas.

Poderes: Portador de Drones, Nexo de Control, Armas Naturales; Cuchillas Defensivas (-2 a la TA Defensora), Cañón Principal (Distancia 1 Km, Área 10 Metros, Sin Límite, Requiere 5 Turnos de Preparatoria), Enjambre de Drones, Barrera de Daño 80, Vuelo Místico 8, Cuerpo Artificial (Regeneración 0), Vulnerabilidad a la Magia..

Tamaño: 29 Gigantesco

Tipo de movimiento: 0 / 8

Habilidades Secundarias: Advertir 180.

Clase: Entre mundos Especial



Portador Menor

POR TADOR MAYOR

Nivel: 8

Puntos de Vida: 6.200 Acumulación

Categoría: Guerrero Mentalista

Fue: 15 **Des:** 6 **Agi:** 7 **Con:** 16 **Pod:** 4 **Int:** 8 **Vol:** 12 **Per:** 10

RF 95 **RM** 60 **RP** 85 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 200 Enjambre de Drones + 140 Cuchillas Defensivas; o 180 Cañón Principal + 140 Cuchillas Defensivas.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Cuchillas Defensivas (Pen), 200 Enjambre (40+ componentes) (Fil), 160 Enjambre (30+ componentes) (Fil), 120 Enjambre (20+ componentes) (Fil), 100 Enjambre (10+ componentes) (Fil), 250 Cañón Principal (Ele)

TA: Natural 8

CV Libres: 0

Proyección psíquica: 10

Potencial psíquico: 80

Disciplinas psíquicas: Telepatía

Poderes psíquicos: Comunicación Mental, Conexión Psíquica (+40), Área (+100)

Innatos: 2

Habilidades esenciales: Exención Física, Características Físicas Divinas, Características Anímicas Sobrehumanas, Tamaño Innatural, Acceso a una Disciplina Psíquica, Zen, Inmunidad Psicológica, Extremidades Atrofiadas.

Poderes: Portador de Drones, Nexo de Control, Armas Naturales; Cuchillas Defensivas (-2 a la TA Defensora), Cañón Principal (Distancia 1 Km, Área 10 Metros, Sin Límite, Requiere 5 Turnos de Preparatoria), Enjambre de Drones, Barrera de Daño 80, Vuelo Místico 8, Cuerpo Artificial (Regeneración 0), Vulnerabilidad a la Magia..

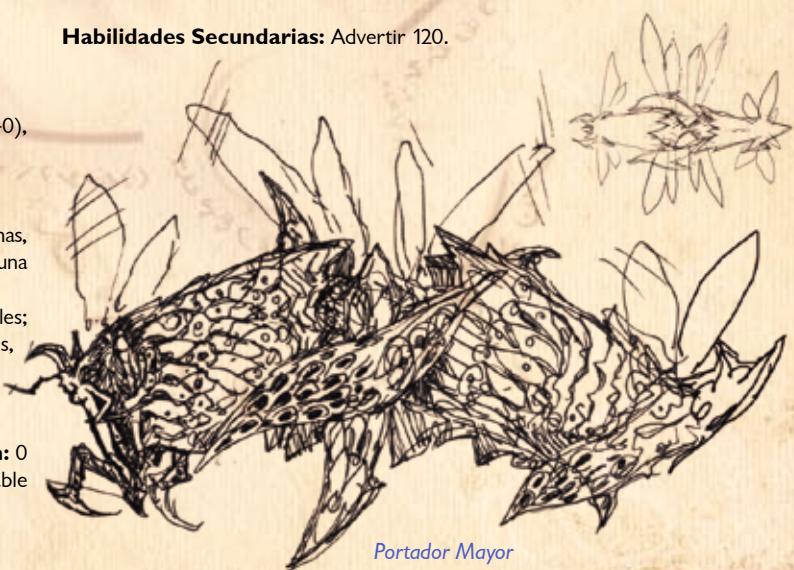
Tamaño: 31 Gigantesco

Tipo de movimiento: 0 / 8

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120.



Portador Mayor

Los llamados Portadores son inmensas masificaciones de metal vivo que, tal y como su nombre sugiere, tienen la función de transportar en su interior centenares de Drones. De hecho, más que criaturas, no sería del todo inapropiado considerarlos los “navíos de combate” que La Máquina emplea para realizar ataques a gran escala.

Estas “cosas” miden entre los cuarenta y los cien metros de longitud y llegan a pesar más de un centenar de toneladas. Visualmente parecen la mezcla entre una colmena gigante y una especie de insecto descomunal hecho completamente de metal. En su parte frontal se levanta una figura humanoide de aspecto femenino (entre diez u veinte veces más grande de lo que sería una persona real), y en la superior tienen varias alas cristalinas. Únicamente si alguien consigue acercárseles mucho podrá percibir que hay pequeñas venas y terminaciones nerviosas recorriendo todo su cuerpo metálico.

Dado su inmenso tamaño, los Portadores requieren casi un centenar de larvas, varias decenas de seres vivos y una considerable cantidad de material para ser construidos. Poseen una notable inteligencia basada en la lógica, pero no se puede decir que tengan nada remotamente parecido a una personalidad; son completamente mecánicos y jamás se comunican con nadie salvo, claro está, con otros componentes de La Máquina.

Aunque poseen poderes psíquicos, estos siempre están enfocados al único fin de coordinar y potenciar la efectividad en combate de los Drones que trasportan. Esa es, precisamente, su capacidad más peligrosa, ya que mientras estén dirigidos por un Portador las capacidades ofensivas de esos pequeños monstruos de metal se incrementa exponencialmente.

Es dudoso que hayan quedado Portadores inactivos en Gaia desde la última guerra y, de momento, ninguno de ellos ha sido fabricado en Kirdan.

CLASES DE PORTADORES

Dependiendo de su tamaño, los Portadores se separan en dos modelos diferentes, tal y como aparece recogido en sus estadísticas. Los menores miden entre los cuarenta y cincuenta metros y carecen de Cañón Principal, mientras que los Mayores son de unos ochenta a cien metros y si están equipados con el Cañón.

MODUS OPERANDI

Los Portadores combaten usando los Drones que trasportan en sus cuerpos. Viajan lentamente por el aire hasta que llegan cerca de sus objetivos (normalmente una gran ciudad), momento en el que comienzan a liberar decenas y decenas de Drones que cubren el cielo como una nube oscura. A continuación, sus sistemas determinan cuales pueden ser las mayores amenazas (la zona donde hay artillería, los muros más sólidos...) y emplean su Cañón Principal para volarlo por los aires.

En caso de detectar uno o más enemigos especialmente poderosos o problemáticos, reúnen a un grupo de Drones y lo controlan directamente como a un enjambre, mientras ellos mismos se retiran lo más posible del combate para apoyar con las descargas de su cañón.



Portador de Drones: Un Portador Mayor puede llevar en su interior hasta 500 Drones y uno menor hasta 200. A voluntad, cualquiera de ellos puede liberar hasta 50 por asalto, “disparándolos” a toda velocidad desde diversos puntos de su cuerpo.

Nexo de Control: El Portador mantiene un lazo mental con todos los Drones que lo rodean en un área de 3 kilómetros, influenciando su comportamiento e incrementando exponencialmente sus capacidades de combate. Mientras estén dentro de su zona de control los Drones obtienen un +20 a su habilidad de Ataque y Defensa así como poder ejecutar complejas maniobras tácticas.

Cuchillas Defensivas: El cuerpo de Los Portadores está protegido por un sistema defensivo que genera afiladas cuchillas programadas para arremeter automáticamente contra cualquier objetivo que se les acerque. Por ello, todo aquel que esté trabado en combate cuerpo a cuerpo con un Portador (o a menos de 5 metros de él) que no sea reconocido como un miembro de La Máquina recibe al inicio de cada asalto un ataque procedente de ellas. Igual que los Drones, estas armas disminuyen dos puntos el Tipo de Armadura de sus contrincantes.

Enjambre de Drones: Un Portador tiene la capacidad de atacar de un modo verdaderamente único; manejando un conjunto de Drones como una extensión de su cuerpo. Así pues, el enjambre se comporta de un modo similar a una inmensa criatura, un sólo ser gigantesco que cambia continuamente de forma al son de la voluntad de su señor. Para usar este ataque El Portador ha de disponer al menos de veinte Drones, aunque puede llegar a controlar hasta cincuenta. Dada la enorme concentración de criaturas en un espacio reducido, el enjambre sólo puede tener como blanco a un grupo de entre tres y seis adversarios de tamaño humano que se encuentren a no más de diez metros los unos de los otros. El daño de los ataques del enjambre varía dependiendo del número de Drones que lo componen, pero siempre disminuyen cuatro puntos el Tipo de Armadura de sus contrincantes.

Mientras forman parte de un enjambre los Drones se comportan como una sola criatura con acumulación de daño y un aguante de 150 Puntos de Vida por cada componente que conforme el grupo. Si se diera el caso de que su número fuera reducido a diez o menos (o lo que es lo mismo, a 1.500 Puntos de Vida), son incapaces de mantener su forma de enjambre. Usar el enjambre se considera una acción completa, por lo que El Portador no puede hacer ataques adicionales con él (salvo en el caso de las Cuchillas Defensivas) o activar el Cañón Principal.

Vuelo: Los Portadores generan un campo de ingrávitez que les permite flotar en el aire y, gracias a sus alas, son capaces de maniobrar con el equivalente a un Tipo de Vuelo 8. Esta es su única manera de moverse, pues no tienen ninguna extremidad que les permita desplazarse por sí mismos.

Cañón Principal (sólo Portadores Mayores): Aunque no está diseñado propiamente para el combate directo, mientras los Drones actúan un Portador es capaz de atacar a grandes distancias canalizando todo el poder de su generador a través de su cañón principal (que se encuentra situado entre sus extremidades frontales). Esto le permite disparar descomunales descargas de electricidad hasta una distancia máxima de un kilómetro que estallan en un área de 10 metros de radio. El Portador necesita cinco asaltos para poder concentrar la energía necesaria, pero no tiene límite a la cantidad de disparos que puede realizar.

Cuerpo artificial: La estructura metálica de un Portador es incapaz de regenerar daños por sí sola. Sólo puede repararse manualmente por otros individuos o miembros de La Máquina.

Vulnerabilidad a la Magia: Los Portadores poseen la vulnerabilidad a la magia inherente a La Máquina, por lo que su RM es muy reducida y cualquier descarga de energía mística les produce doble daño.



PRETORIANO

LA MÁQUINA



Nivel: 9 **Clase:** Entre mundos Especial

Puntos de Vida: 265

Categoría: Guerrero Mentalista

Fue: 13 **Des:** 13 **Agi:** 12 **Con:** 13 **Pod:** 4 **Int:** 12 **Vol:** 15 **Per:** 10

RF 95 **RM** 30 **RP** 100 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 130 Natural

Habilidad de ataque: 230 Arma Viviente

Habilidad de defensa: 230 Arma Viviente

Daño: 140 Arma Viviente (Fil / Pen)

TA: Natural Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6 Ele 6 Ene 0

CV: 10

Proyección psíquica: 185

Potencial psíquico: 120

Disciplinas psíquicas: Telequinesis, Incremento Físico.

Poderes psíquicos: Impacto Telequinético, Escudo Telequinético, Presa Telequinética, Balística, Repulsión, Destrozar, Vuelo Telequinético, Incrementar Fuerza, Incrementar Habilidad, Incremento de Reacción.

Innatos: 3

Habilidades naturales: Tabla de Proyección Psíquica.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrenaturales, Exención Física, Tamaño Innatural, Acceso a Disciplinas Psíquicas, Zen, Mantenimiento Añadido, Consumición Psíquica, Exenuación Psíquica.

Poderes: Armas Naturales; Arma Viviente (+20 al Daño, -5 a la TA Defensora, Variable), Mente Sistémica, Vórtice, Reestructuración, Armadura Física 6, Transformación Completa, Núcleo, Vulnerable a la magia.

Tamaño: 22 Medio

Regeneración: Especial

Tipo de movimiento: 12 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 180, Buscar 80, Rastrear 40, Ciencia 200, Memorizar 280.

La indescifrable entidad conocida como Pretoriano es la creación definitiva de La Máquina, una fusión imposible de los mayores adelantos tecnológicos con un organismo vivo a nivel celular. El ser va mucho más allá de cualquier cosa que se haya visto antes en el mundo; es una criatura en la que carne y metal son exactamente lo mismo.

Un Pretoriano nace de la unión de una larva especial (llamada generalmente Larva Reina) con el cuerpo de una persona genéticamente apropiada. Naturalmente, ambos elementos son extremadamente raros, por lo que el número de Pretorianos ha sido siempre muy reducido.

La función de estas entidades dentro de la estructura de La Máquina suele ser la de proteger a una Madre (de lo que deriva su nombre de pretoriano), razón por la que no suelen alejarse demasiado del “nido” principal. No obstante, en caso de necesitar a agentes altamente poderosos para cumplimentar misiones complejas, las Madres pueden llegar a enviar a alguno de ellos en solitario.

Naturalmente, todos los demás componentes de La Máquina obedecen innatamente a los Pretorianos, pues sólo las Madres están por encima de ellos.

Al contrario que otros componentes de La Máquina, los Pretorianos conservan cierta individualidad; sus mentes siguen formando parte de la colmena, pero tienen una porción de “libertad” que los hace diferentes. Eso les permite expresar opiniones, dando “puntos de vista” alternativos a los planes de La Máquina, así como actuar de forma aislada al conjunto. Este hecho queda del todo patente por una simple cosa; todos y cada uno de ellos posee un nombre propio.

Pese a tener vagos atisbos de personalidad, todos tienen en común una absoluta devoción hacia la Madre que los creó. Existen por y para ella; nada más en el mundo les importa que servirla.



Ilustrado por Wen Yu Li

Dada su enorme resistencia, es posible que algunos Pretorianos sigan existiendo aletargados en el interior de la tierra cerca de sus Madres. Actualmente al menos dos han sido descubiertos en Kirdan (pese a estar dañados más allá de toda aparente reparación), y el propio Augustus parece tener los genes apropiados para convertirse en uno.

MODUS OPERANDI

Los Pretorianos son armas de potencia incalculable que combinan el uso de sus poderes psíquicos con su descomunal habilidad de combate. Normalmente siempre tienen mantenido el poder psíquico Vuelo Telequinético con CVs suficientes para moverse por el aire con Tipo de Vuelo 12, e Incremento de Habilidad y de Fuerza, que aumentan en +3 su Destreza y su Fuerza respectivamente. Naturalmente, dependiendo de las circunstancias, su selección de poderes puede ser diferente. Cuando combaten, combinan sus ataques físicos (adaptándolos como más convenga) con ataques psíquicos como Destrozar o Balística, o apartan a sus contrincantes más problemáticos con Impactos Telequinéticos o Repulsión.

Arma Viviente: El cuerpo de un Pretoriano es una auténtica arma viviente, pues cada una de sus extremidades está equipada con cuchillas y otros sistemas ofensivos que lo convierten en un implacable adversario. Todas ellas están además imbuidas por el poder matricial de Las Madres a las que protegen, por lo que son capaces de cortar cualquier cosa sin limitación alguna; disminuyen cinco puntos el Tipo de Armadura de sus contrincantes, dañan energía e ignoran cualquier clase de protección especial. El Pretoriano puede usar dichas armas en combate cuerpo a cuerpo en combinación a sus poderes psíquicos (como, por ejemplo, junto a Balística o Destrozar). Además, su sistema de combate se adapta a cada momento para afrontar de un modo ideal a sus enemigos, por lo que cada turno, antes de determinar su iniciativa, puede elegir una de las siguientes cualidades especiales;

-CUCHILLAS ENCADENADAS: El Pretoriano puede hacer un segundo ataque con -20 a su habilidad de igual forma a si emplease un arma de mano adicional.

-COLA PRENSIL: El Pretoriano puede realizar una maniobra de Presa sin penalizador alguno usando el equivalente a Fuerza 12. Este ataque produce sólo la mitad de daño.

-DEGOLLADOR: Al ejecutar este ataque, se considera que todo el cuerpo del adversario es un punto vulnerable.

-CUCHILLAS EXTENSIBLES: Este ataque afecta a todo aquel que se encuentre a menos de 5 metros del Pretoriano.

-MIL CORTES: El Pretoriano obtiene un bono de +40 a su Turno.

Vórtice: Al igual que un Tecnócrita, los Pretorianos poseen la capacidad de alterar las fibras de magia que le rodean. Cualquier conjuro que sea lanzado o entre en una zona de 50 metros de radio de la criatura ve reducido automáticamente su potencial 10 puntos de Zeon. En caso de que esta sustracción disminuya el valor zeónico del sortilegio por debajo de su base, la magia no es capaz de manifestarse y el conjuro simplemente se disipa. Al contrario que las habilidades de Némesis o conjuros de anulación, aunque el foco del conjuro deje de encontrarse en el interior del Vórtice de magia no recupera su valor original, o lo que es lo mismo, pierde realmente esa cantidad de Zeon. En caso de que haya juntos dos o más Pretorianos (o Tecnócritas con esta habilidad), los poderes de Vórtice no se apilan.

Mente Sistématica: La mente del Pretoriano funciona a un nivel diferente que su cuerpo. Por ello, incluso si este es puesto a la defensiva o sufre daños, sigue pudiendo utilizar poderes psíquicos activos con normalidad como si fuera una criatura con acumulación de daño. Es decir, podría perfectamente recibir daños en el turno y, cuando le correspondería actuar, realizar una presa telequinética o balística. Esta capacidad es anulada si el Pretoriano recibe un crítico, tenga efectos o no.

Reestructuración: Como los Drones, pero de una forma mil veces más perfeccionada, los Pretorianos tienen la capacidad de reconstruirse tras ser destruidos. Si los Puntos de Vida de uno de ellos son reducidos a cero, sus restos caen al suelo y su núcleo se exterioriza, protegiéndose con una pantalla telequíntica mientras toda su estructura trata de reconstruirse. Dicho escudo tiene el equivalente a 2.500 Puntos de Vida y emplea una Habilidad de Defensa de 220. Si, pasados cinco asaltos el núcleo no ha llegado a sufrir al menos 50 puntos de daño, el Pretoriano se levanta con todos sus Puntos de Vida completamente recuperado.

Trasformación Completa: Es completamente imposible "dar la vuelta atrás" a una persona que ha sido transformada en un Pretoriano; incluso su personalidad es diferente a la del original.

Núcleo: En el interior del cuerpo de los Pretorianos hay un cristal (del mismo tamaño que un corazón humano) que le sirve de núcleo. Si este recibe más de 100 puntos de daño, el Pretoriano es automáticamente destruido.

Vulnerabilidad a la Magia: Los Pretorianos poseen la vulnerabilidad a la magia inherente a La Máquina, por lo que su RM es sólo de 30 y cualquier descarga de energía mística les produce doble daño.



LAPSIA

ARAÑA FLOR

Nivel: 2

Puntos de Vida: 65

Categoría: Asesino

Fue: 4 **Des:** 5 **Agí:** 8 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 3 **Vol:** 2 **Per:** 6

RF 30 **RM** 35 **RP** 25 **RV** 70 **RE** 30

Clase: Natural 0

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 60 Aguijón

Habilidad de defensa: 60 Esquiva

Daño: 30 Aguijón (Pen)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Señora de las Arañas (Afinidad Arañas), Inhumanidad.

Poderes: Arma Natural (Limitada), Salto de Araña, Veneno Sidhe (RV 100, Paralización) Iris Refulgente (Aura 10 Metros, RP 60, Fascinación, Condicionada), Resistencia a los Venenos (Resistencia Física Única RV +40).

Tamaño: 8 Pequeño

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 1

Cansancio: 4

Habilidades Secundarias: Saltar 90, Trepar 20, Ocultarse 35, Sigilo 50, Advertir 45, Buscar 35.

Las lapsias son una extraña especie arácnida oriunda de los bosques septentrionales del Viejo Continente y de Varja. Los eruditos aún siguen debatiendo de si se trata de insectos, animales, plantas animadas o una extraña mezcla de los tres.

No mucho más pequeñas que un mastín, estas criaturas reciben comúnmente el apelativo de "araña flor" por la inusual forma de su abdomen, semejante a un inmenso capullo lleno de estambres luminosos. Actúan frecuentemente solas, aunque a veces forman colmenas o grupos de caza de no más de diez componentes. Depredadores peligrosos, estos seres cazan todo tipo de presas (incluyendo seres humanos) para alimentarse. Su apetito es voraz y requieren consumir grandes cantidades de carne para saciar por completo.

Muy numerosas en el pasado, ahora se hayan prácticamente extintas. Durante más de un siglo fueron cazadas para acabar con la amenaza que suponían para los habitantes de pequeñas aldeas y viajeros que se aventuraban demasiado en los bosques.

Es bien sabido por oculistas y aquellos que profesan la religión Lilium que las lapsias tienen un fuerte lazo con la naturaleza y, a menudo, actúan como siervos de seres sobrenaturales con afinidad a las forestas; gracias a su veneno paralizante son los agentes ideales para capturar a algunos enemigos sin causarles serios daños.

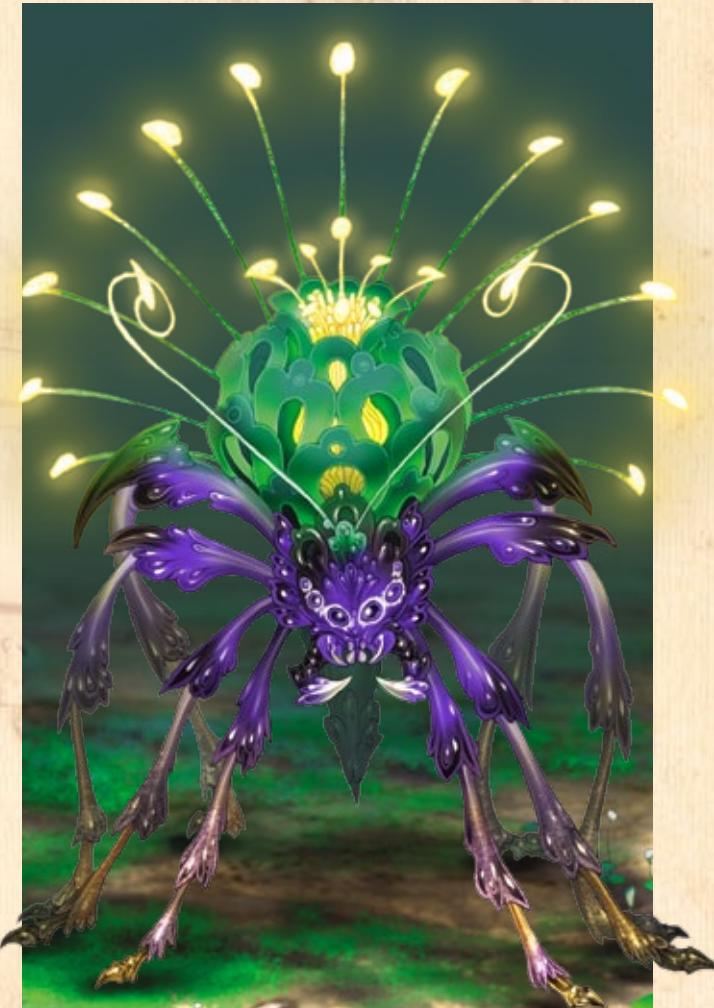
MODUS OPERANDI

Las lapsias no poseen realmente grandes capacidades combativas de por sí, ya que carecen de armas naturales y su aguante al daño es considerablemente escaso. Por ello, saben sacar el máximo partido a sus habilidades para capturar a sus presas. Tienen dos posibles metodologías de combate.

Habitualmente actúan individualmente o en grupos pequeños de entre dos y cuatro arañas. Si consiguen detectar a sus víctimas sin que estas se percaten de su presencia, saltan sobre ellas a gran distancia para inculcarle su veneno Sidhe e, instantes después, huyen a la espera de que este empiece a tener efecto. En otras ocasiones (sobre todo por la noche), hacen brillar su iris tratando de atraer la atención de sus objetivos y dejarles fascinados. Después, una vez eliminada toda resistencia, simplemente les atacan con su aguijón.

Señora de las Arañas: Gracias a su aroma que emite, una lapsia es capaz de influir en todas las arañas menores que se encuentren cerca, mandando sobre ellas como si fuese su reina. No obstante, es incapaz de dar órdenes individualizadas; todos los arácnidos que se encuentren bajo su control actuarán de la misma manera, ya que las lapsias transmiten sus indicaciones por el aire.

Salto de Araña: Pese a su innatural fisonomía, una lapsia es extremadamente hábil cuando se trata de saltar. La araña flor puede utilizar sus patas para realizar un salto a larga distancia, abalanzarse sobre un objetivo para clavarle su aguijón (aunque también puede usar este método de desplazamiento para intentar huir si son descubiertas). Cuando realiza este salto se desplaza alrededor de 30 metros horizontalmente. No obstante, esta acción extenua considerablemente su cuerpo, y pierde un punto de cansancio por cada salto que dé después del primero si no tiene al menos un minuto de reposo.



Veneno Sidhe: El aguijón de las lapsias contiene una potente toxina que ataca a moderada velocidad el cuerpo de los seres vivos. Cualquiera que reciba daño procedente de uno de sus ataques debe de superar un control de RV contra 100 o será sometido a Paralización en aproximadamente un minuto (20 asaltos). Los penalizadores desaparecen a un ritmo de 5 puntos cada media hora.

Iris Refulgente: Los estambres de luz que decoran la flor de la lapsia emiten una tenue luz que confunde a sus presas. El fulgor provoca que todos aquellos que lo contemplen de cerca (a no más de 10 o 15 metros) deban superar una RP contra 80 o caer en un estado de fascinación absoluta, siendo incapaz de hacer otra cosa que no sea observar embelesados la flor. De mantener la mirada puesta en la araña, deberán repetir el control una vez cada 5 asaltos. Alguien afectado por la fascinación puede repetir el control una vez transcurrido un minuto o cada vez que reciba algún tipo de daño.

Resistencia a los Venenos: La sangre de la araña flor posee la capacidad de filtrar cualquier sustancia venenosa que se encuentre en su organismo, limpiando de forma automática cualquier tipo de toxina natural. Debido a esa cualidad, se pueden fabricar muy variados antídotos con la sangre, que aumentan en +20 la RV de aquel que lo ingiera (el bono desaparece a un ritmo de -5 a la hora).

MAESTRO DE LAS SOMBRAS

LA CÁBALA DE ZENOBÍUS



Nivel: 9

Clase: Entre mundos, Elemental 30

Puntos de Vida: 155

Categoría: Hechicero

Fue: 7 Des: 13 Agi: 7 Con: 8 Pod: 13 Int: 12 Vol: 10 Per: 11

RF 80 RM 95 RP 85 RV 80 RE 80

Turno: 115 Natural

Habilidad de ataque: 25 Combate Desarmado

Habilidad de defensa: 5 Esquiva

Daño: 15 Combate Desarmado (Con)

TA: Armadura Sombría Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 4

ACT: 120

Zeon: 1.725

Proyección mágica: 220 Ofensiva, 240 Defensiva

Nivel de Vía: 90 Oscuridad, 20 Otras

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Inmunidad Natural a un Elemento (Completa, Oscuridad), Recuperación Superior de Magia, Exención Física.

Poderes: Armaduras Sombrías (Armadura Física 4, Armadura Mística 4), Forma Elemental, Resistencia a la Invocación, Indetección Mística +150, Percepción Tenebrosa (Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural), Títeres Oscuros, Dones Oscuros.

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Liderazgo 30, Persuasión 125, Ocultarse 100, Sigilo 30, Advertir 50, Buscar 25, Historia 120, Ocultismo 150, Valoración Mágica 250.

Los Nueve Maestros de la Sombra, también conocidos en algunos círculos ocultistas como la Cábala de Zenobius, son un grupo de poderosos elementales oscuros dotados de vastos poderes sobrenaturales.

Los Nueve eran una cábala de grandes archimagos oscuros del Imperio de Yehudah que, intuyendo la caída de los suyos, decidieron tomar parte en un tenebroso experimento con el objetivo de hacerse uno con las sombras y volverse eternos. Para evitar llamar la atención de las Valkirias o contrariar a las tres Parcas crearon armaduras sobrenaturales y encerraron en ellas a poderosos elementales sombríos, a los que privaron de toda voluntad o inteligencia. A continuación los

Nueve se quitaron la vida y alimentaron a los elementales con sus almas. Generalmente eso hubiera destruido por completo a los hechiceros pero, puesto que quienes los consumieron carecían de voluntad propia, los espíritus de los magos se impusieron tomando el control. De ese modo, los elementales y las almas se unieron para dar nacimiento a un nuevo tipo de ser; los Maestros de la Sombra.

Con el paso de los siglos los Nueve han perdido toda conciencia humana así como el recuerdo de lo que una vez fueron. Ahora son criaturas tenebrosas incapaces de evolucionar, cuyo objetivo en la vida no es más que satisfacer los intereses que tenían cuando estaban vivos milenarios atrás. Cada uno de ellos tiene "algo" que ocupa casi todo su tiempo, una especie de objetivo personal que le hace desear seguir adelante. Sin él, no serían más que simples masas de tinieblas repletas de emociones negativas.

Hace ya muchos años que la Cábala se separó para seguir sus propios intereses individuales, por lo que ahora mismo no se relacionan entre sí (en algunos casos, los hay que no se han visto en siglos).

Inmensamente inteligentes y con la sabiduría que sólo una vida inmortal es capaz de dar, los Maestros se comunican por igual con mortales y seres sobrenaturales según les convenga. Poseedores de una vasta red de contactos, a menudo usan desde la sombra a otras personas como intermediarios en sus asuntos en el mundo, comprando su fidelidad con riquezas o miedo. Naturalmente, al ser completamente amorales no se preocupan demasiado por "desembarazarse" de tales individuos una vez que han cumplido su labor.

La mayoría no se relacionan con ninguna organización secreta, pero al menos tres de ellos tienen algún tipo de lazo con Samael y otro es profesor en la Orden de Magus.

MODUS OPERANDI

Los Maestros de la Sombra son, por encima de todo, manipuladores que prefieren evitar ponerse en peligro directo. Tras haber vivido miles de años consideran que su propia seguridad es lo más importante, así que no dudan en huir (abandonándolo todo si es preciso) cuando creen estar en problemas. Gracias a su amplia experiencia siempre tienen alguna vía de escape preparada ante cualquier contingencia.

En combate emplean habitualmente a sus títeres oscuros para luchar a distancia sin tener que exponerse personalmente, apoyándolos con conjuros y otros ataques de largo alcance. De ese modo, nunca peligran verdaderamente.

Su punto vulnerable es la cabeza, donde reside el núcleo de su alma.

Armaduras Sombrías: Las Armaduras Sombrías son los cuerpos tenebrosos donde reside la esencia oscura de los Maestros. Se consideran protecciones sobrenaturales que les proporcionan Tipo de Armadura 4 contra toda clase de ataque.

Forma Elemental: Un Maestro de las Sombras está formado de tinieblas puras y, en consecuencia, es completamente inmaterial. Cualquier ataque que no sea de carácter sobrenatural no tiene efectos sobre él, al igual que es inmune a todo daño basado en oscuridad (salvo si su atacante posee un Gnosis superior al suyo). Las Armaduras Sombrías, como parte integral de sus cuerpos, también se atienen a estas reglas.

Resistencia a la Invocación: Comprendiendo que como Seres Entre Mundos serían extremadamente vulnerables a habilidades de convocatoria, los Nueve se protegieron contra estas al crear sus nuevos cuerpos. Gracias a las runas sobrenaturales de sus Armaduras Sombrías se consideran que son de nivel once a la hora de determinar la dificultad de los controles de Controlar o Convocar.

Indetección Mística: Ya que suele evitar una confrontación directa y utiliza sus discípulos para combatir, un Maestro de las Sombras prefiere permanecer oculto en una posición alejada usando sus capacidades innatas para no ser detectado. Ya sea mediante magia o matrices psíquicas, el Maestro obtiene un bono de +150 a sus Resistencias frente a cualquier clase de detección.

Percepción Tenebrosa: Los sentidos de un Maestro son capaces de ver a través de la oscuridad completa (incluso de carácter sobrenatural) y percibe tanto matrices psíquicas como entes espirituales.

Habilidades Metamágicas: Cada Maestro puede invertir libremente hasta 30 niveles de magia para adquirir habilidades Metamágicas cuyos requisitos previos haya cumplido.

Títeres Oscuros: Los Maestros poseen extensiones de su ser llamados Discípulos de la Sombra. Estos entes, independientes de su creador a la vez que atados existencialmente a él, son sus principales "armas". El Maestro puede controlarlos como marionetas a través de las que ver y oír, a una distancia que no suele ser mayor al kilómetro. Cada Maestro puede tener entre dos y cinco Discípulos.

Dones Oscuros: Un Maestro puede imbuir a sus Discípulos diferentes poderes tenebrosos para cumplir con mayor efectividad sus designios. El número de Dones depende de las marionetas que tenga a su disposición; cuantas más haya creado, menos poder le quedará a repartir entre estas. Si el Maestro tiene dos Discípulos será capaz de conferirles hasta cuatro poderes diferentes, mientras que en caso de tener tres, cuatro y cinco, el número de dones se reducirá a tres, dos y uno respectivamente. El Maestro elige que poder es más conveniente en cada caso, aunque una vez conferido uno, no podrá cambiárselo por otro más tarde. En la siguiente lista están los poderes que puede otorgar:

ARMA ARCANAS: El arma del Discípulo incrementa su poder, rodeándose de crepitantes descargas de energía oscura. A todos los efectos, esta adquiere todas las propiedades de un arma +10 que ataca en la Tabla de Energía como un arma intangible (es decir, no puede ser detenida por armas convencionales).

GUADAÑA DE SOMBRAS: El arma del Discípulo cambia de forma convirtiéndose en una enorme guadaña de sombras vivientes. Por ello, como una acción de ataque completa puede realizar un ataque en área con un radio de 5 metros sin sufrir ningún penalizador a su habilidad. Si se combina a Brazos de Sombra, únicamente el ataque principal goza de este beneficio.

GARRA DE TINIEBLAS: Cada vez que el Discípulo realiza un ataque, brazos espirituales surgen del suelo tratando de atrapar la sombra del defensor. Si lo consiguen, este queda paralizado sobrenaturalmente, siendo incapaz de moverse con verdadera libertad. A efectos de juego, cada vez que el Discípulo produzca daño a su adversario le obliga a realizar un control de RM contra 120 o verse sometido a Paralización Parcial tantos asaltos como decenas por la que falló la Resistencia.

-BRAZOS DE SOMBRA: El cuerpo del Discípulo se llena de brazos, armas y articulaciones que le permiten encadenar decenas de ataques sobre sus enemigos, lo que en consecuencia le confiere un ataque adicional con habilidad plena. Este don puede ser concedido más de una vez.

-EXPLOSIÓN FINAL: Este don esconde en la esencia del Discípulo parte del destructivo poder de su señor. Ya sea por voluntad del Maestro o en el instante en el que su marioneta es destruida, estalla lanzando cientos de esquirlas de oscuridad que destrozan cuanto se encuentra en un radio de 20 metros. Aquellos que se vean afectados han de defendérse de un ataque elemental con una habilidad de Ataque Final de 280 y un Daño Base de 100 puntos.

-Ocultación: Las habilidades de subterfugio del Discípulo se incrementan hasta Sigilo 200 y Ocultarse 200. Igualmente, obtiene un bono de +50 a cualquier control de Resistencia contra detecciones sobrenaturales.

-EXTENSIÓN DE RADIO DE ACCIÓN: El radio de acción dentro del que el Maestro puede controlar al Discípulo deja de estar limitado a un Kilómetro.

-DOMO DE TINIEBLAS: El Discípulo gana la habilidad de crear un domo de tinieblas a su alrededor, haciendo que todo lo que haya en 10 metros de radio quede envuelto en sombras. Cualquiera que esté en su interior requiere superar un control de Advertir contra 240 o de Buscar contra 140 o aplicará el penalizador de Cegado.

ANTAGONISMO CON DEYOMS

Si bien fue Deymos, el que No Muere, quien facilitó a la Cábala de Zenobius los conocimientos necesarios para realizar el ritual que los convirtió en los Maestros de la Sombra, el único objetivo del Mensajero no era más que usarlos como cobayas en sus experimentos. Cuando los hechiceros descubrieron que habían sido utilizados, juraron que algún día lograran vengarse de él de la manera que fuera. Irónicamente, incluso miles de años después, todavía no han sido capaces de lograrlo.

LA COMPROVANTA

Epictetus es uno de los Nueve Maestros cuyo único interés en la vida es comerciar; el mero hecho de comprar y vender cosas, de entrar en nuevos mercados y descubrir nuevos negocios, le llena de un placer sin igual. Para ello ha creado una gran firma empresarial, conocida como Industrias Veiser, la cual controla desde las sombras usando a un titere humano llamado John Cambry. Sin embargo, recientemente sus negocios se han encontrado una fuerte oposición por parte de una empresa rival vinculada a Sol Negro. Hasta ahora, Epictetus ha optado por usar a sus Discípulos y otros agentes mercenarios para destruir completamente a la empresa rival atacando todos sus comercios y almacenes. Estos, ignorando la identidad de su enemigo, tratarán de contratar a toda prisa a un grupo de mercenarios para proteger sus intereses comerciales y, al mismo tiempo, descubrir el origen de la amenaza y acabar con ella. Naturalmente, los personajes podrían estar en cualquier lado del conflicto.



Nyx

NYX

DISCÍPULOS DE LA SOMBRA



Nivel: 6

Clase: Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 200

Categoría: Guerrero

Fue: 9 Des: 12 Agi: 12 Con: 8 Pod: 7 Int: 6 Vol: 9 Per: 8

RF 65 RM 60 RP 65 RV 60 RE 60

Turno: 110 Natural

Habilidad de ataque: 200 Espada de Sombras

Habilidad de defensa: 175 Espada de Sombras

Daño: 80 Espada de Sombras (Fil)

TA: Armadura de Sombras Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 0

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento (Mitad de daño, Oscuridad), Exención Física.

Poderes: Armas Naturales: Espada de Sombras (+30 al daño, -1 a la TA Defensora), Daña Energía, Cuerpo Oscuro (Forma Elemental, Armadura Física 4), Visión Nocturna Completa, Lazo Oscuro.

Tamaño: 17 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 25, Buscar 20, Proezas de Fuerza 30, Resistir el dolor 80, Ocultarse 40, Sigilo 40.

Nyx es el nombre que reciben ciertos espíritus que los oculistas consideran elementales oscuros intermedios. Se trata de criaturas tenebrosas creadas para servir a los Maestros de la Sombra u otros altos elementales de gran poder, como Señores de las Tinieblas. Ese es el motivo por el que a menudo también se les llama Discípulos de la Sombra.

Hechos de oscuridad pura, los Nyx son sombras vivientes cuyo aspecto se asemeja bastante al de un demoníaco esqueleto. Carecen de personalidad o voluntad propia, siendo poco más que simples esclavos que obedecen con absoluta devoción todas y cada una de las órdenes que les dan sus señores, incluso si ello representa su propia destrucción. No obstante, su amo puede otorgarles libertad “dándoles” un nombre. Este simple hecho completa sus existencias y les permite vivir de manera independiente. Desde ese momento, serán capaces de desarrollar su propia identidad libremente según lo que les dicte su voluntad.

Los Nyx están frecuentemente asociados a los Maestros de las Sombras y les acompañan como agentes a donde quiera que vayan. Gracias a eso, se valen de la red de contactos de sus amos para ocultarse de la sociedad y actuar únicamente cuando son necesarios.

MODUS OPERANDI

Un Discípulo combate únicamente por orden de sus señores o cuando, en su limitado juicio, considera que actúa en el mejor de los intereses de estos. Aunque son muy hábiles, su estilo de combate y su comportamiento marcial es similar al de un soldado de élite que lucha efectivamente sin dejarse llevar por emociones o sentimentalismos. Simplemente, cumplen su misión del modo más efectivo para retirarse una vez esta haya finalizado.

Espada de Sombras: Los Discípulos son capaces de manifestar armas de oscuridad. Habitualmente suelen ser espadas y, aunque hay casos en los que toman formas diferentes, siempre tienen el mismo perfil. El arma es capaz de dañar energía y resta un punto a la armadura del defensor como si fuera de calidad +5.

Cuerpo Oscuro: Al igual que muchos elementales oscuros los Nyx están formados por pura oscuridad. Cualquier ataque que no sea de carácter sobrenatural no tiene efectos sobre ellos y sufren solo la mitad de daño contra ataques basados en oscuridad (salvo si su atacante posee un Gnosis superior al suyo). Esta habilidad también les proporciona un Tipo de Armadura 4.

Lazo Oscuro: Si se encuentran vinculados a un Maestro de las Sombras los Nyx obtienen diferentes poderes adicionales (Ver Maestro de las Sombras).

MANTÍCORA

LA DEVORADORA DE HOMBRES



Nivel: 6

Clase: Entre mundos 20

Puntos de Vida: 190

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 10 **Agí:** 11 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 10

RF: 75 **RM:** 65 **RP:** 60 **RV:** 75 **RE:** 75

Turno: 125 Natural

Habilidad de ataque: 180 Garras + 150 Cola Venenosa; o 150 Dardos Venenosos.

Habilidad de defensa: 190 Esquiva

Daño: 100 Garras (Fil); 80 Cola Venenosa (Pen); 80 Dardos Venenosos Ataque Único (Pen); 50 Dardos Venenosos Espardidos (Pen)

TA: Piel Fil 2 Con2 Pen 2 Cal 2 Fri 2 Ele 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Sentido Agudizado (Olfato), Inhumanidad.

Poderes: Armas Naturales: Garras y Cola Venenosa (Armas Naturales, +20 al Daño, Ataque adicional -30, Daña Energía), Dardos Venenosos (Distancia 25 Metros, Daño Base 40, RV 140, 6 Veces al Día), Vuelo Natural 8, Piel (Armadura Física 2).

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Atletismo 35, Saltar 25, Trepar 25, Ocultarse 120, Sigilo 190, Advertir 80 (120), Buscar 80 (120), Rastrear 25 (55).

La Mantícora, conocida en las viejas leyendas como la “devoradora de hombres”, es la más terrible de las bestias. De hecho, de no ser por la existencia de las Archiquimeras, probablemente no existiría ninguna otra fiera con mayor poder sobre la superficie de Gaia. Se cree que es originaria de las tierras que desaparecieron tras la activación de la Máquina de Rah, donde eran los depredadores definitivos, una especie de “mecanismo de defensa” creado por la naturaleza para detener el avance de la humanidad y el resto de grandes razas.

La Mantícora es un tipo de quimera con cabeza de león, torso de hombre, cola de escorpión y alas de murciélagos. Erguidas miden algo más de cuatro metros y son una visión realmente impresionante. Se trata de grandes depredadores de apetito insaciable que sienten una especial avidez por la carne humana. Les deleita su sabor y pierden la cabeza cada vez que creen que pueden conseguirla. No obstante, son considerablemente más inteligentes que un simple animal; más que actuar por instinto, son capaces de trazar planes complejos y juzgar con bastante acierto cual es el mejor camino a seguir.

Estas bestias pueden encontrarse en multitud de hábitats, desde bosques y selvas espesas hasta zonas montañosas y áridas. De cualquier forma, prefieren erigir sus guardias en lugares muy apartados de la civilización pues, si bien ansían carne humana con voracidad, son lo suficientemente astutas como para



comprender que no pueden dejarse ver abiertamente por los hombres. Por ello, si tienen que cazar, no les importa viajar de vez en cuando grandes distancias hasta caminos pocos transitados para buscar "presas".

Generalmente son solitarias (nunca se ha oido hablar de "manadas" de Mantícoras, aunque pueden llegar a actuar en pareja), mas no son en absoluto territoriales; es posible que haya varias de ellas en una determinada zona sin que surjan fricciones entre ellas.

No se sabe cuantas pueden quedar actualmente en Gaia, pero es dudoso que superen el centenar.

MODUS OPERANDI

Viendo su tamaño, nadie podría imaginar que una bestia como la Mantícora pudiera moverse con semejante habilidad. Salta de un lado a otro con la elegancia de una pantera y la ferocidad de un león, pasando de dos a cuatro patas según le conviene. Su velocidad es tal que las personas normales sólo pueden ver poco más que un borrón en movimiento antes de ser devorado por sus fauces. Obsesionadas con devorar carne, en especial la humana, atacan sin reparo a cualquier persona con la que se crucen hasta saciar su descomunal apetito. Normalmente prefieren acabar con sus víctimas de un sólo golpe por sorpresa; habitualmente se precipitan desde el cielo en completo silencio sin darles la oportunidad ni siquiera de reaccionar. También a menudo aprovechan para atacar desde el aire con sus dardos venenosos, debilitando a sus enemigos más problemáticos antes de descender.

Tanto su cabeza como su corazón se consideran puntos vulnerables.

Dardos Venenosos: La Mantícora utiliza con gran efectividad los dardos de su cola y alas para atacar a sus adversarios. En lugar de emplear su Cola Venenosa ese asalto (son capaces de seguir atacando con fauces y garras), puede optar por disparar una ráfaga de proyectiles mortales con ella. Este ataque tiene dos modalidades diferentes; o bien centran los dardos en un solo enemigo, o los esparcen a su alrededor impactando a cuantos la rodean. En el primero de los casos el ataque tiene un alcance efectivo de 25 metros, mientras que esparcidos impactan sobre todo aquel que esté a 10 metros de la criatura reduciendo considerablemente su potencia. De un modo u otro, si los dardos causan daños sus adversarios sufren los efectos del Veneno de Mantícora. Estos tardan entre dos y tres asaltos en volver a formarse, por lo que una Mantícora debe de esperar al menos ese tiempo para volver a usarlos en cualquiera de sus dos modalidades.

Vuelo Natural: Las Mantícoras están dotadas de unas alas que les permiten desplazarse por el aire con un Tipo de Movimiento 8. Lamentablemente no son capaces de volar durante largos períodos de tiempo; pierden un punto de cansancio cada 5 minutos que se encuentren en el aire.

Cola Venenosa: En combinación a sus garras, la Mantícora utiliza todos los asaltos su cola en combate para atacar a sus adversarios. En caso de producir daño con ellas, su contrincante sufrirá además los efectos del Veneno de Mantícora.

Veneno de Mantícora: El verdadero peligro de los dardos de la criatura es que están impregnados de un terrible veneno que produce una parálisis gradual en aquellos sobre quienes se clavan; primero dejan de sentir sus miembros y, en menos de un minuto, son del todo incapaces de moverse. Para evitar sus efectos es necesario superar una RV contra 140 o el afectado sufrirá el estado de Parálisis Menor al cabo de 5 asaltos, Parálisis Parcial trascurridos 10 asaltos, y finalmente Parálisis Completa en el asalto 20. Los efectos desaparecen transcurridas veinticuatro horas.

Olfato: Estas criaturas son depredadores por excelencia y tienen un olfato extremadamente desarrollado. Obtiene un bono de +30 a sus controles de Advertir, Buscar o Rastrear siempre y cuando sean capaces de captar olores fuertes.

MARIONETA

GOLEM ANIMADO



MARIONETA MENOR

Nivel: 2

Clase: Entre mundos (Creación) 10

Puntos de Vida: 95

Categoría: Sombra

Fue: 5 **Des:** 9 **Agí:** 6 **Con:** 6 **Pod:** 4 **Int:** 2 **Vol:** 4 **Per:** 6

RF 40 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 100 Aguja de Marioneta + 90 Aguja de Marioneta; o 100 Arma

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 40 Aguja de Marioneta (Pen) o como arma.

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención Física, Ambidiestro, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor.

Poderes: Personalización, Cuerpos Construidos (Regeneración Cero).

Tamaño: 11 Medio

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 40, Saltar 25, Trepar 20, Robo 20, Advertir 55, Buscar 45.

MARIONETA MAYOR

Nivel: 5

Clase: Entre mundos (Creación) 15

Puntos de Vida: 110

Categoría: Sombra

Fue: 7 **Des:** 10 **Agí:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 4 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 7

RF 55 **RM** 45 **RP** 50 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 115 Natural

Habilidad de ataque: 160 Aguja de Marioneta + 150 Aguja de Marioneta; o 160 Arma

Habilidad de defensa: 155 Esquiva

Daño: 45 Agujas (Pen) o como arma

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención Física, Ambidiestro, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor.

Poderes: Personalización, Cuerpos Construidos (Regeneración Cero).

Tamaño: 13 Medio

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 80, Saltar 45, Trepar 30, Robo 25, Advertir 80, Buscar 70.

Las marionetas son muñecos animados por medios sobrenaturales, hermosas obras de arte confeccionadas por un artesano de gran talento que, posteriormente, han recibido alguna clase de poder que les permite moverse por sí mismas.

Sus formas son muy variadas; tanto como amplia sea la imaginación de su creador. La mayoría aparenta ser humanas, pero en realidad pueden llegar a tener cualquier aspecto, desde animales a "cosas" únicas e inusuales. De igual manera, muchos son los procesos sobrenaturales que les permite moverse libremente, desde la intervención de fuerzas mayores hasta que se les introduzca un alma como fuente de energía.

Actualmente hay bastantes marionetas animadas en Gaia (o al menos, teniendo en consideración el limitado número de entidades sobrenaturales que quedan en el mundo), aunque sus clases son muy diferentes.

POSIBLES CLASES

Dependiendo de su manufactura, las fuerzas sobrenaturales empleadas en su construcción y la propia forma del muñeco estas criaturas pueden ser muy diferentes entre sí. No obstante, lo cierto es que existen algunas clases de marionetas mucho más conocidas en los círculos sobrenaturales. A continuación se citan las más importantes.

KARAKURI: Las Karakuri son marionetas de manufactura oriental, cuyos cuerpos han sido compuestos por un maestro artesano para posteriormente ser animados por el poder de algún Kami menor o un gran Oni. Normalmente suelen aparentar ser mujeres de frágil belleza ataviadas con hermosos kimonos y armadas con naginatas o katanas. No tienen personalidad, pero son ciegamente fieles a quien sea designado como su “maestro”, algo que se determina escribiendo en sus cuerpos el nombre de un individuo con sangre. Aparecen normalmente en Varja, tanto individualmente como en grupos numerosos, pero nunca actúan por voluntad propia; siempre son sirvientes de una persona o entidad.

Estas muñecas tienen las capacidades especiales Asesina y Lanzador de Alfileres, poseen un +6 a su Agilidad y un +140 a Acrobacias. Además pueden reproducir una Técnica que su maestro les haya imbuido siempre que no tenga un CM superior a 30 y su coste total en Ki no supere los 10 puntos. Naturalmente ellas no regeneran el Ki gastado, por lo que una vez usada la técnica alguien debe de reintroducirles nuevos puntos en caso de que quieran volver a usarla. La mayoría de las Karakuri emplean las estadísticas de una marioneta menor, pero algunas especialmente bien construidas a las que se le ha imbuido poderes muy superiores puede ser considerada mayor.

ARLEQUINO: Estos horrores son, con toda probabilidad, la más temible clase de marioneta que alguien puede llegar a encontrarse en Gaia. No se sabe con seguridad quien las pudo fabricar en tiempos remotos, pero lo cierto es que existen repartidas por todos los principados del mundo. Son muñecos de tamaño humano (tanto masculinos como femeninos) vestidos como arlequines o polichinelas sobre cuyos cuerpos se manifiestan extrañas fibras espirituales que hacen las veces de “hilos”. En consecuencia, se mueven de un modo completamente innatural, como si una fuerza desconocida estuviera en todo momento manejándolos a distancia. Su única finalidad consiste en matar y sembrar el miedo entre las personas. No suelen obedecer a maestro alguno, si bien en ocasiones se han dado casos en los que han servido instintivamente a criaturas que encarnan una poderosa fuerza destructiva. Los Arlequinos tienen las capacidades especiales Aguja de Marioneta, Hilos de Marioneta, Drenaje de Sangre y Andar por el Aire. Curiosamente, pueden quedar paralizadas entre cinco y diez asaltos si alguien con el don de Ver Espíritus realiza un ataque apuntado contra las cuerdas que los sostienen (-40 a los ataques apuntados) usando un arma capaz de dañar energía y causando al menos 20 puntos de daño.

Los Arlequinos suelen aparecer en grupos medianos o muy numerosos en lugares poco transitado. Aunque carecen de personalidad, tienen un apego especial a las viejas mansiones o los teatros abandonados, donde les gusta reposar como meras marionetas inanimadas hasta que alguien se les acerca lo suficiente para “despertarlas”. Hay tanto menores como mayores, si bien los primeros son extremadamente más comunes.

LAS MARIONETAS DE PÁLIAS: Hace tiempo un archimago extremadamente poderoso llamado Origal creó una hueste de marionetas sobrenaturales en una pequeña isla del Mar Interior conocida como Pálias. Estas creaciones se diferenciaban de otros muñecos animados por el hecho de que se les imbuió almas humanas como fuente de energía; la fuerza vital de los anteriores habitantes de la isla. En consecuencia, las llamadas “Marionetas de Pálias” son copias exactas de seres vivos que simulan ser normales en todos sus aspectos. “Viven” en la isla escondiendo su secreto de posibles visitantes, a quienes no dudarían en matar de considerarlos una amenaza para Origal o su hija Alice.

Naturalmente el archimago posee títeres mucho más poderosos dotados de poderes y perfiles únicos, pero la “gente normal” de Pálias son por lo general marionetas menores dotadas de las capacidades Apariencia Real y Raciocinio, junto a algún poder adicional escogido entre la lista de opciones del apartado Personalización.



MODUS OPERANDI

Cada marioneta actúa de un modo diferente dependiendo de su naturaleza pero por lo general o bien obedecen ciegamente a sus amos o bien cumplen mecánicamente las directrices que recibieron al ser creadas.

Armas: Las marionetas pueden tener cualquier combinación posible de armas. Las estadísticas reflejadas arriba consideran que blande una clase de arma exclusiva llamada Aguja de Marioneta, pero esta puede ser sustituida por otras sin problemas. No obstante, una marioneta únicamente puede conocer un posible tipo de combinación.

Immunidad Psicológica y al Dolor: Una marioneta no posee ninguna clase de sentimiento y es inmune a cualquier estado psicológico como ira o miedo. De igual forma, ignora todos los penalizadores, naturales o místicos, que puedan ser provocados por el dolor.

Cuerpos Construidos: Al tratarse de construcciones artificiales, las marionetas no son capaces de recuperarse del daño por si mismas. En lugar de ello, deben de ser reparadas por alguien que disponga de los conocimientos y los medios apropiados.

PERSONALIZACIÓN

Las marionetas suelen ser muy diferentes a causa del amplio abanico de opciones que sus creadores tienen a su disposición a la hora de componerlas. A continuación hay un listado con los poderes, habilidad y elementos más característicos que pueden llegar a tener. Cualquier combinación es posible, si bien lo normal es que las menores dispongan de dos o tres cualidades y las mayores sobre las cuatro o cinco.

-APARIENCIA REAL: Los rasgos de la marioneta son tan perfectos que cuesta diferenciarla de un ser vivo real. Para darse cuenta de que se trata de una criatura artificial es necesario superar un control de Casi Imposible en Advertir y de Muy difícil en Buscar. En caso de que la marioneta también posea la opción Raciocinio, sus gestos se vuelven tan humanos que la dificultad aumenta hasta Imposible y Absurdo respectivamente.

-METÁLICA: La estructura física de la marioneta es de una aleación metálica sobrenatural que la vuelve resistente tanto a los impactos físicos como sobrenaturales. La marioneta obtiene un Tipo de Armadura 5 contra todo tipo de ataque no basado en Energía y una Barrera de Daño 60.

-GRANDE: Su tamaño es descomunal, llegando a medir entre los 3 y los 5 metros. En consecuencia, la marioneta obtiene un +6 a su Fuerza y +4 a su Constitución, además de incrementar en +100 sus Puntos de Vida. Por la misma razón, las armas que porta se consideran Grandes, con el consecuente aumento de su daño base. No obstante, dicho tamaño también hace que su reacción se ralentice; aplica un negativo de -30 a su turno.

-RACIOCINIO: Sin duda, esta es la cualidad más avanzada y única de cuantas pueden desarrollar las marionetas. Representa que la criatura tiene la capacidad de pensar y trazar planes más o menos complejos, así como simular una personalidad o sentimientos humanos. Una marioneta con raciocinio tiene un atributo de Inteligencia 6 y puede reparar 200 puntos entre sus Habilidades Secundarias Intelectuales y Sociales.

-HILOS DE MARIONETA: La marioneta puede controlar parcialmente sus hilos, permitiéndole manifestarlos a distancia de un modo sobrenatural para apresar a enemigos con ellos. Esta habilidad le permite realizar un ataque de Presa sin aplicar ningún penalizador a su habilidad ofensiva con el equivalente a Fuerza 12. Este ataque es una acción completa y no produce daño alguno.

-AUTODESTRUCCIÓN: La marioneta posee en su interior un dispositivo que, en el momento en el que su estructura se termina de romper, estalla provocando una potente explosión. Todo aquel que se encuentre a menos de 10 metros de la marioneta al inicio del asalto siguiente a su destrucción sufre un ataque basado en calor (CAL) de Habilidad Final Absurdo con un daño base de 100 puntos.

-ASESINA: La marioneta ha sido creada poniendo un énfasis especial a sus habilidades de subterfugio, haciendo más sutiles sus movimientos y suprimiendo cualquier sonido de sus articulaciones. En consecuencia, obtiene una base de 100 en sus Habilidades Secundarias Sigilo y Ocultarse.

-DRENAGE DE SANGRE: Las agujas de la marioneta están preparadas para extraer la sangre de sus víctimas, llenando a su portadora de energía vital que su sistema aprovecha para recuperarse. En el caso de que alguno de sus ataques produzca daño, el afectado debe superar una RF contra 80 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso, mientras que la marioneta recupera la mitad de dicho daño en Puntos de Vida.

-INVISIBLE: La marioneta está dotada de unos pigmentos especiales sobre su estructura y ropas que cambian adaptándose al entorno como un camaleón. Para darse cuenta de su presencia mientras está quieta, es necesario superar un control de Absurdo en Buscar y de Casi Imposible en Advertir, mientras que en movimiento, la dificultad baja a Muy Difícil y Absurdo respectivamente.

-MIEMBROS ADICIONALES: Dotada de brazos y articulaciones secundarios, la marioneta es capaz de realizar un Ataque adicional cada turno sin penalizador alguno. Esta opción puede escogerse varias veces (hasta un máximo de tres), otorgando un ataque adicional cada vez. Si posee la opción Apariencia Real, la articulación está inicialmente oculta en el interior de su cuerpo y sólo la despliega cuando va a luchar.

-ARMAS NATURALES: La marioneta tiene garras, fauces u otra clase de arma natural con la que puede luchar si lo desea. Estas armas tienen un Daño base de 50 y emplean el turno natural de la criatura. Si posee la opción Apariencia Real, el arma sólo se manifiesta a la hora de luchar.

-VENENO: Las armas de la marioneta están conectadas a su cuerpo, el cual segregá un potente veneno que inyectan en sus víctimas cuando las cortan o pinchan. La toxina puede ser cualquiera que haya deseado inocular su creador, pero esta ha de ser necesariamente de vía sanguínea.

-ANDAR POR EL AIRE: Las cuerdas sobrenaturales de la marioneta le permiten "andar" directamente por el aire, sin la necesidad de apoyar los pies en el suelo. En ese sentido, puede moverse libremente con un Tipo de Vuelo 6.

-AUTOREPARACIÓN: La forma física de la marioneta está preparada para reconstruirse, reponiendo sus piezas sobrenaturalmente con cualquier material inorgánico que tenga cerca. Esta opción le otorga un Nivel de Regeneración 10 con todo lo que ello conlleva.

-LANZADOR DE ALFILERES: A través de sus brazos o sus dedos la marioneta posee la capacidad de disparar un cargador de alfileres a velocidad vertiginosa. Esta acción es equivalente a un ataque de disparo con Daño Base 60 (PEN) y un alcance de 30 metros. Dependiendo del tamaño de la marioneta, esta puede tener cargas suficientes para realizar entre cinco y diez disparos en total.

-AGUJA DE MARIONETA: La aguja de marioneta es un arma usada principalmente por los Arlequinos similar a un estilete gigante. Se trata de un arma corta y precisa que, pese a no ser de calidad, tiene la cualidad de disminuir dos puntos el tipo de armadura del defensor. Por lo general, llevan una en cada mano, lo que les permite realizar dos ataques por turno (por usar un arma de mano adicional).

-MÍMICA: La marioneta tiene la capacidad de imitar los movimientos de su controlador a distancia como un verdadero títere sobrenatural. Gracias a ello, emplea las habilidades de combate de su señor (hasta un máximo de 200 en ataque y defensa). Naturalmente la marioneta mantiene sus propios atributos (Características, Daño Base y Puntos de Vida), y es incapaz de usar las cualidades sobrenaturales de su creador (como magia o Ki). El controlador puede ver a través de ojos de la marioneta, pero por cada 50 metros que este se encuentre apartado de ella, la criatura aplica un penalizador de -10 a su ataque y defensa.



Arlequina

MEDUSA

DAMA DE LAS SERPIENTES



Nivel: 5

Clase: Entre mundos 10

Puntos de Vida: 145

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 6 **Des:** 9 **Agí:** 9 **Con:** 7 **Pod:** 8 **Int:** 7 **Vol:** 8 **Per:** 6

RF 55 **RM** 60 **RP** 60 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 110 Natural o Como Arma

Habilidad de ataque: 140 Garras venenosas + 100 Cabellos de serpientes / 140 Arma

Habilidad de defensa: 130 Esquiva

Daño: 45 Garras Venenosas, 30 Cabellos de Serpientes, 45 Flecha de Descarga, 35 Flecha de Sierpe

TA: Ninguna

Habilidades naturales: Tabla de Arco Largo o Estiletes.

Habilidades esenciales: Afinidad, Inmune a los Venenos Naturales.

Poderes: Armas Naturales: Garras Venenosas (RV 120, Dolor Extremo) y Cabellos de Serpiente (Ataque Adicional -40, RV 120 Paralización Completa), Sentido del Peligro, Flecha de Sierpe, Petrificación (Aura, RM 120, Área Especial, Condicionada), Movimiento Sinuoso.

Tamaño: 13 Medio

Tipo de Movimiento: 9

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Acrobacias 60, Saltar 60, Advertir 40, Buscar 25, Disfraz 40, Esconderse 40, Sigilo 40, Historia 20, Música 30, Persuasión 30, Estilo 30.

Un viejo mito asegura que la primera Medusa nació a consecuencia de una oscura maldición divina que provocó que una mujer embarazada, así como las tres hijas que llevaba en su vientre, se convirtieran en criaturas de pesadilla, seres sobre los que el hombre no podría volver a poner sus ojos. Ciento o no, la verdad es que las damas de las serpientes llevan desde eras inmemoriales siendo una terrible carga para el mundo.

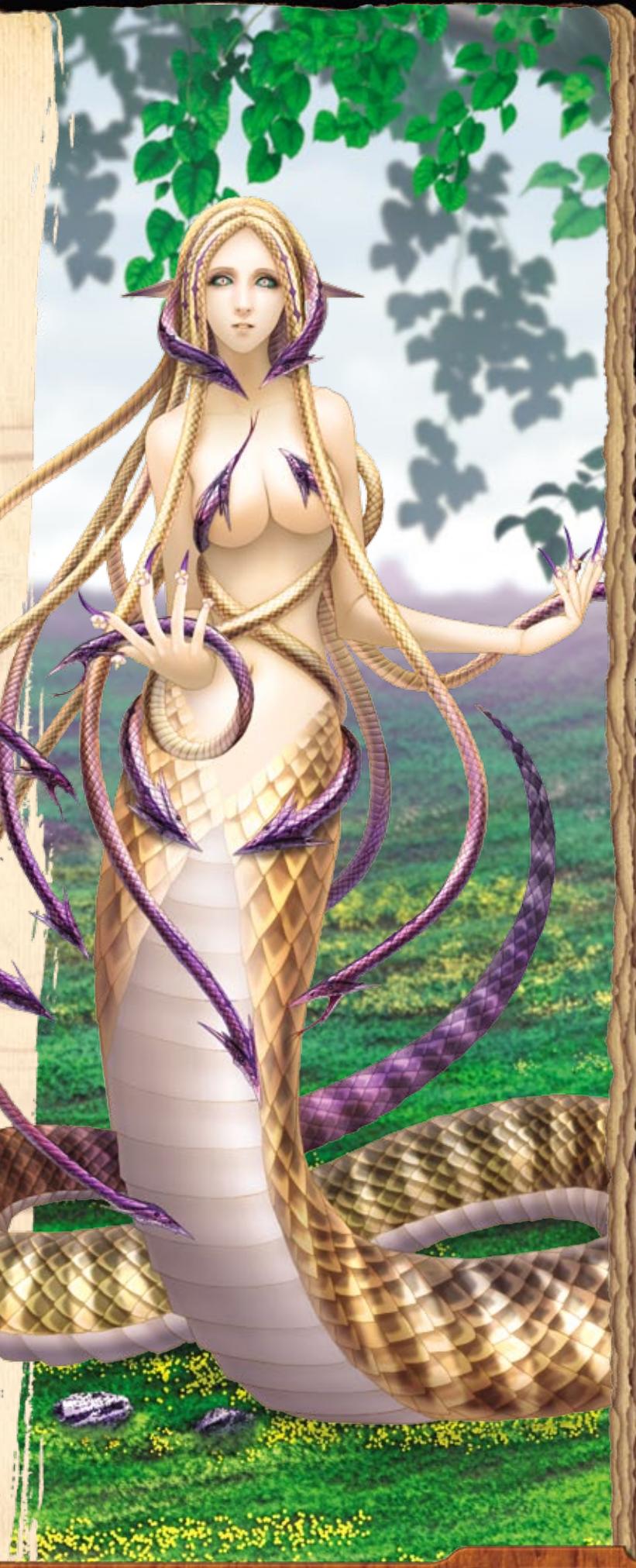
Las medusas son mujeres hermosas a la par que monstruosas. Poseen serpientes en lugar de cabellos y la parte inferior de sus cuerpos es una inmensa cola reptilesca. En ocasiones también tienen otros rasgos inhumanos, como deformadas garras o colmillos.

Se las supone inmortales, aunque en realidad simplemente viven largos períodos de tiempo (algunas incluso más de dos mil años).

En contra de la creencia generalizada, no todas son de naturaleza malvada. En realidad la única causa por la que suelen ser agresivas es porque su maldición hace que nadie se relacione con ellas salvo para matarlas. Así pues, la mayoría desarrolla un considerable odio hacia las personas, ya que se han acostumbrado a ser temidas y perseguidas durante toda su vida.

Las medusas se reproducen manteniendo relaciones con un hombre al que hayan elegido como compañero. Durante una sola noche en sus vidas, mediante un extraño ritual conocido ecléticamente como "Luna de las Serpientes", adquieren apariencia humana (o de otra raza que elijan) y lo aprovechan para aparearse. Fruto de esta relación tienen siempre trece hijas, que heredan la misma naturaleza maldita de sus madres.

Hoy en día no quedan demasiadas medusas en Gaia, pero aún se pueden encontrar algunas de ellas ocultas en los más variados lugares. Muchas actúan en solitario (ya que eso les facilita no llamar la atención), si bien a veces varias hermanas permanecen unidas en pos de un fin común.



MODUS OPERANDI

Puesto que sus personalidades son tan diferentes las unas de las otras hasta el más nimio de los motivo es plausible para que una medusa inicie un enfrentamiento, aunque dada su desconfianza natural hacia los demás, es muy posible que ataquen antes incluso de preguntar. En combate se mueven de manera sinuosa con la celeridad de una serpiente y la sensualidad de la más voluptuosa de las mujeres. Evitan los ataques apartándose de su trayectoria y buscan instintivamente la mejor posición para contraatacar. Aunque sus cabellos y uñas son excelentes para el combate, muchas de ellas suelen saber usar algún arma de proyectiles, ya sean arcos, estiletes u objetos similares, puesto que eso les permite arrancarse alguno de sus cabellos y emplearlo de manera ofensiva. Tienen los mismos puntos vulnerables que cualquier ser humano; cabeza y corazón.

Garras Venenosas: Las Medusas pueden alargar y endurecer sus uñas a voluntad convirtiéndolas en efectivas armas naturales. No solamente cortan con la misma facilidad que afilados cuchillos, sino que segregan un terrorífico veneno sobrenatural (nivel 70). Una persona arañada por ellas ha de superar un control de RV contra 120 o sufrirá el efecto de Dolor Extremo.

Cabellos de Serpiente: El cabello de una medusa tiene vida propia; las serpientes que lo componen se mueven casi automáticamente al sentir cualquier sensación de peligro buscando un objetivo al que morder. Por ello las serpientes efectúan un ataque adicional independiente de la habilidad de su señora, que nunca se modifica incluso si la Medusa realiza ataques adicionales o sufre negativos. Aunque su daño no es muy elevado, la mordedura de las serpientes es un potente veneno sobrenatural (nivel 70) que entumece el cuerpo de sus víctimas casi al instante. Quienquiera que sufra daño proveniente de sus mordiscos (incluso si es un ser inorgánico) debe superar una RV contra 120 o quedará completamente paralizado en pocos asaltos.

Sentido del Peligro: Las medusas poseen un sexto sentido que les advierte cuando se encuentran en peligro. Nunca pueden ser sorprendidas salvo por una diferencia mayor a 150 en el cálculo de su iniciativa.

Flecha de Sierpe: Cuando las Medusas usan arcos en combate una de sus cualidades más extravagantes consiste en arrancarse alguno de sus cabellos para usarlo como flecha. La medusa debe besar la cabeza de la serpiente que ha elegido, la cual se vuelve al instante rígida durante unos minutos. El proceso requiere un turno completo, por lo que sólo puede disponer de esta inusual munición una vez cada dos asaltos. La serpiente actúa igual que una flecha convencional, salvo que si produce daños su víctima es inoculada con el mismo veneno que si hubiera sido mordida por los cabellos de la Medusa. Una variación de esta modalidad es emplear los cabellos como estiletes, con idénticos resultados. Arrancarse un cabello no supone un gran perjuicio para una medusa, pero pierde un Punto de Vida cada vez que lo hace.

Petrificación: Quienquiera que mire directamente el rostro de una medusa sufre las consecuencias de su maldición. Por tanto, todo ser vivo que la vea debe realizar automáticamente una RM contra 120 o su cuerpo se convertirá en piedra al instante. Existen algunos métodos para paliar ligeramente el poder de la petrificación, como contemplarla usando un espejo o a través de un velo semitranslúcido, en cuyo caso el valor de la RM puede disminuir entre 10 y 20 puntos. Al morir la Medusa, sus víctimas recobran la vida, siempre y cuando las estatuas se conservasen “en buen estado”.

Movimiento Sinuoso: Gracias a su cuerpo serpantino una Medusa tiene la capacidad de moverse incluso en las zonas más complicadas y llenas de obstáculos. Por ello, nunca reducen su velocidad, sin importar el espacio por el que se desplacen.

Afinidad: Todas las serpientes, así como la mayoría de los reptiles, reconocen a las medusas como sus reinas y obedecen instintivamente todos sus deseos.

LAS TRES GORGONAS

Mito o realidad, si el legendario origen de las medusas es real, existen (o al menos, existieron) tres criaturas que dieron origen a su genealogía. Se trata de las llamadas gorgonas, las tres hermanas que iniciaron esta estirpe maldita y que responden a los nombres de Medeus, Steno y Eulyale. Aparentemente son mujeres inmortales condenadas a vivir en las tinieblas viendo como sus descendientes acarrean el peso de su condena. Sienten un fuerte odio hacia todas las criaturas que pueblan el mundo y su único deseo es acabar con toda la belleza que hay en él.

MERAGRIFO

BESTIA DEPREDADORA



Clase: Natural 5

Nivel: 4

Puntos de Vida: 2.500 Acumulación

Categoría: Explorador

Fue: 13 Des: 6 Agi: 5 Con: 12 Pod: 6 Int: 4 Vol: 6 Per: 11

RF 65 RM 50 RP 50 RV 65 RE 65

Turno: 45 Natural

Habilidad de ataque: 130 Garras; o 100 Picos x3; o 130 Despedazar

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 125 Garras (Fil), 80 Picos (Pen), 125 Despedazar (Pen)

TA: Natural 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado (Vista).

Poderes: Armas Naturales: Garras, Tres Picos (Ataque Adicional -30), Despedazar (+60 al crítico, Condicionado), Vuelo Natural 12, Ojos de Búho, Visión Nocturna.

Tamaño: 25 Enorme

Tipo de movimiento: 6/12

Regeneración: 5

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Advertir 85, Buscar 115, Proezas de Fuerza 30, Rastrear 40, Atletismo 40, Memorizar 20.

Una bestia salvaje como el Meragrifo es uno de los más peligrosos depredadores que campan abiertamente por los cielos de Gaia. Poseen cuerpo de león, tres cabezas de águila y un par de alas invertidas. Su tamaño dobla el de un corcel de guerra adulto y su plumaje se tiñe de un amplio espectro de colores, desde los más vivos a los más apagados. Sorprendentemente, pese a su innatural aspecto no son en absoluto criaturas mágicas.

Los Meragrifos son cazadores solitarios que muy pocas veces se reúnen en manadas. Construyen sus nidos habitualmente en montañas boscosas o parajes remotos donde únicamente criaturas capaces de volar tienen fácil el acceso. Estas bestias siempre han vivido libres en estado salvaje, buscando abiertamente a sus presas en las grandes planicies como majestuosos depredadores de los cielos. No obstante, lo cierto es que hace siglos eran utilizados como monturas voladoras por algunas razas como los Sylvain o los Devah, ya fuera gracias a una dominación sobrenatural o mediante un arduo adiestramiento desde que eran crías.

Aún hoy, la existencia de estas bestias es abiertamente conocida por la gente, aunque quedan ya tan pocos que la mayoría de personas los consideran poco más que un mito, puesto que no han visto uno en toda su vida.



MODUS OPERANDI

Un Meragrifo es un animal depredador que ha aprendido a no temer a los hombres; para ellos, los seres humanos no son sino una presa más. Además, por algún motivo ignoto no soportan a los caballos; si pueden, los atacan con saña simplemente para acabar con ellos, incluso si eso representa tener que matar antes a su jinete.

Los Meragrifos empiezan los combates en el aire llevándose a sus presas con las garras para descuartizarlas sin piedad. Tras un par de pasadas (entre tres y cuatro asaltos), descienden y empiezan a atacar desde el suelo con sus picos, hasta acabar con sus enemigos o verse obligados a retroceder.

Tienen los mismos puntos vulnerables que cualquier animal natural; cabeza y corazón.

Garras: Aparte de poseer una fuerza descomunal, las garras del Meragrifo también están preparadas para clavarse profundamente sobre cualquier cosa. Si al realizar un ataque con ellas la bestia consigue un resultado mínimo de un 50% en la Tabla de Combate (sin tener en cuenta armadura alguna), el Meragrifo hinca sus zarpas profundamente (o, en su defecto, las incrusta en la armadura) y la víctima debe realizar un control de Presa contra la Fuerza del Meragrifo o se verá sometido a las reglas de Parálisis Menor. Una vez agarrado, el Meragrifo alza el vuelo inmediatamente, elevándose junto a su adversario para realizar en el asalto siguiente su ataque de Despedazar sin que nadie pueda molestarle. El Meragrifo no puede elevarse si intenta sujetar criaturas de tamaño Enorme, pero sigue pudiendo realizar Despedazar, puesto que sigue sujetando a su presa.

Tres Picos: El Meragrifo, dotado de tres cabezas, siempre usa sus picos para luchar en el suelo. Dado que cada cabeza piensa de manera independiente, la criatura realiza hasta tres ataques por asalto con ellas.



Despedazar: Tras haber agarrado a su víctima con sus garras, el Meragrifo clava en ella sus picos y tira con toda su fuerza en distintas direcciones, despedazando literalmente a su desafortunada presa en pleno vuelo. Al realizar este ataque, la criatura siempre suelta a su objetivo (por lo que no aplica penalizador alguno a su Habilidad de Ataque), aunque este si sufre el penalizador de Parálisis Menor en su defensa. Dada la brutalidad del ataque, en caso de que produzca un crítico este obtiene un bono de +60 a su tirada. Generalmente, puesto que la criatura ha llevado a su presa a gran altura, de sobrevivir al ataque caerá al suelo desde unos veinte o treinta metros de distancia.

Vuelo Natural: El Meragrifo posee un par de alas que le permiten desplazarse por el aire con un Tipo de Vuelo 12.

Ojos de Búho: Aparte de poseer unos afinados sentidos, el Meragrifo puede ver parcialmente en la oscuridad, reduciendo a la mitad cualquier penalizador que esta pueda llegar a provocar.

GUARDIANES DE TESOROS

El viejo mito que asegura que los que Megagrifos son los guardianes de grandes tesoros se debe a dos motivos mucho menos "místicos" de lo que narran las leyendas. En primer lugar, dado que suelen llevarse los cadáveres de sus víctimas a sus nidos es habitual que estén llenos de todo tipo de artefactos y objetos de valor. En segundo, estas bestias sienten una especial fascinación por las cosas que relucen al sol, por lo que suelen almacenar todo lo que encuentran mientras viajan por las alturas, desde reluciente oro a los más variados cristales.





MINOTAURO

BESTIA DE MOLOCH



Nivel: 5

Clase: Natural 5

Puntos de Vida: 380

Categoría: Maestro en armas

Fue: 12 Des: 7 Agi: 8 Con: 12 Pod: 6 Int: 4 Vol: 7 Per: 7

RF 100 RM 55 RP 55 RV 100 RE 100

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 165 Garras y cuernos

Habilidad de defensa: 150 Garras y cuernos

Daño: 90 Garras y cuernos (Fil / Pen)

TA: Natural Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Habilidades naturales: Resistencia al Cansancio (x2), Inhumanidad, Características Físicas Sobrehumanas.

Poderes: Garras y Cuernos (Armas Naturales, +10 al Daño), Cuerpo de Bestia (Resistencia Física +30, Barrera de Daño 80, Armadura Física 2), Berserker, Carga Imparable, Al Límite.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 16

Habilidades Secundarias: Nadar 20, Saltar 50, Intimidar 100, Advertir 40, Buscar 15, Frialdad 25, Proezas de Fuerza 150, Resistir el Dolor 50.

El nombre de Minotauro está estrechamente atado a su origen. Miles de años atrás, Minotauros era la más salvaje de todas las tribus Jayán de las grandes estepas occidentales, cuya crueldad y violencia incluso se volvieron legendarias. En su prepotencia, trataron de hacerse con el control de los otros clanes, pero fueron derrotados por una alianza de jefes Jayán. Los supervivientes, llenos de un iracundo deseo de venganza, llegaron a un impío pacto con el dios-demonio Moloch para que este les otorgaría poder con el que destruir a sus enemigos a cambio de su tercer ojo. Sin embargo, aunque el dios cumplió en parte la promesa, fueron también traicionados; sus cuerpos se convirtieron en grotescas bestias carentes de inteligencia. Desde aquel día, dejaron atrás su anterior existencia para transformarse en salvajes monstruos dominados por el deseo de luchar. Lamentablemente, sin la capacidad de realizar planes o estrategias complejas, fueron nuevamente derrotados y se esparcieron por todo el mundo.

Un Minotauro (o bestia de Moloch, como los llaman los ocultistas), es una inmensa criatura de entre tres y cuatro metros de altura. Su cabeza se asemeja a la de un bestial toro, posee pezuñas en lugar de pies y todo su cuerpo está recubierto de pelo oscuro o albinó.

Son criaturas parcialmente inteligentes, capaces de entender palabras e indicaciones, mas no así de hablar. A veces, los menos violentos pueden colaborar con sus iguales u otras criaturas como Grendels, pero lo más normal es que vivan solos, ocultos a los ojos del hombre en zonas apartadas o viejas ruinas de civilizaciones perdidas. Se comportan de un modo muy territorial, y una vez que consideran que han reclamado una zona como suya consideran "enemigo" a cualquiera que penetre en su interior.

La última vez que un grupo de minotauros se reunió con un objetivo común fue durante la Guerra de Dios, en la que muchos de ellos fueron empleados por los ejércitos de Rah como divisiones de choque. Desde entonces, su número se ha reducido considerablemente, pues su inteligencia y aspecto no les permite formar parte de Samael y la Inquisición ha acabado con la gran mayoría. Los únicos sítitos donde aún pueden encontrarse son en algunas islas del Mar Interior, en Bekent y en zonas apartadas del Nuevo Continente.

MODUS OPERANDI

Un Minotauro no necesita realmente razones para luchar; simplemente la violencia innata que recorre sus venas les impulsará a atacar a cualquiera que se les acerque sin más. Salvajes y brutales, estas criaturas no emplean métodos complejos para luchar. Cargarán contra el primer adversario que se ponga a su alcance y seguirán golpeando hasta acabar con sus enemigos o morir en el intento. Dada su increíble resistencia a la fatiga, si sus enemigos son muy hábiles, usan continuamente puntos de cansancio para mejorar sus ataques, mientras esperan sufrir daño suficiente para entrar en berserker y terminar de destrozarlos.

Las bestias de Moloch tienen los mismos puntos vulnerables que un Jayán; su cabeza y su corazón.

Carga Imparable: Si la criatura se encuentra a más de quince metros de un adversario y declara que carga contra él, el Minotauro podrá seguir atacando incluso si es puesto a la defensiva o recibe daño; simplemente, seguirá adelante como una imparable masa en movimiento. Sólo un impacto que le cause un crítico (produzca o no efectos) detendrá esta acción.

Cuerpo de Bestia: Dado el increíble físico de estas criaturas, las armas pequeñas o con poca contundencia son virtualmente inútiles contra las bestias de Moloch. No solamente su piel les otorga una armadura natural equivalente al cuero, sino que tienen una Barrera de Daño contra cualquier arma normal que no tenga un daño base superior a 80.

Berserker: Una vez los Puntos de Vida de un Minotauro son reducidos hasta la mitad de su valor (190 o menos), la bestia entra en un estado de furia incontrolada en la que pierde todo rastro de raciocinio. Desde ese mismo instante, empieza a atacar a cualquier enemigo dentro de su radio de acción aplicando un +20 a su Habilidad de Ataque y un -10 a la de Defensa. Este estado le permite además ignorar cualquier posible negativo físico producido por el dolor o el cansancio.

Al Límite: Cuando los Puntos de Vida de un Minotauro disminuyen hasta una cuarta parte de su valor total (95 o menos) y la bestia siente que su vida está en peligro, entra en un estado de frenesí aún mayor que le otorga automáticamente un bono de +20 a toda acción. Este bono se añade al modificador que recibe en su estado Berserker.

MATCHITEHWEW

En las profundidades del Nuevo Continente ha surgido una gran amenaza; una bestia de Moloch llamada Matchitehew, descendiente del cabecilla de la tribu Minotaurus, ha logrado reunir y encabezar a algunas decenas de minotauros. Pronto, la violenta criatura planea atacar pueblos y ciudades con su improvisado ejército, importándole poco darse a conocer siempre que pueda dar inicio a una gran masacre.

NECROGOLEM (TYPE-042)



ABERRACIÓN NO MUERTA DEFINITIVA

Nivel: 8 **Clase:** Entre mundos, No muerto (Creación) 20

Puntos de Vida: 3.620 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 15 **Des:** 9 **Agí:** 6 **Con:** 15 **Pod:** 10 **Int:** 2 **Vol:** 10 **Per:** 8

RF: 95 **RM:** 80 **RP:** 80 **RV:** 95 **RE:** 95

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 210 Armas Físicas + 200 Ataque Esclavo (Especial) / 210 Emerger.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 130 Armas Físicas (Fil) / 200 Emerger (Pen)

TA: Natural 6

Habilidades esenciales: Exención Física, Tamaño Innatural, Características Físicas Sobrenaturales, Inhumanidad.

Poderes: Armas Físicas, Maldición de la Carne (RM 120, Penalizador a Toda Acción, Daño), Daña Energía, Emerger (Área 25 Metros, Engulle, Sin Límite, 3 Turnos de Preparatoria, Condicionado), Movimiento Subterráneo, Consumir, Necromitad (Regeneración 17), Asimilar Cadáver, Visión Extrasensorial.

Tamaño: 28 Enorme

Regeneración: 17

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 30, Buscar 15, Proezas de Fuerza 250.

El terror y la desesperación siguen de cerca los pasos de los Necrogolems, una de las más terribles armas nigrománticas desarrolladas por la organización Sol Negro. Esta pesadilla artificial de carne, metal y muerte se ha convertido en la única cosa capaz de rivalizar con el poder destructivo de los Raziel.

Los Necrogolems, cuyo nombre técnico dado por Sol es Type-042, son inmensas quimeras no muertas (las más grandes fabricadas por la organización) formadas por centenares de cadáveres de humanos y bestias sobrenaturales. Todos estos cuerpos se combinan mediante elaboradas operaciones quirúrgicas con un completo sistema mecánico que sirve de exoesqueleto al ser. El resultado de este proceso es una inmensa forma serpentina acabada en un núcleo de cuerpos (llamado "corazón") con decenas de terroríficos apéndices, cabezas y armas; un grotesco horror no muerto.

Lamentablemente, como "armas definitivas" estas criaturas tienen dos enormes trabas. En primer lugar, su coste productivo es excesivo, pues no sólo requieren centenares de cuerpos vivos en el momento de su fabricación, sino que es también necesario el trabajo continuo de muchos equipos médicos durante meses enteros.

En segundo lugar poseen una limitadísima inteligencia y parecen ser completamente imposibles de controlar, por lo que una vez despiertan no hacen más que matar todo lo que encuentran en su camino, asimilando nuevos cuerpos a su estructura central. Se cree que siguiendo una interpretación libre del Libro de los Muertos, Sergei Colbert, uno de los más geniales investigadores de Sol Negro, desarrolló varios Necrogolems mientras trataba de crear su obra maestra, pero es difícil que la organización posea más de diez en total.

Dada su escasa utilidad salvo como "armas de destrucción masiva", permanecen aletargados hasta que son desencadenados sobre una posición enemiga para que comiencen su imparable sinfonía de destrucción.



Ilustrado por Wen Yu Li

MODUS OPERANDI

Carentes de inteligencia y de cualquier otro instinto que no sea destruir, una vez activados los Necrogolems avanzan arrasando toda forma de vida a su alcance. Su metodología es bastante simple; se arrastran por el subsuelo y emergen en algún lugar para matar a quienes estén a decenas de metros a la redonda. Despues, vuelven a enterrarse y repiten la operación en una zona no muy alejada, hasta que no quede nada vivo en las inmediaciones.

Cuando ya no les queda nada por matar, aguardan pacientemente en las profundidades a que nuevas víctimas se acerquen, incluso si eso supone semanas, meses o años. Al menos, son lo suficientemente intuitivos como para esperar a que sus objetivos estén demasiado cerca como para escapar...

Necromitudo: Pese a ser una criatura no muerta el Necrogolem posee una desorbitada capacidad de recuperación. Se cura casi al instante de cualquier daño manteniendo su cohesión física e incluso recreando partes suyas que han sido totalmente destruidas. Por ello, regenera cada turno 125 Puntos de Vida y se recupera de cualquier negativo a la acción a un ritmo de 10 puntos por asalto.

Maldición de la Carne: El mero roce con el Necrogolem provoca una terrible reacción adversa sobre cualquier criatura orgánica, pues hace que su carne se hinche y se pudra en pocos segundos. Ya sea porque uno de sus ataques produzca daño a un enemigo o un ser vivo lo toque directamente, aquel que sea alcanzado por un Type-042 debe realizar una RM contra 120 o sufrir un Daño y un Penalizador a toda Acción equivalente al nivel de fracaso. Dado el inusual carácter de las heridas producidas por esta habilidad, dichos daños ignoran cualquier regeneración especial que pueda poseer el sujeto afectado, obligándole a recuperarlos a un ritmo de 5 puntos al día como si se tratara de un Sacrificio.

Movimiento subterráneo: Como si se tratara de un enorme gusano, el Necrogolem puede moverse a través de superficies sólidas o por las profundidades de la tierra a su máxima velocidad. Pese a todo, no es capaz de atravesar zonas rocosas extremadamente duras ni formaciones similares.

Emerger: Si se encuentra bajo tierra o tras una superficie sólida, el Necrogolem puede emerger por sorpresa engullendo a sus víctimas mientras provoca una enorme explosión de energía nigromántica. Al hacerlo, ataca a todos los blancos que se encuentren en una zona de 25 metros y, si algún individuo de tamaño Grande o inferior está en el punto donde la criatura ha emergido, habrá de efectuar un control de Presa contra la Fuerza del Necrogolem, para evitar ser engullido. Si el personaje no supera el chequeo (incluso si se trata de Presa Parcial), es tragado por el Necrogolem y sufre los efectos de la habilidad Consumir. Usar esta habilidad requiere tres turnos de preparación.

Consumir: Si un ser que se encuentre todavía vivo es tragado por el Necrogolem, queda automáticamente sometido a Paralización Parcial y sufre todos los asaltos los efectos incrementados de la Maldición de la Carne (la RM dentro del cuerpo de la criatura aumenta hasta 160). No obstante, allí la criatura no posee Tipo de Armadura alguno y si sufre 300 o más puntos de daño localizados en su interior se ve obligada a expulsar a su víctima. Alguien que muera en el interior del Necrogolem es automáticamente asimilado por este.

Asimilar Cadáver: El Type-042 puede adaptar a su cuerpo la estructura de otros seres orgánicos para incrementar sus propias capacidades destructivas. Si quiere hacerlo ha de engullir un cadáver y pasar al menos tres asaltos enteros asimilándolo. Tras conseguirlo, la aberración forma un nuevo apéndice en su estructura central usando el cuerpo como base. Un Necrogolem tiene la capacidad de absorber hasta un máximo de tres cadáveres diferentes a la vez, y cada uno de estos le otorga una de las siguientes capacidades (aunque nada le impide tener varias veces la misma):

-ATAQUE ESCLAVO: El Necrogolem obtiene la capacidad de realizar un ataque adicional. Para hacer uso de esta habilidad ha de absorber un cuerpo que tuviera habilidades combativas y el daño y tipo de ataque se basan en las armas que portase el cadáver (pues también son parcialmente adaptadas junto al cadáver). Este apéndice puede ser destruido si sufre directamente 400 o más puntos de daño (que se cuentan de manera independiente a los PV del propio Necrogolem).

-PÚSTULAS MORTALES: Cuando el Necrogolem absorbe un cuerpo que ha muerto a consecuencia de su Maldición de la Carne puede crear un apéndice rechoncho y abotagado que contiene sangre a presión infectada. A voluntad, la aberración es capaz de reventarlo para crear a una lluvia de sangre maldita. En el asalto siguiente a haber estallado todo individuo que esté (o entre) a menos de 25 metros del Necrogolem sufre automáticamente los efectos de la Maldición de la Carne con una RM de 140. Este apéndice puede ser destruido si sufre 50 o más puntos de daño (que se cuentan de manera independiente a los PV del propio Necrogolem), pero eso lo hace estallar automáticamente de igual forma.

-APÉNDICE DEFENSIVO: Usando los cuerpos más grandes y voluminosos el Necrogolem puede crear un apéndice defensivo que le sirve para protegerse de los ataques. Esta habilidad le permite sumar 40 puntos a su tirada de defensa como criatura de acumulación de daño (los apéndices adicionales empleados con esta finalidad incrementarían dicha defensa a 70 y 100 puntos respectivamente). Un apéndice defensivo puede ser destruido si sufre directamente 300 o más puntos de daño (que se cuentan de manera independiente a los PV del propio Necrogolem).

-CAÑÓN DE CUERPOS: Esta habilidad permite al Necrogolem usar partes de los cuerpos que devora como munición para realizar ataques a distancia. En lugar de usar su ataque convencional, la criatura ejecuta uno a distancia con un alcance de 250 metros, el cual estalla al llegar hasta su objetivo afectando a todos aquellos que estén en un área de 10 metros. Un cuerpo de tamaño medio normal le otorga suficiente materia prima como para realizar 5 disparos, mientras que uno grande podría proporcionarle hasta 10.

LAS PESADILLAS ANCESTRALES

Si bien los Necrogolems conocidos han sido desarrollados por Sol Negro, se cree que son sólo una recreación por parte de la organización de otros seres similares que aparecen retratados en el Libro de los Muertos. Algunos de estos seres, de idénticas capacidades pero de aspecto mucho más “artesanal” pueden permanecer aletargados en diversos puntos del subsuelo de Gaia desde hace miles de años, a la espera de algún suceso que pueda hacerlos despertar.



OBSERVADOR ESPECTRAL



ESPECTRO VAGABUNDO

Nivel: 4

Puntos de Vida: 180

Categoría: Hechicero

Fue: 4 **Des:** 8 **Agi:** 7 **Con:** - **Pod:** 12 **Int:** 10 **Vol:** 8 **Per:** 9

RF 65 **RM** 65 **RP** 55 **RV** 65 **RE** 65

Clase: Ánima, No muerto 20

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 130 Descarga Espectral, 10 Garras

Habilidad de defensa: 10 Esquiva

Daño: 50 Descarga Espectral (ENE), 10 Garras (Fil)

TA: Ninguna

Act: 60

Zeon: 1.185

Proyección mágica: 130

Nivel de magia: 50 Nigromancia

Habilidades esenciales: Exención Física, Características Anímicas Sobrehumanas.

Poderes: Forma Física, Ojos Fantasma, Visión Extrasensorial, Sentir Vida (Área 100 Metros, RM 100, Vida), Nodo, Descarga Espectral (Distancia 20 Metros, Daño Base 50, Ataque Sobrenatural, Sin Límite), Levitación (Vuelo Místico 12).

Tamaño: 10 Medio

Tipo de movimiento: 7/12

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 80, Buscar 50, Valoración Mágica 135, Sigilo 25, Esconderse 25.

Los observadores espirituales son criaturas no muertas de incierto origen. Hay quienes los relacionan a los fuegos fatuos, pero la verdad es que no es mucho lo que se sabe con seguridad de ellos, salvo que surgen de la unión de decenas de diminutos fragmentos de almas muertas que, por separado, serían incapaces de existir. Su forma es variable, mas por lo general parecen una especie de "bolsa flotante" llena de rostros cadávericos, finos brazos de hueso y una cola acabada en un afilado garfio.

Los observadores espirituales únicamente se manifiestan de noche en zonas poco pobladas y siempre cerca de cementerios o lugares donde ha fallecido alguien recientemente. A continuación inspeccionan los cadáveres y emplean el garfio de su cola para "arrancar" cualquier resto de material espiritual que los cuerpos aún contengan. Durante este proceso rehúyen toda clase de contacto con seres vivos, incluso escapando de ellos en caso de que crean que van a ser descubiertos. No obstante, si por algún casual alguien consiguiera ver al espectro, este reaparecerá poco después (horas o noches más tarde) para tratar de acabar con dicha persona a cualquier precio. Primero tratará de hacerlo de un modo furtivo pero, de no ser posible, matará a todo aquel que se encuentre a su paso y pueda llegar a verle. En algunos casos extremos estas criaturas han llegado a acabar con todos los habitantes de pequeñas aldeas levantando a los muertos de los cementerios locales.

Hay casos en los que grandes nigromantes o señores de los muertos controlan a estas criaturas con la intención de que les sirvan como exploradores o establezcan redes de vigilancia. En el norte, Hringram, Rey de la No Vida, los usa para seguir los movimientos de quienes entran en sus dominios.

MODUS OPERANDI

Estos espectros tienen un metódico y avanzado sistema de combate. Es habitual que usen cuatro de sus Ojos Fantasmales para crear un perímetro de seguridad dentro del que actuar con libertad. Si detectan algún posible peligro proyectan sus ataques y conjuros a través del Ojo más cercano, pero siempre reservando suficiente poder sobrenatural para cuando llegue el momento de entablar un enfrentamiento más directo.



Forma Física: Pese a ser una criatura espiritual, cuando se manifiestan en el mundo los observadores espirituales son siempre visibles y físicos. En consecuencia, pueden ser dañados por armas convencionales, aunque estas les producirán únicamente mitad de daño.

Ojos Fantasma: El observador espiritual está rodeado por cinco pequeñas esferas que actúan como sus ojos y le permiten "ver" y sentir cualquier cosa que se le acerque. No obstante, estos globos oculares no forman parte como tal del cuerpo del ser por lo que, a voluntad del observador, pueden separarse de él y actuar independientemente. Los Ojos Fantasma no son capaces de alejarse más de 250 metros de la criatura, pero cada uno puede dirigirse a direcciones diferentes. Al contrario que el cuerpo del observador, son completamente espirituales, por lo que gozan de invisibilidad espiritual e inmaterialidad. Cada uno resiste 20 puntos de daño (que no repercuten en absoluto en el cuerpo central) y, en caso de ser destruido, el observador requiere un día entero para poder recrear uno de ellos.

Sentir Vida: Los Ojos Fantasma pueden sentir cualquier fuerza vital que se encuentre a menos de 100 metros de su ubicación. Cualquier persona que entre dentro de dicho radio ha de superar una RM contra 140 para evitar ser detectado.

Nodo: Los observadores pueden usar cualquiera de sus Ojos Fantasma para proyectar a través de ellos sus conjuros o Descargas Espectrales. No obstante, si el cuerpo central no está presente aplican un penalizador de -20 a su Proyección.

Descarga Espectral: Un observador proyecta su energía nigromántica como una corriente de poder impío. Esta habilidad es equivalente a un ataque sobrenatural a distancia con un alcance máximo de 20 metros, pero el observador es incapaz de usarla y acumular magia en el mismo asalto.

Levitación: Un observador espiritual se desplaza por el aire con un Tipo de Vuelo 12.

EL NIÑO QUE LO VIO

El hijo de los propietarios de una posada rural tuvo la desgracia de ver hace unos días a un observador espiritual recogiendo restos de almas. El niño lo ha contado a todo el mundo, pero nadie parece creerle. Casualmente, esa misma noche los personajes han ido a descansar a la posada de los padres del chiquillo, coincidiendo con el momento que la criatura ha decidido acabar con el testigo a cualquier precio. Pronto la diminuta aldea se llenará de muerte y cadáveres andantes.



OMEGA

EL ÚLTIMO SER



OMEGA

LA SOMBRA DE OMEGA

Nivel: 11

Clase: Entre mundos 35

Puntos de Vida: 400

Categoría: Tecnicista

Fue: 13 **Des:** 15 **Agi:** 14 **Con:** 14 **Pod:** 15 **Int:** 15 **Vol:** 15 **Per:** 15

RF 155 **RM** 160 **RP** 160 **RV** 155 **RE** 155

Turno: 150 Natural, 90 Sombra de Longinus

Habilidad de ataque: 275 Sombra de Longinus

Habilidad de defensa: 275 Sombra de Longinus

Daño: 190 Sombra de Longinus (Fil / Con)

TA: Ninguna

Ki: Fue 20 Des 40 Agi 20 Con 20 Pod 40 Vol 40 **Total:** 180

Acumulaciones de Ki: Fue 2 Des 4 Agi 2 Con 2 Pod 4 Vol 4

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Eradicación, Extrusión de Presencia, Extensión del Aura al Arma, Aura de Combate.

Técnicas: Unus Pandemonium, Alpha Obscuritas, Depravate Alae, Sigma Drepranos, Ordo Mundus.

Habilidades esenciales: Tamaño Innatural, Características Físicas Sobrenaturales, Características Anímicas Sobrenaturales, Exención Física, Zen.

Poderes: Vuelo Místico 12, Regeneración 17, Resistencias Divinas (Resistencia Física +50, Resistencia Mística +50, Resistencia Psíquica +50), Al Límite, Regeneración de Ki Superior, Alma Absoluta, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 20 Medio

Regeneración: 17

Tipo de movimiento: 14/12

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 180, Intimidar 180, Liderazgo 120, Persuasión 150, Advertir 230, Buscar 180, Ocultismo 230, Valoración Mágica 130, Proezas de Fuerza 100, Resistir el Dolor 120.

LUCIFER

Nivel: 16

Clase: Entre mundos 40

Puntos de Vida: 5.050

Categoría: Guerrero

Fue: 17 **Des:** 15 **Agi:** 10 **Con:** 18 **Pod:** 18 **Int:** 15 **Vol:** 16 **Per:** 15

RF 195 **RM** 195 **RP** 190 **RV** 195 **RE** 195

Turno: 125 Natural, 110 Longinus

Habilidad de ataque: 340 Longinus + 320 Cabezas de Dragón (x6); o 340 Longinus + 270 Coletazo; o 320 Cabezas de Dragón (x6) + 270 Coletazo.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 230 Longinus (Fil / Con), 175 Cabezas de Dragón (Pen), Especial Aliento, 140 Coletazo (Con)

TA: Natural 10

Habilidades esenciales: Características Físicas Divinas, Características Anímicas Divinas, Exención Física, Zen.

Poderes: Armas Naturales: Cabezas de Dragón (6 Ataques Adicionales -20, -3 a la TA Defensora) y Cola, Aliento (Distancia 500 Metros, Área 50 Metros, Ataque Elemental, Especial), Daña Energía, Resistencias Divinas (Resistencia Física +50, Resistencia Mística +50, Resistencia Psíquica +50), El Núcleo de Omega, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 35 Colosal

Regeneración: 11

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 200, Intimidar 200, Liderazgo 140, Persuasión 150, Advertir 250, Buscar 200, Ocultismo 250, Valoración Mágica 150, Proezas de Fuerza 120, Resistir el Dolor 140.

EL SEÑOR DEL INFINTO

Nivel: 16

Puntos de Vida: 490

Categoría: Tecnicista

Fue: 15 **Des:** 19 **Agi:** 16 **Con:** 15 **Pod:** 19 **Int:** 15 **Vol:** 16 **Per:** 15

RF 185 **RM** 195 **RP** 190 **RV** 185 **RE** 185

Clase: Entre mundos 40

Turno: 190 Natural, 130 Longinus

Habilidad de ataque: 350 Longinus

Habilidad de defensa: 350 Longinus

Daño: 200 Longinus (Fil / Con)

TA: Ninguna

Ki: Fue 20 Des 58 Agi 22 Con 20 Pod 58 Vol 52 **Total:** 230

Acumulaciones de Ki: Fue 2 Des 6 Agi 2 Con 2 Pod 6 Vol 6

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Extrusión de Presencia, Extensión del Aura al Arma, Aura de Combate, Forzar Técnicas, Caos Magíster.

Técnicas: Unus Pandemonium, Alpha Obscuritas, Depravate Alae, Sigma Drepranos, Ordo Mundus, Götterdämmerung, Inocentius Terminis, Abel Crux.

Habilidades esenciales: Tamaño Innatural, Características Físicas Divinas, Características Anímicas Divinas, Exención Física, Zen.

Poderes: Ataque Existencial, Vuelo Místico 16, Regeneración 17, Resistencias Divinas (Resistencia Física +50, Resistencia Mística +50, Resistencia Psíquica +50), Existencia Absoluta, Conocimiento Absoluto, Al Límite, Regeneración de Ki Superior, Alma Absoluta, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 22 Medio

Tipo de movimiento: 16/16

Regeneración: 17

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 200, Intimidar 200, Liderazgo 140, Persuasión 150, Advertir 250, Buscar 200, Ocultismo 250, Valoración Mágica 150, Proezas de Fuerza 120, Resistir el Dolor 140.

Omega es la última letra del alfabeto de Sólomon, la palabra que desde tiempos inmemoriales se ha usado para designar el término de las cosas. Pero es mucho más que eso.

Es el nombre del ser que trae consigo el fin de los tiempos.

Su primera aparición coincidió con la muerte del Mesías, una casualidad que muchos han tachado de fatídica. Hay infinidad de historias, leyendas y teorías sobre él, desde quienes lo consideran un dios caído hasta los que piensan que es el Aeon que encarna la destrucción absoluta. No obstante, todas se equivocan. Su verdadero origen está sumido en las tinieblas, un secreto que ha permanecido oculto a cuantos pueblan el mundo. Porque nadie, salvo los poderes que rigen el destino de la humanidad, sabe que hubo un tiempo en el que la aberración definitiva no era más que un hombre.

Todo se inició alrededor de un simple capitán de los ejércitos de Sólomon que vivió durante la época del Mesías. Su nombre, ya olvidado, apenas tiene importancia, pero lo que sí la tiene es que era uno de los últimos descendientes del Emperador Andromalius, por cuyas venas corría la más pura de las sangres antiguas. Fue él quien, por órdenes de Rómulo, cerró el pacto con el Apóstol Iscariote para traicionar a Abel así como el encargado de capturarlo en la Colina de los Lamentos. Pero, por encima de todo, lo que verdaderamente cambió su existencia fue que su mano sería la que asentara las trece heridas que horas más tarde se cobrarían la vida del Mesías.

Naturalmente, todo aquello tuvo lugar conforme al guión que los Poderes en la Sombra habían escrito, un teatral e irónico fin perfectamente orquestado para su obra maestra. No obstante, nuevamente ocurrió algo que escapó a sus designios. Sin que ellos lo percibieran, el capitán usó para quitar la vida de Abel un arma llamada Longinus, uno de los Pilares de Almas que la propia Imperium había creado milenarios atrás. El artefacto, que tenía la capacidad de absorber el poder existencial de todo aquello que mataba, absorbería

en el momento de la muerte del Mesías una parte de su Gnosis. No hay ni que decir que el propio capitán no era consciente de nada; simplemente, usó Longinus sin sospechar ni un instante que aquel día el destino estaba a punto de quebrarse. Al morir Abel, su asesino sintió un dolor desgarrador que lo carcomía, como si su mismo cuerpo y alma estuvieran siendo destrozados y corrompidos.

Y sólo entonces, cuando las murallas de Sólomon cayeron y el capitán estaba cara a cara con los Apóstoles, ocurrió.

De algún modo, el fragmento del Gnosis residual de Abel que había quedado atrapado dentro del Pilar de Almas resonó con Longinus y las nanomáquinas que su portador había heredado de Andromalius. El cuerpo del capitán, incapaz de contener el poder que acababa de recibir, cambió. Las nanomáquinas, imbuidas de algo cercano a la divinidad, trataron de asimilar la información recibida y alteraron su forma física y espiritual. Y así, entre las gotas de lluvia y el cielo iluminado por los rayos, el Último Ser nació.

El silencioso grito bautismal de Omega resonó en el mundo entero. Toda entidad dotada de poder se estremeció y miles de niños no natos murieron en el vientre de sus madres antes de ver la luz del sol. Aquella cosa no tenía ya nada ni remotamente humano. Era poder, dolor, muerte, locura... y mucho más.

Dándose cuenta de lo ocurrido, los Poderes en la Sombra trataron de detener la aberración que habían provocado. No obstante, temiendo que una actuación directa podría revelar su existencia a Shajads y Beryls (quienes observaban con minuciosidad todo lo que acontecía en aquellos momentos), y atraer su atención sobre el proyecto Pilar de Almas, decidieron actuar más sutilmente de lo que deberían. Antes de que ocurriese algo irreparable, crearon un vórtice existencial que arrastró a Omega en el interior de una realidad llamada La Torre del Fin, una especie de imagen reflejo de un fragmento de Yggdrasyl en la que todo se repite en un bucle eterno. Allí, la entidad permanece sellada por miles de cadenas cargadas con la fuerza existencial necesaria para contener a un dios, impidiendo a su cuerpo adaptarse a su poder.

Desde entonces, Omega ha permanecido aprisionado a la espera de encontrar un método de destruir sus grilletes. No obstante, ni aún eso le ha impedido actuar en el mundo. Dos veces a lo largo de la historia ha sido capaz de reunir suficiente poder para proyectar su Sombra en el mundo, una especie de avatar con el que ha interactuado con los hombres, aunque nunca ha logrado sus objetivos.

Pese a ser una fuerza destructiva inigualable Omega no es en absoluto un ser necio o carente de inteligencia. Sabe como planificar cada uno de sus actos, y es incluso capaz de manejar a las personas como títeres para obtener todo aquello que necesita. Se comporta como una divinidad, que susurra promesas vanas en los oídos para confundir y engatusar a los hombres. Este aspecto de su personalidad lo explota principalmente cuando actúa como la Sombra, un avatar de sí mismo que contiene únicamente un pequeño fragmento de su poder. Si estuviera libre, poca o ninguna necesidad tendría de interactuar lo más mínimo con la humanidad.

No obstante, pese a que a menudo es frío y racional, tiene continuos ataques de locura e ira desenfrenada, durante los cuales pierde por completo la noción de lo que le rodea y es incapaz de contener su deseo de exterminar la creación entera.

Ahora, tras los acontecimientos conocidos como la Ruptura de los Cielos, aparentemente va a volver a proyectar su Sombra en el Mundo, dando nuevamente comienzo a su interminable búsqueda de una "llave" apropiada para su calabozo.

MODUS OPERANDI

Probablemente no exista nada sobre la superficie del mundo capaz de hacer frente a Omega de un modo directo, ni siquiera un Aeon o el propio Filisnogos. Para muchos, es la monstruosidad más destructiva que ha puesto sus pies en Gaia.

Como la Sombra, Omega es considerablemente cuidadoso, pues sabe que pese a tener vastos poderes no es del todo imparable. Por el contrario, si pudiera estar libre de las cadenas que lo aprisionan, es una fuerza aniquiladora que podría propiciar el fin todas las civilizaciones.

La Lanza de Longinus: Omega enarbola como arma Longinus, uno de los once Pilares de Almas creados por Imperium para destruir a los dioses y absorber su poder. También conocida como la Lanza del Destino, es la pica que se usó para acabar con la vida de Abel en las murallas de Sólomon. Aunque se la llama generalmente "Lanza", la verdad es que Longinus puede adquirir cualquier forma o tamaño, adaptándose a las necesidades de Omega. Por ello, en forma del Señor del Infinito se considera un mandoble, mientras que como Lucifer es equivalente a una alabarda gigante. Tome la forma que tome, Longinus es siempre equivalente a un arma de calidad +20 en lo que respecta a velocidad, resistencia y daño, aunque su verdadera capacidad es prácticamente incalculable. Si bien originariamente sus poderes no eran superiores a los de otros Pilares de Almas, estos crecieron exponencialmente cuando tomó una parte del Gnosis del Mesías. Ahora, es un arma de metal rojo, carne y venas que surgen del propio acero. Como Pilar de Almas, puede dañar a cualquier criatura, sin importar sus protecciones, Gnosis o inmunidades especiales. Dado que ha sido creada para absorber energías divinas y sobrenaturales, cualquier entidad que sea dañada por ella debe superar un control de Presencia Base contra 120 o perderá una de sus capacidades especiales (poderes mágicos, psíquicos, habilidades del Ki, habilidades de monstruo o poderes divinos) más una adicional cada 10 puntos por lo que haya fallado el control. La pérdida es permanente, siempre y cuando Omega no sea destruido y el Pilar de Almas se aparte de sus restos. La Sombra de Omega es incapaz de usar Longinus, aunque la imagen que proyecta de ella actúa igualmente como un mandoble de Calidad +20.

Quasi Divinidad: Gracias al poder que le proporciona Longinus, Omega no puede obtener ningún resultado de pifia, dado que esencialmente es incapaz de errar. Además, cada vez que obtenga en un lanzamiento de dados dos números iguales (como 11, 66, 88...) se considera que ha obtenido una tirada abierta. Del mismo modo, durante cualquiera de sus formas es completamente inmune a efectos que provocan muerte automática o alteraciones físicas e ignora los críticos.

Inmunidad: Omega, en todas sus formas, es inmune a los ataques incapaces de dañar energía.

LA SOMBRA DE OMEGA

Los poderes de la entidad le permiten crear un avatar de si mismo. Esta manifestación de su presencia, generalmente conocida como La Sombra de Omega, es una versión de la forma el Señor del Infinito con mucho menos poder que la original. La Sombra tiene un aspecto similar al del propio Omega, una especie de ser humano de piel azulada, tatuajes extraños y pelo rojo como el fuego. Es extremadamente hermoso, y cada uno de sus movimientos está cargado de una presencia apabullante, quienes lo observan creen estar frente a un dios.

Avatar: Cada cierto tiempo, Omega puede proyectar su Sombra libremente en el mundo incluso encerrado en la Torre.

Lamentablemente para él, si esta resulta destruida es incapaz de recrearla hasta que no hayan transcurrido siglos enteros. La Sombra carece de Longinus y, aunque enarbola una proyección de su presencia de aspecto similar, esta no tiene ninguna de sus ventajas.





Lucifer

FORMA INICIAL: LUCIFER

Lucifer es la forma natural de Omega, la inmensa monstruosidad que ha hecho eco en las leyendas. Contemplarla es mirar cara a cara a la bestia del Apocalipsis, la aberración final que anuncia el fin de todo. Se trata de una descomunal criatura draconiana de siete cabezas; un torso humano de aspecto muy similar al de la Sombra, y seis monstruosas cabezas de dragones no muertos. Está cubierto de ornamentos, alas y otros detalles ostentosos que le dan una apariencia ceremoniosa a la par que aterradora.

Cuando lucha bajo esta forma realiza hasta siete ataques por asalto, uno con la Lanza de Longinus y otros seis con sus restantes cabezas de dragón. Cada una de ellas puede optar entre usar su aliento o morder, aunque dadas las colosales medidas del ser, sólo es capaz de usar tres de ellas para impactar a blancos de tamaño Grande o inferior. Normalmente cada asalto usa uno de sus alientos mientras muerde con el resto, ya que al necesitar cinco para reponerse, puede utilizar cada asalto uno diferente.

Las Seis Cabezas de Dragón: En su forma de Lucifer, las seis cabezas de dragón que componen el cuerpo de Omega actúan como criaturas independientes. Cada una de ellas está ligada a un elemento diferente y dispone de sus propios poderes especiales. Una cabeza puede elegir entre atacar físicamente o emplear su aliento cada asalto (aunque de usarlo, requiere al menos esperar cinco turnos antes de poder volver a lanzarlo). Cada una también posee su propia cantidad de Puntos de Vida, del todo separados de los de Lucifer. A la hora

de ser blancos de ataques, sólo una de las cabezas puede ser dañada por asalto y es Omega quien determina cual se vuelve temporalmente vulnerable antes de determinar su iniciativa. Por ello, los ataques en área que puedan afectar a más de una son del todo inefectivos. Es posible "percibir" que cabeza es la que pierde su protección existencial superando un control de Advertir contra Casi Imposible o uno de Buscar contra Muy Difícil. Si una cabeza es destruida, tarda entre dos o tres horas en recuperarse completamente.

LUX

Afinidad Elemental: Luz

Puntos de Vida: 1.200

Aliento: Este aliento es una descarga de luz sagrada con un radio de 10 metros. Además de un ataque como tal, genera un enorme destello que deslumbra a cualquiera que esté a menos de 50 metros del punto de impacto si no supera un control de RF contra 140.

Daño del Aliento: 150

VENTUS

Afinidad Elemental: Viento

Puntos de Vida: 1.000

Aliento: Este aliento no produce daño como tal, sino que desencadena un potente vendaval que hace volar por los aires lo que encuentre a su paso en una línea de 50 metros de ancho y 250 metros de longitud. Cualquiera que sea golpeado por él recibe un impacto automático de Fuerza 14.

Daño del Aliento: Especial

IGNIS

Afinidad Elemental: Fuego**Puntos de Vida:** 1.000

Aliento: Es un poderoso chorro de fuego sobrenatural que estalla con un radio de 50 metros. Cualquiera que reciba daños de él, por mínimo que sea, queda inmediatamente prendido y en el estado En Llamas.

Daño del Aliento: 120

TERRA

Afinidad Elemental: Tierra**Puntos de Vida:** 1.000

Aliento: Terra lanza una descarga de gravedad que aplasta y comprime todo lo que se encuentra en un radio de 50 metros. Aunque no produce daño como tal, todo aquel que sea impactado por ella ha de superar un control de RF contra 180 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso.

Daño del Aliento: Especial

CRYSTALIS

Afinidad Elemental: Agua**Puntos de Vida:** 1.000

Aliento: Esta descarga hiela todo cuanto toca en un radio de 50 metros como un ataque basado en Frío. En caso de producir daño, los afectados incrementan 40 puntos la dificultad de la RF a superar para evitar los efectos de la congelación.

Daño del Aliento: 120

OSCURITAS

Afinidad Elemental: Oscuridad**Puntos de Vida:** 1.200

Aliento: Es una descarga cargada de energía impía con un radio de 10 metros. Cualquiera que sea impactado por ella ha de superar un control de RM contra 140 o quedará afectado por el estado de Miedo un número de asaltos equivalentes al que falló la tirada.

Daño del Aliento: 150

El Núcleo de Omega: El cuerpo central de Omega, en el que reside su verdadera esencia y fuerza existencial, no puede ser dañado de ninguna manera mientras sus cabezas de dragón no hayan sido previamente destruidas. Mientras una sola de ellas siga con vida, Lucifer no puede perder Puntos de Vida o ser blanco de efectos sobrenaturales o psíquicos que le obliguen a superar controles de Resistencia. Las divinidades con Gnosis 45 o superior pueden ignorar esta regla.

Coletazo: Similar al golpe que emplean los dragones, si lo desea Omega puede usar su formidable cola para barrer todo lo que haya en una inmensa zona. El coletazo abarca hasta 50 metros de radio, dentro de los cuales Lucifer no puede seleccionar blancos. Cualquier individuo que sea golpeado por este ataque recibe además un impacto de Fuerza 14, que habitualmente lo lanza por los aires siguiendo las reglas generales. Cuando usa su coletazo Omega debe de elegir si deja de atacar con sus Cabezas de Dragón o con Longinus.

FORMA FINAL: EL SEÑOR DEL INFINITO

Si la forma de Lucifer es destruida, la descomunal energía existencial que compone a Omega debería regresar al interior de la Torre del Fin, atrapada de nuevo en su bucle eterno. No obstante, si encontrase un método de canalizar correctamente su poder, pese a la derrota controlaría las descomunales energías que habitan su cuerpo. Ello le permitiría adoptar su forma definitiva, la pesadilla final que el mundo nunca ha contemplado hasta ahora; el Señor del Infinito. Por ello, en el momento en el que Lucifer cayese, de entre su energía residual aparecería el verdadero Omega, descendiendo por escalones invisibles para enfrentarse a los artífices de su transformación.

El Señor del Infinito tiene una apariencia similar a La Sombra, pero al mismo tiempo, su mera presencia es completamente diferente. Posee diez alas, algunas angelicales y otras demoníacas, y su cabeza está decorada con ornamentales cuernos que le dan un porte solemne. Las personas normales son incapaces incluso de mirarlo de cerca, porque sus ojos estallarían abrasados.

Como Señor del Infinito, Omega lucha de un modo radicalmente diferente a Lucifer, pues incluso sus estadísticas son distintas. Cada asalto de combate varía sus estrategias entre los poderes y técnicas que conoce, dependiendo de la cantidad de Puntos de Vida que le queden. Normalmente, empieza utilizando sus técnicas de primer nivel; Unus Pandemonium cuando gana la iniciativa o logra un contraataque y Alpha Oscuritas cuando es obligado a ir a la defensiva (lo que prácticamente le permite atacar todos los asaltos). En caso de que llegue a perder más de 200 Puntos de Vida, activa inmediatamente Depravate Alae para incrementar su turno, y sustituye el uso de Unus Pandemonium por Sigma Drepranos o, si le conviene, Götterdämmerung. Sólo cuando está cerca de entrar Al Límite empieza a emplear sus técnicas de nivel 3.

Ataque Existencial: Omega no necesita estar en combate cuerpo a cuerpo para atacar a sus enemigos; le basta con rasgar el aire con Longinus para alcanzar directamente cualquier objetivo que se encuentre en su rango de visión. Eso no representa que ataque a distancia, pues usa brechas en la realidad directamente entre él y su contrincante. Alguien que sea blanco de esta clase de ataques debe de ser capaz de ver lo sobrenatural y superar un control de Advertir contra Muy Difícil para no aplicar el penalizador de Sorpresa a su habilidad de defensa y perder cualquier Armadura que tenga como protección (ya que el tajo se manifiesta directamente en el interior de su cuerpo). Naturalmente, es imposible realizar una contra de un Ataque Existencial si el adversario no se encuentra a la distancia adecuada. Si quiere emplear esta habilidad, durante ese asalto Omega únicamente puede desplazarse utilizando su movimiento pasivo.

Control del Destino: Omega domina el Magnus Chaos Magíster (Ver Dominus Exxet) y puede hacer uso de cualquiera de sus habilidades con libertad.

Existencia Absoluta: No importa cual sea la fuente del ataque, el Señor del Infinito no puede perder más de 200 Puntos de Vida por asalto. Las entidades con un Gnosis igual o superior al del Omega pueden ignorar esta regla.

Conocimiento Absoluto: Omega no puede sufrir daño o ser afectado dos veces por el mismo ataque especial, conjuro o poder psíquico cuando son lanzados por un mismo individuo. Las técnicas o conjuros que estén compuestos por múltiples ataques cuentan como una sola técnica (es decir, hasta que no finalizan sus golpes no se activa la habilidad de Conocimiento Absoluto). Las entidades con un Gnosis igual o superior a suyo ignoran esta regla.

Alma Absoluta: Omega siempre concentra Ki utilizando los máximos valores de sus atributos de Acumulación, sin importar que realice acciones activas o sea blanco de Habilidades del Némesis. Las entidades con un Gnosis superior a suyo ignoran esta regla si emplean Némesis contra él.

Vuelo: Si lo desea, el Señor del Infinito puede moverse por el aire a Velocidad 16.

Defensa Contra Proyectiles: Longinus es capaz de detener proyectiles como si se tratase de un escudo.

Al Límite: Cuando los Puntos de Vida de Omega quedan reducidos a 125 o menos, obtiene un bono de +20 a Toda Acción.

Regeneración: El Señor del Infinito recupera 25 Puntos de Vida por asalto.

Regeneración de Ki Superior: Omega recupera cinco Puntos de Ki por asalto en cualquier circunstancia.

Técnicas de Ki: El Señor del Infinito posee conocimientos innatos del Ki y varias técnicas únicas. A continuación hay un listado con ellas;

UNUS PANDEMONIUM

Nivel: 1**CM:** 25

Omega sostiene Longinus con ambas manos y realiza un único ataque cargado de una fracción de su poder. Pese a su aparente simpleza, el golpe deja tras de sí una estela de energía impía aparentemente imparable. Pandemonium es un ataque especial que incrementa en +90 la habilidad ofensiva de Omega.

DES 6 POD 6 VOL 6**Efectos:** Habilidad de Ataque +90

ALPHA OBSCURITAS**Nivel: 1**

Cuando Omega hace uso de esta técnica un segundo cuerpo del Señor del Infinito aparece tras su enemigo, atacando a este mientras su "otra forma" se desvanece en un vórtice de tinieblas. Esta técnica permite a Omega recuperar la acción en un asalto que haya sido puesto a la defensiva, confiriéndole además la capacidad de realizar un ataque adicional (es decir, puede atacar nuevamente incluso si ya ha realizado todos sus ataques ese asalto).

DES 5 VOL 6**Efectos:** Recuperar Acción, +1 Ataque Adicional Limitado**CM: 30****DEPRAVATE ALAE****Nivel: 1**

Omega extiende un brazo hacia los cielos y decenas de relojes se manifiestan a su alrededor, quebrándose segundos después como cristales rotos. Desde ese momento, la velocidad de sus movimientos se multiplica, como si el tiempo a su alrededor funcionara más lentamente para todos menos para él. Depravate Alae, las Alas Depravadas, es una técnica mantenida que otorga a Omega un bono de +100 a su Turno mientras pague un mantenimiento de 3 Puntos de Ki por asalto.

AGI 2 (Mant. 1) DES 6 (Mant. 1) POD 6 (Mant. 1)**Efectos:** +100 al Turno, Mantenido**CM: 30****SIGMA DREPRANOS****Nivel: 2**

El Señor del Infinito desaparece y se manifiesta espalda contra espalda con el adversario que ha seleccionado. Entonces, realiza tres pasadas con Longinus, ejecutando seiscientos sesenta y seis golpes encadenados en cada una de ellas. Esta técnica permite a Omega realizar tres ataques, sumando un +75 a su habilidad ofensiva al primero de ellos.

DES 6 POD 6 VOL 6**Efectos:** Habilidad de Ataque +75, +2 Ataques Adicionales Limitados**Ventajas:** Reducción de Ki 5**CM: 80****ORDO MUNDUS****Nivel: 2**

Omega se envuelve con sus diez alas, creando una esfera perfecta llena de árboles cabalísticos que le protegen de cualquier ataque, incluso si son de magnitud divina. Esta técnica permite a Omega incrementar su Habilidad de Parada hasta 450.

DES 6 POD 6 VOL 6**Efectos:** Habilidad de Parada +100**CM: 40****GÖTTERDÄMMERUNG****Nivel: 2**

El Señor del Infinito levanta Longinus sobre su cabeza, mientras deja fluir a través de ella todo su poder impío. En un instante, el arma crece y cambia de forma, convirtiéndose en un filo de destrucción pura que desintegra el cuerpo y el alma de cuanto golpea. Götterdämmerung permite a Omega triplicar el Daño Base de su ataque, o lo que es lo mismo, le proporciona un Daño Base de 600 puntos.

FUE 2 DES 6 POD 6 VOL 6**Efectos:** Multiplicador al Daño x3**CM: 40****INOCENTIUS TERMINIS****Nivel: 3**

Con un gesto insultantemente simple, El Señor del Infinito realiza un inofensivo tajo en el aire con Longinus. Entonces, una fracción de segundo después, un silencio absoluto parece envolverlo todo mientras una ola de energía oscura arrasa cuanto se encuentra en kilómetros de distancia. El Fin de la Inocencia es un ataque especial con un radio de 5 kilómetros y tiene un Daño Base de 250 (el doble de la presencia base de Omega más su bono de Poder).

DES 6 POD 6 VOL 6**Efectos:** Ataque con Área 5 Kilómetros**Ventajas:** Reducción de Ki 1**CM: 60****ABEL CRUX****Nivel: 3****CM: 60**

El ataque final del Señor del Infinito es Abel Crux, la Cruz de Abel. Cuando lo utiliza, el mundo entero parece quedarse paralizado y se oscurece, mientras constelaciones y estrellas se manifiestan a su alrededor. En ese momento, Longinus desaparece de sus manos y se manifiesta con su forma de lanza original descendiendo de los cielos a toda velocidad contra la cabeza del objetivo de Omega. Tras atravesarlo, decenas de espadas más aparecen alrededor de su objetivo y, respondiendo a un gesto de su señor, se clavan desde todas partes en su víctima, borrándola por completo de la existencia. Esta Técnica permite a Omega ejecutar dos ataques contra un adversario determinado con una Habilidad de Ataque de 500.

DES 12 POD 12 VOL 12**Efectos:** Habilidad de Ataque +150, +1 Ataque Adicional**EL ÁNGEL CAÍDO**

Pese a no tener verdaderamente relación alguna con los demonios (de hecho, incluso los propios seres infernales sienten un atroz miedo hacia él), la Iglesia de Abel equipara muchas veces a Omega con "El Diablo" (de ahí que su primera forma recibiera el nombre de "Lucifer"). A lo largo de la historia, las apariciones de la Sombra han sido consideradas por la Inquisición como las manifestaciones de El Adversario tratando continuamente de provocar el Apocalipsis bíblico.

Los Pilares de Almas

Los artefactos llamados Pilares de Almas son uno de los más ancestrales proyectos de Imperium en activo, iniciado hace ya más de diez mil años por la sociedad. Su objetivo era crear armas evolutivas que, llegado el momento, pudieran causar daño a Beryls y Shajads. Sus creadores nunca tuvieron mucha fe en que funcionasen, pero siguiendo la filosofía de los Poderes en la Sombra, al menos valía la pena probar.

Los Pilares de Almas son originariamente once armas de apariencia común y mundana que Imperium dispersó por el mundo hace milenios. Ninguna tiene grandes poderes en sí misma, salvo por el hecho de que no pueden ser destruidas de ningún modo; ni siquiera una deidad podría llegar a dañarlas mínimamente. No obstante, cada una de ellas absorbe los poderes residuales de todo aquello que mata, alimentándose poco a poco de su presencia y aumentando exponencialmente su nivel existencial. Llegado el momento, con el paso de las eras podría darse el caso de que fueran tan poderosas que, en las manos apropiadas, llegasen a destruir a un dios.

Sin embargo, incluso todo eso no es más que una parte de lo que Imperium planificó para ellas.

En realidad, cuando las armas ya han adquirido un considerable poder influyen psicológicamente en su portador haciendo que, en el caso de que se cruce con otro individuo que emplee a su vez un Pilar de Almas (aunque no los obligan en absoluto en buscar activamente a nadie), sientan una necesidad primaria de acabar con él. De ocurrir dicho enfrentamiento, el Pilar vencedor absorbe al perdedor, añadiendo todos los poderes de este a los suyos propios. Así, milenio tras milenio, al final tan sólo quedará uno de los once.

Irónicamente, será entonces cuando Imperium dé por terminada la primera parte del proyecto, y baje a "recoger" el arma usando el duodécimo Pilar de Almas, el "origen" que dio nacimiento a los demás y al que todos los otros están programados a regresar. Por supuesto, Imperium nunca daría la oportunidad a ninguna de sus armas de volverse contra ellos.

LA SOMBRA TRAS LA SOMBRA

A espaldas de los poderes que rigen el destino del hombre, la persona que le entregó a quien se convirtiera en Omega el Pilar de Almas que causó las heridas mortales al cuerpo de Abel fue una extraña mujer que respondía al nombre de Millennium. Es imposible determinar si se trata de la misma persona que años más tarde formaría parte de la Cofradía de Rah o meramente es una curiosa coincidencia.

ONI ASHURA

ENCARNACIÓN DE LA VIOLENCIA



ONI MENOR

Nivel: 4

Puntos de Vida: 295

Categoría: Maestro en armas

Fue: 11 Des: 10 Agi: 7 Con: 11 Pod: 8 Int: 5 Vol: 7 Per: 6

RF 85 RM 55 (75) RP 55 (75) RV 85 RE 85

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 150 Ikusaguruma

Habilidad de defensa: 155 Ikusaguruma

Daño: 85 / 125 Ikusaguruma (Con), o como arma

TA: TANKO Fil 4 Con 2 Pen 3 Cal 1 Fri 1 Ene 0 Ele 0

Habilidades naturales: Tabla de Tipología (Variable), Tabla de Área.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Tamaño Innatural, No Respira, No Duerme, Inmune a Venenos Naturales, Inmune a Enfermedades Naturales, Inmunidad Psicológica, Resistencia al Cansancio.

Poderes: Armas Naturales: Ikusaguruma (+50 al daño, Condicionado), Daña Energía, Ola de Violencia, Espíritu Imperturbable (Resistencia Mística +20, Resistencia Psíquica +20, Condicionada), Cuerpo de Guerra (Resistencia Física +20, Barrera de Daño 100), Kanshakudama.

Tamaño: 16-27 Variable

Tipo de movimiento: 7

Regeneración: 4

Cansancio: 19

Habilidades Secundarias: Intimidar 75, Advertir 25, Buscar 15, Proezas de Fuerza 85, Resistir el Dolor 150.

ONI MAYOR

Nivel: 8

Puntos de Vida: 440

Categoría: Maestro en armas

Fue: 13 Des: 12 Agi: 8 Con: 13 Pod: 10 Int: 5 Vol: 7 Per: 6

RF 130 RM 80 (120) RP 70 (110) RV 130 RE 130

Turno: 110 Natural

Habilidad de ataque: 220 Ikusaguruma

Habilidad de defensa: 225 Ikusaguruma

Daño: 85 / 125 Ikusaguruma (Con), o como arma

TA: TANKO Fil 4 Con 2 Pen 3 Cal 1 Fri 1 Ene 0 Ele 0

Habilidades naturales: Tabla de Tipología (Variable), Tabla de Área.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Tamaño Innatural, No Respira, No Duerme, Inmune a Venenos Naturales, Inmune a Enfermedades Naturales, Inmunidad Psicológica, Resistencia al Cansancio.

Poderes: Armas Naturales: Ikusaguruma (+50 al daño, Condicionado), Daña energía, Ola de Violencia (RM 120, Condicionado), Espíritu Imperturbable (Resistencia Mística +40, Resistencia Psíquica +40, Condicionada), Cuerpo de Guerra (Resistencia Física +40, Barrera de Daño 100), Kanshakudama.

Tamaño: 18-30 Variable

Tipo de movimiento: 7-8 Variable

Regeneración: 6

Cansancio: 19

Habilidades Secundarias: Intimidar 90, Advertir 30, Buscar 25, Proezas de Fuerza 85, Resistir el Dolor 180.

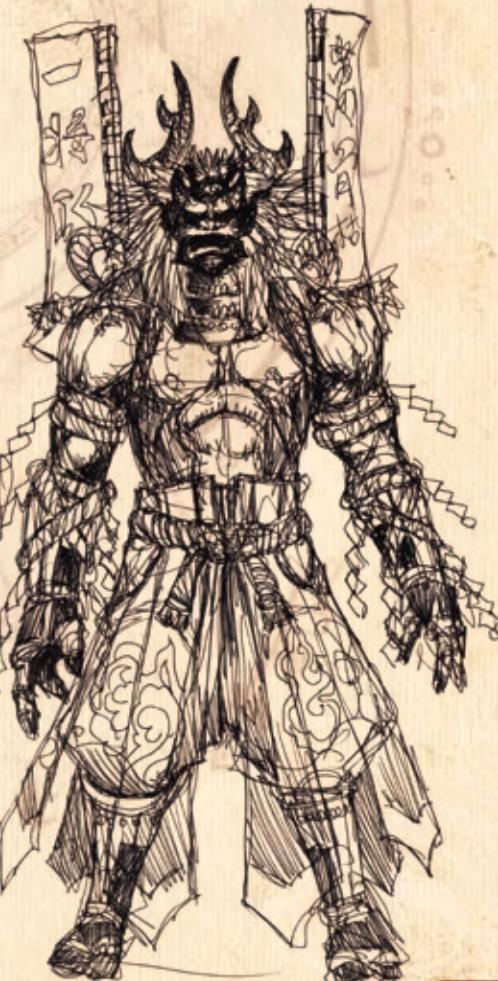
El enfrentamiento, el combate, la guerra... esos son los conceptos que dan sentido a los Oni Ashura. Estas criaturas son poderosos espíritus nacidos en el Ashura-gati, la realidad de la guerra eterna del Samsara, a partir de los reflejos de todos los seres violentos que fallecieron en Varja. Curiosamente, los Oni son especiales y se diferencian de otros habitantes de su plano de existencia por el hecho de que, pese a ser originariamente sombras incorpóreas de difuntos, sus emociones se han solidificado convirtiéndolos en seres de carne y metal; encarnaciones físicas de la violencia de su mundo.

Dado que cada uno es una entidad diferente, su aspecto, así como su tamaño, son muy variables, pero su piel es siempre negra como el ébano y está recubierta de mantras tatuados con la sangre de sus enemigos. Además, normalmente llevan decoraciones o partes de armadura de origen oriental, lo que les da un aspecto de samuráis o shoguns oscuros.

Los Oni Ashura son relativamente inteligentes y tienen la capacidad de hablar, si bien están siempre tan cegados por la violencia que únicamente usan monosílabos para expresar sus emociones. A veces, incluso conservan atisbos de su antigua personalidad, pero son meros retazos de quienes fueron antes de convertirse en espectros de La Vigilia.

Por supuesto, el combate es todo cuanto les importa; desean luchar con la misma ansia que un gourmet espera el mas exquisito de los platos. Dan la bienvenida a cualquier enfrentamiento, pero son las grandes guerras y los retos personales con adversarios poderosos lo que verdaderamente les deleita. No dañan a los seres inofensivos o incapaces de defenderse, aunque no por piedad, sino porque acabar con ellos no les despierta ninguna emoción.

Estos Onis actúan independientemente o al servicio de alguno de los Kami Ashura, los señores de la guerra que dominan la realidad en la que residen. Allí están en lucha continua los unos contra los otros, pero ansían entrar en el mundo real y medirse con los mortales. A menudo, consiguen llegar hasta Gaia colándose a través de alguna de las brechas que se forman en la isla de Varja, pero últimamente se han dado casos inexplicables en los que han llegado a manifestarse en otros lugares atraídos por el "fervor" de una batalla.



Ashura Menor



MODUS OPERANDI

Un Oni buscará el combate por encima de todo y, nada más manifestarse en el mundo, atacará sin dudarlo a todo aquel con el que se encuentre, empezando por aquel que aparente ser más poderoso. Sólo hay una cosa que puede detenerle; la posibilidad de luchar contra un adversario mejor. Sin embargo, su paciencia es tan limitada que a estos seres no les sirven vagas promesas de enfrentamientos futuros. Si sus adversarios no están prácticamente delante de ellos, primero lucharán con quienes están presentes y luego buscarán a esos “grandes enemigos” por su cuenta.

Un Oni tiene como punto vulnerable su corazón, que está situado en el mismo centro de su pecho.

CLASES DE ONI ASHURA

Los poderes de los Oni alcanzan escalas muy diferentes, por lo que están diferenciados en dos apartados diferentes, menores y mayores, dependiendo de si se trata de una sola alma poderosa o esta ha incrementado sus capacidades alimentándose de otros espíritus similares.

Cuerpo de guerra: La forma física de un Ashura es una perfecta máquina de muerte forjada en infinitos combates en el interior del Ashura-gati. Cualquier ataque convencional cuyo daño base sea inferior a 100 simplemente es inútil contra él; los golpes rebotan inofensivamente como si el Oni fuera un muro intransplicable.

Ola de Violencia: El espíritu de un Ashura está puramente enfocado a la guerra y el combate. Cualquiera que intente manipular su voluntad o su alma descubrirá no sólo que el único sentimiento de la criatura es ira, sino que corre el peligro de ser afectado por la infinita violencia de su interior. Todo aquel que lance un conjuro de esencia contra el Oni o emplee un poder mental sobre este, ha de realizar automáticamente un control de RM contra 120 o su hechizo o poder se dispersa inofensivamente sin afectar al Ashura, mientras que el lanzador queda sometido a un estado de Ira. Si el nivel de fracaso de dicho control es superior a 20, la rabia es tan intensa que no le permite distinguir entre amigos y enemigos.

Espíritu Imperturbable: El Ashura puede usar las Resistencias entre paréntesis contra cualquier poder sobrenatural que afecte su estado de ánimo o pueda provocarle penalizadores a la acción.

Ikusaguruma: Los Ashura se alimentan de la esencia del mismo combate, lo que refuerza sus energías cuando luchan contra rivales poderosos. Cuanto más combatan y más fuertes sean sus adversarios, el poder de estos Onis crece exponencialmente. Cada turno que la criatura lucha contra un rival cuyas habilidades igualen o superen la suya, obtiene un +5 a su Ataque o Parada, o un +10 a su Daño Base (hasta un máximo de +25 en sus habilidades de combate y de +50 a su daño). A consideración del Director de Juego, es posible que el Ashura también obtenga estos bonos si se enfrenta a un conjunto de enemigos cuyas habilidades combinadas sean rivales para la suya. En el momento en el que el Oni deje de encontrarse en combate, pierde automáticamente todos estos modificadores.

Armas: Los Ashura pueden usar tanto sus manos como cualquier clase de arma con la que se sientan afines (si bien normalmente eligen las más grandes y destructivas). Por lo general, son siempre de calidad +5 o +10 y dañan energía como una extensión del poder del Oni. Estas armas también obtienen los bonos al daño del Ikusaguruma, pero su incremento se ve reducido a sólo +5 por asalto (hasta el mismo máximo de +50). En ocasiones, aunque sólo en el caso los Oni mayores, es posible que utilicen artefactos sobrenaturales dotados de poderes especiales.

Kanshakudama: Cuando los Puntos de Vida de un Ashura se reducen por debajo de la mitad en un combate, entran en un estado de euforia violenta que les otorga un bono de +30 a su Habilidad de Ataque y su Turno, aunque a la vez aplican un -20 a su defensa.

ONI MENOR

DEMONIO ORIENTAL



Nivel: 5

Clase: Entre mundos, Elemental 20

Puntos de Vida: 2.735 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 14 Des: 8 Agi: 6 Con: 12 Pod: 9 Int: 6 Vol: 8 Per: 8

RF 70 RM 60 RP 60 RV 70 RE 70

Turno: 65 Natural 15 Kanabou

Habilidad de ataque: 165 Kanabou / 160 Garras, Cuernos y Dientes / 140 Onibi / 140 Onikaminari

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 145 Kanabou (Con), 80+ Onibi (Cal), 60 Garras, Cuernos y Dientes (Pen), 60 Onikaminari (Ele)

TA: Natural 6

Ki: Fue 28 Des 7 Agi 5 Con 20 Pod 28 Vol 8 Total: 96

Acumulaciones de Ki: Fue 3 Des 1 Agi 1 Con 2 Pod 3 Vol 1

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki

Técnicas: Bakuretsu (CM 20) Ishigaki (CM 35)

Habilidades Naturales: Uso del Kanabou.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Resistencia al Cansancio, Zen, Inmunidad Natural a un Elemento (Mitad de Daño), Cuernos de Oni.

Poderes: Armas Naturales; Garras, Cuernos y Dientes, Kanabou, Daña Energía, Onibi, Onikaminari, Barrera de Daño 80, Cataclismos Menores, Cuernos de Oni (Punto Vulnerable).

Tamaño: 26 Enorme

Regeneración: 5
Cansancio: 14

Tipo de movimiento: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 35, Saltar 60, Intimidar 50, Advertir 30, Buscar 30, Proezas de Fuerza 200.

Dentro de las creencias orientales de Varja, Oni es el nombre que se le da a las criaturas asociadas con los demonios del Samsara que proceden del Naraku-gati, el Infierno. Se cree que surgen de la fuerza residual de almas malignas que van a parar a ese plano de existencia tenebroso, renacidas en carne y hueso como monstruos diabólicos.

Hay incontables tipos de Oni con formas, personalidades y objetivos tan sumamente variados que resultan casi imposibles de unificar. Cada uno suele ser una criatura única, cuyos poderes y capacidades son considerablemente diferentes. No obstante, por lo general se les representa como monstruos humanoides extremadamente grandes y musculosos ataviadas con pieles de tigre y portando armas de gran tamaño. Lo único que siempre tienen en común son cuernos en la cabeza, pues es el origen de su fuerza y poder.

Los Oni menores no son ni demasiado estúpidos ni enormemente inteligentes. Por lo general son obtusos y violentos, pero a veces demuestran una picardía y un ingenio sorprendentes. Algunos hablan el Yamato y, por lo tanto, son capaces de comunicarse con los hombres, aunque la mayoría hace poco más que gruñir y chillar palabras incomprensibles.

La mayoría de ellos son independientes, pero acuden por lo general a la llamada de Onis más poderosos o en última instancia de la señora del Naraku Tsukiyomi, la Diosa de la Luna Negra. No les importa actuar en grupo, y por lo general se coordinan bien siempre que no sean más de cuatro o cinco.

Generalmente los Oni residen en el Naraku-gati, pero se cuelan con frecuencia en el mundo a través de las brechas en la existencia y hacen de Gaia su hogar. Les gusta mucho más estar en el plano de los hombres que en el suyo propio, ya que están muy hastiados de la monotonía de torturar pecadores en el Infierno. Pueden esconderse en prácticamente cualquier paraje apartado y, si bien Varja es su ubicación favorita, los hay que han logrado cruzar el océano.

MODUS OPERANDI

Un Oni es un ente cruel que disfruta devorando seres humanos (sobre todo niños) y satisfaciendo su lujuria con mujeres humanas. También le gusta la lucha, aunque solamente contra aquellos adversarios débiles con los que puede abusar de su fuerza (a la mayoría de Onis, el concepto de un combate justo es algo que les horripila). Generalmente reservan el Onibi y el Onikaminari para momentos en los que estén verdaderamente en problemas; hasta entonces, les basta con sus Técnicas de Ki y su descomunal potencia destructiva.

Un Oni tiene como punto vulnerable su corazón, aunque nunca se sabe con seguridad donde puede estar situado este.

CLASES DE ONI

Aunque hay innumerables clases de Oni menores (algunos folkloristas aseguran que alrededor de 100.000 tipos diferentes sólo en Varja), sólo dos de ellos pueden ser considerados propiamente verdaderas "categorías". Se trata de los Aooni (oni azul) y los Akaoni (oni rojo), pues son los más comunes y los únicos que no son "criaturas únicas". Aunque ambos son prácticamente idénticos físicamente (la única diferencia evidente es el color de su piel) y comparten las mismas estadísticas, los primeros son espíritus de las tormentas basados en electricidad y los segundos espíritus de los volcanes con poderes sobre el fuego.

Kanabou: Mitológicamente los Oni poseen un arma llamada Kanabou con la que comparten su esencia destructiva. Se trata de un enorme tetsubo de metal gigante lleno de pinchos que, al golpear, desgarra carne y rompe huesos con gran facilidad. No sólo es un arma de Calidad +5 (con todo lo que ello conlleva), sino que si el Oni produce un Crítico con ella incrementa en +20 su resultado final.



Onibi (Sólo los Akaoni): Alrededor de estos Oni vuelan llamas (también llamados fuego fatuos o lámparas de Oni) que utilizan para atacar. Estos Onibi reaccionan a la voluntad de su portador y pueden ser proyectados contra un objetivo como una acción automática (es decir, no cuentan como un ataque o acción adicional, aunque el demonio ha de tener la capacidad de actuar para usarlos). Cada Oni posee un máximo de ocho Onibi, aunque sólo puede activar cuatro por asalto. Cada Onibi cuenta como un ataque independiente si se utiliza en contra de objetivos diferentes, pero en caso de que se concentren hacia un enemigo o lugar cada llamarada adicional incrementa en +20 el Daño Base del ataque y le otorga un radio de acción de +5 metros. No obstante, los Akaoni jamás usan los Onibi a la ligera, ya que las recuperan a un ritmo de uno al día.

Onikaminari (Sólo los Aooni): Los Oni del rayo tienen sobre la cabeza unos pequeños nubarrones que producen continuamente chisporroteos eléctricos. A voluntad, el demonio puede desatar una gran tormenta (que se sitúa a sólo unos metros por encima de él) que lanza descargas durante un minuto entero (aproximadamente unos 20 asaltos) electrocutando cuanto lo rodea. Al final de cada asalto, todo aquel que encuentre a menos de 10 metros del Oni sufre un ataque procedente del Onikaminari (es decir, independientemente de si el Oni es capaz o no de actuar). Lamentablemente para la criatura, una vez activado este poder no puede volver a usarlo hasta que vuelva a haber una tormenta natural, ya que hasta entonces no se vuelven a formar sus pequeños nubarrones.

Barrera de Daño: Las armas normales que no son capaces de producir un daño de 80 o superior no pueden atravesar la dura piel del Oni y en consecuencia son inútiles contra él. Naturalmente, aquellas que pueden dañar energía ignoran esta capacidad.

Técnicas de Ki: Los Oni son maestros en el uso del Ki y dominan sus propias Técnicas de combate. A continuación hay un listado de las dos más comunes que pueden utilizar;

BAKURETSU

Nivel: 1

CM: 20

Con esta Técnica, los Oni cargan de fuego o electricidad (dependiendo de la naturaleza del demonio) su Kanabou, provocando una explosión elemental que causa serios daños a sus enemigos.

AGI 5 CON 2 POD 5

Efectos: Daño incrementado +50, Crítico Incrementado +50.

ISHIGAKI

Nivel: 1

CM: 30

El cuerpo del Oni se recubre de un aura sobrenatural y absorbe cualquier daño que sufra durante unos segundos. A términos de juego otorga 600 Puntos de Vida adicionales e incrementa su TA 2 puntos hasta el final del turno.

AGI 5 CON 4 POD 5

Efectos: Acumulación 600 PV.

Cataclismos Menores: Míticamente los Oni se asocian a los desastres naturales, como los incendios o las tormentas fuertes que arrasan pequeños hogares. La verdad es que si el demonio permanece mucho tiempo en una determinada región (al menos, cuatro o cinco meses) su influencia destructiva empieza a producir incendios y tormentas. El alcance de su influjo no suele superar nunca los cuatro o cinco kilómetros y, al contrario que los Onis más antiguos y poderosos, los cataclismos nunca alcanzan proporciones exageradas.

Inmunidad: Los ataques basados en Electricidad (solo los Aooni) y Fuego (solo los Akaoni) causan la mitad de daño a estos seres, siempre y cuando el atacante no tenga mayor Gnosis que ellos.

Cuernos del Oni: Los cuernos de los Oni son la fuente de toda su fuerza. Sin ellos, su potencia física y sus poderes se reducen hasta el punto de ser casi incapaces de enarbolar incluso su propia arma. La perdida de uno de sus dos cuernos le produce un penalizador de -20 a Toda Acción y un -2 a su Fuerza, y la perdida del segundo incrementaría este negativo hasta un -50 a Toda Acción y un -5 a su Fuerza. Un Oni puede unir automáticamente un cuerno cercenado si pone en contacto con su cabeza, ya sea suyo o de otro demonio. Un luchador puede realizar un ataque al cuerno de un Oni menor aplicando un -60 a su Habilidad de Ataque; cada uno aguanta 400 Puntos de Daño (que no se descuentan del total de la criatura) antes de ser rotos.

Los CUERNOS DEL ONI

La rumoreada “fuente de poder” de los Oni es algo muy valorado en el submundo ocultista. Aunque cargados de malevolencia, estos objetos sirven para muy variados fines, desde incrementar la fuerza de alguien que se los ponga en la cabeza hasta reforzar conjuros y rituales elementales.

Una persona que se ponga un cuerno de Oni Menor en la cabeza obtiene un incremento de +1 a su Atributo de Fuerza, pero, en caso de perderlo posteriormente, su Fuerza quedaría reducida en -2 para siempre. De incrustarse ambos el bono se incrementaría en +2 y sufriría mitad de daño de los ataques provenientes de Fuego o Electricidad (dependiendo de la clase de Oni al que pertenecieran), pero su usuario se convertiría de inmediato en un Ser Entre Mundos.

Los efectos en los conjuros son más variados, pero por lo general pueden ser usados como un Potenciador sobrenatural de +5 al ACT de los conjuros eléctricos o basados en calor.

Lamentablemente, en cualquier caso su uso continuado corrompe la esencia de quien lo emplea, haciendo que se vuelva violento e irremisiblemente cruel.



Oni Obeso



ORBE DEL INFINITO

EL FRAGMENTO DEL MUNDO



Nivel: 14

Puntos de Vida: 5.000 Acumulación

Categoría: Convocador

Fuer - Des: 5 **Agi:** 5 **Con:** 15 **Pod:** 18 **Int:** 12 **Vol:** 18 **Per:** 15

RF 175 **RM** 185 **RP** 185 **RV** 175 **RE** 175

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: Ninguna

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: Ninguno

TA: Natural 10

Act: 90

Zeon: 3.500

Convocar: 440

Dominar: 440

Habilidades Esenciales: Características Anímicas Divinas, Exención Física, Inmunidad Psicológica, Inmune al Dolor, Don, Recuperación Superior de Magia x3.

Poderes: Realidad Compacta, Inamovible, Inalterable (Resistencia Física +50, Resistencia Mística +50, Resistencia Psíquica +50, Especial), Absorción Existencial, Datos Genéticos, Absoluto, Capas de Defensa, Análisis Ofensivo, Sistema Telos, Sistema Techne, Vuelo Místico 4, Ver lo Sobrenatural, Visión Extrasensorial.

Tamaño: 4 Pequeño

Tipo de movimiento: 0/4

Regeneración: 8

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 200, Ocultismo 380, Valoración Mágica 380.

La única cosa que puede rivalizar con el aberrante poder de aquello a lo que se conoce como El Orbe del Infinito es el absoluto misterio que envuelve todo lo relacionado con él. No hay artefacto en Gaia más extraño; se ignora quién lo construyó, e incluso es difícil asegurar que realmente sea "la obra" de alguien, pues su poder podría ser codiciado hasta por los dioses. Hay quienes lo relacionan con las treinta piezas de metal negro, los que lo consideran una llave hacia un vacío existencial absoluto e incluso quienes teorizan que no es más que una prisión creada para contener la mayor de las pesadillas. Sea lo que sea, lo cierto es que el extraño Orbe del Infinito es una de las principales potencias en la faz del mundo.

Ante los ojos de los mortales no es más que una opaca esfera cristalina de unos cuarenta centímetros de diámetro. Sin embargo, aquellas entidades divinas que lo han observado lo perciben como una colossal masa de cristal en continuo movimiento. Crece y cambia sin parar, reflejando esas alteraciones en la fina superficie de su diminuta forma terrenal.

El Orbe no es un ser sentiente ni está verdaderamente vivo, pero posee un avanzado "programa" de defensa que impide que se acerquen a él. Siguiendo sus directrices, el artefacto busca un lugar alejado en el que pueda "estar seguro", y destruye por completo a quienes tratan de poseerlo. Se desconoce el motivo por el que actúa así, mas dicho sistema prioriza por encima de todo su seguridad. Teóricamente es posible desconectar el programa de defensa produciendo graves daños al Orbe, aunque no anularlo completamente. Incluso si llegase a desconectarse, es cuestión de tiempo que se vuelva a activar, si bien puede tardar años en hacerlo.

Como la más vasta biblioteca sobrenatural de la creación, aparentemente el Orbe contiene información genética y anímica de todas las clases de seres que existen, por lo que prácticamente puede invocar y controlar cualquier criatura sin importar lo poderosa que sea. Por ello, aunque carece de verdaderas capacidades combativas, se sirve de otros para cumplir sus objetivos.

La actual ubicación del Orbe es desconocida, pues si considera que ha sido descubierto cambia de escondite antes de que otros lo encuentren de nuevo. La última vez que fue localizado por la Orden de Yehudah hace algo menos de un siglo estaba en Nanwe, pero tras exterminar a sus perseguidores desapareció completamente de la faz de Gaia sin dejar rastro.

MODUS OPERANDI

Mientras se encuentra activo el sistema de defensa del Orbe considera un "enemigo" a cualquier tipo de ser. Su programa tiene la capacidad de analizar automáticamente el peligro que representan sus antagonistas y, en consecuencia, el artefacto desencadena siempre una fuerza proporcionada para eliminar la amenaza del modo más efectivo posible. Por lo general tratará de destruir a sus contrincantes antes incluso de que se le acerquen utilizando criaturas convocadas para la ocasión. En caso de llegar al cuerpo a cuerpo, nada más iniciarse el combate suele emplear algún arcano defensivo para protegerse mientras atrae y controla a varias criaturas con las que eliminar la amenaza que suponen los atacantes. Los asaltos posteriores simplemente invoca a nuevas entidades que se adapten al sistema de combate de sus adversarios, buscando siempre una combinación ideal para anularlos.

Realidad Compacta: Pese a que su tamaño real no es mayor que el de una esfera de 20 centímetros de radio, esa apariencia no es más que una visión sesgada de su verdadero forma; el Orbe es un objeto de proporciones colosales contenido por su propio poder divino. Por ello, incluso si en las estadísticas su Tamaño se refleja como Pequeño, en realidad obtiene los beneficios de una criatura Colosal, y nunca sufre doble daño por recibir ataques de área.

Inamovible: Si alguien intenta mover al Orbe de una posición en la que se encuentre fijo, descubrirá que es imposible desplazarlo, ya que en realidad pesa miles de toneladas. En cualquier clase de control enfrentado que requiera fuerza, el Orbe utiliza su característica de Poder.

Inalterable: Debido a su poder espiritual y como efecto de la Realidad Compacta, el Orbe es prácticamente inmune a cualquier efecto que intente alterarlo tanto física como espiritualmente. No sólo obtiene un considerable incremento a sus resistencias, sino que además ignora cualquier clase de efecto que produzca su destrucción o muerte automática. Igualmente, al carecer propiamente de mente, es inmune a toda clase de poder telepático o sentiente.

Absorción Existencial: Cuando la forma física del Orbe del Infinito es dañada, éste es capaz de absorber la existencia de sus invocaciones a través del vínculo que mantiene con ellas. A voluntad, el Orbe puede destruir a una criaturas que controle recuperando diez veces la Presencia de dicho ser en Puntos de Vida. El Orbe ha de esperar al menos 5 asaltos cada vez que quiera usar esta habilidad.

Datos genéticos: El Orbe del Infinito tiene a su disposición la base genética de toda criatura conocida sobre Gaia con Gnosis 35 o menor, por lo que es capaz de convocar cualquier ser sumando automáticamente los bonos de la **Tabla 63 del Libro Básico** por conocer su nombre y tener una parte de él. Así pues, obtiene automáticamente un bono de +40 a sus tiradas para Convocar o Dominar. Del mismo modo, el Orbe puede invocar a todos los Arcanos, tanto puros como invertidos, sin la necesidad de tener un Pacto con ellos.

Absolute: El Orbe no puede ser destruido de ninguna manera conocida. Los Puntos de Vida de sus estadísticas no hacen más que representar la resistencia de su sistema de defensa. Consecuentemente, cuando estos quedan reducidos a cero el Orbe se desconecta, lo que lo reduce a una simple esfera inanimada. Teóricamente, las entidades con un Gnosis superior al del Orbe pueden ignorar esta regla y fragmentar su forma física.

Capas de Defensa: El Orbe no puede perder más de 1.000 Puntos de Vida por asalto, sin importar cual sea la fuente del ataque. Las entidades con un Gnosis igual o superior al del Orbe pueden ignorar esta regla.

Ánalisis Ofensivo: El Orbe del Infinito tiene la capacidad de analizar los poderes y debilidades de sus contrincantes, lo que le permite determinar que clase de criaturas son las más apropiadas para acabar con cualquier clase de amenaza a la que se enfrente.



EL ORBE

Si su programa de defensa no se encuentra activo, el Orbe del Infinito puede ser considerado un artefacto de poder divino. Tales son las capacidades que contiene que hay pocas cosas en Gaia que ni tan siquiera se le acercan. A continuación hay una referencia a sus capacidades más conocidas, aunque se desconoce si son las únicas.

Datos Genéticos: *El propietario del Orbe suma automáticamente un bono de +40 a Convocar, Atar, Controlar y Desconvocar por conocer el nombre de las criaturas y tener una parte de ellas (Tabla 63 del Libro Básico). Además, se considera que el invocador posee Gnosis 40 a la hora de determinar las limitaciones de sus habilidades de convocatoria.*

Sistemas de Invocación: *Un individuo sin habilidades de convocatoria puede usar los sistemas del Orbe para Convocar, Atar, Controlar y Desconvocar libremente como si tuviera una habilidad base de 240 en todas ellas (se considera que los bonos de Datos Genéticos ya se encuentran incluidos en dicho valor).*

Generador Sobrenatural: *La energía sobrenatural que genera el Orbe incrementa la regeneración mágica de su propietario. En consecuencia, dobla el índice de regeneración zónica de quien lo posee.*

Contenedor Ilimitado: *Si se usa como contenedor para criaturas invocadas, no hay límite a la presencia que se puede introducir en su interior.*

Lazo Existencial: *Mientras el Orbe esté en su posesión, el mantenimiento de todos los lazos de atadura que tenga el invocador queda reducido a la mitad de su valor.*

Inmunidad: *Los seres entre mundos o áimas que posean el Orbe son inmunes a cualquier clase de habilidad de convocatoria.*

Conocimientos Absolutos: *El Orbe actúa como una guía sobrenatural que introduce conocimientos en la mente de quien lo utiliza. En consecuencia, otorga una base de 200 a la habilidad secundaria Ocultismo del personaje o, en caso de que este ya tuviese un valor superior, un bono de +40.*

Nivel de Poder: 5+

QUIMERA ÁRTICA

GRAN BESTIA DE LAS NIEVES



Nivel: 6

Puntos de Vida: 160

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 12 **Agi:** 13 **Con:** 10 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 13

RF 70 **RM** 65 **RP** 60 **RV** 70 **RE** 70

Clase: Entre mundos 15

Turno: 145 Natural

Habilidad de ataque: 190 Garras y Fauces o 190 Colas de Serpiente, 170 Rayo

Habilidad de defensa: 195 Esquiva

Daño: 60 Garras (Fil) y Fauces (Pen), 50 Colas de Serpiente (Pen), 100 Tormenta de agujas (Pen), 60 Rayo (Fri)

TA: Pelaje Fil 0 Con 0 Pen 0 Cal 0 Fri 4 Ele 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, *Vulnerable a un Elemento (Mitad de Daño, Fuego)*.

Poderes: Armas Naturales: Garras, Fauces y Colas de Serpiente, Mordiscos Encadenados, Rayo de Hielo (Ataque Adicional -20, Distancia 50 Metros, Daño Base 60, Sin Límite, Ataque Elemental), Pilares de Hielo (Requiere 2 Turnos de Preparatoria), Tormenta de Agujas (Daño Base 100, Independiente, Área Especial, Retardo de 5 turnos, Condicionada), Ojos de Serpiente (Visión Radial), *Camuflaje Ártico*.

Tamaño: 22 Grande

Regeneración: 3

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: 10

Habilidades Secundarias: Atletismo 30, Saltar 25, Trepas 30, Ocultarse 105, Sigilo 180, Advertir 180, Buscar 100, Rastrear 55.

Una Quimera Ártica es una antigua creación innatural de los hijos de Fenrisulf, una de las Tres Bestias, a partir de la sangre que estos heredaron de su padre. Los norteños los llaman Hati, que significa "aquel que devora", por su desmesurado apetito y su afición a la carne fresca. Durante siglos estas fieras de leyenda han aterrador a los Yermos Gélicos y a sus habitantes, convirtiéndose en una de las mayores preocupaciones de aquellos que se atreven a adentrarse en zonas inexploradas.

Las Quimeras Árticas son grandes criaturas felinas con tres cabezas (dos de lobo y una de tigre), así como tres sinuosas colas acabadas en serpientes. Su piel es blanca y azulada, y tienen en la espalda unas protuberancias de hielo parecidas a alas de cristal.

Aunque la mayoría del tiempo su comportamiento es prácticamente el de un animal salvaje, las Quimeras son bastante astutas y pueden fácilmente tramar planes extremadamente complejos para acabar con sus presas. Cazan solas o en pareja (en este segundo caso, siempre un macho y una hembra), pues jamás forman manadas o se mueven en grupos numerosos.

Aparecen siempre en territorios con temperaturas muy bajas y, por desgracia, son más frecuentes de lo que nadie desearía en la Cordillera de los Hielos Eternos y en zonas inhabitadas del Pico del Mundo.

MODUS OPERANDI

Las Quimeras Árticas son depredadores con un gusto desmedido por la sangre. No temen al hombre (al que ven como poco más que una presa) y no se amedrentan demasiado ante adversarios poderosos; a veces, solo dos de ellas han llegado a atacar a grupos de hasta cincuenta o más personas. Cuando detectan a una o varias presas analizan instintivamente el grado de amenaza que estas representan. De considerar que no son un peligro, emplean sus habilidades de subterfugio para acercarse sigilosamente y acabar con ellas de un modo simple y efectivo. En caso contrario, primero crean un "escenario" apropiado para ellos usando sus Pilares de Hielo e inician una combinación de ataques furtivos con rayos de hielo. Únicamente en caso de que consideren que están en serio peligro y deben escupar de la lucha usan la maniobra de Tormenta de Agujas.



Colas de Serpiente: Disimuladas en sus colas las Quimeras Árticas poseen cabezas de serpiente que advierten a la bestia de cualquier enemigo que se les acerque por la retaguardia o sus laterales. Eso no sólo le proporciona visión radial, sino que su coordinación en combate le permite defenderte sin penalizador de los ataques que reciba por los flancos, mientras que los que vengan por su espalda aplican el de flanco.



Mordiscos Encadenados: Como ataque especial, la Quimera puede renunciar a usar sus garras y fauces para que las serpientes de sus colas hagan una sucesión de acometidas contra todos los enemigos con los que se encuentren trabados en combate.

Rayo de Hielo: Aparte de la principal, la Quimera está dotada de un par de cabezas adicionales capaces de lanzar conjuntamente una potente descarga de hielo que congela todo lo que toca. Este ataque tiene un alcance de 50 metros y la bestia puede usarlo en combinación a cualquier otra acción ofensiva que realice ese asalto. No tiene límites de uso ni requiere preparación alguna.





Pilares de Hielo: Como medida defensiva la Quimera puede modificar el terreno helado que la rodea creando decenas de pilares de hielo. Estas columnas aparecen del suelo en un área aproximada de 100 metros, formando una zona que permite a la criatura ocultarse de sus enemigos y confundirles gracias a las imágenes distorsionadas que se reflejan. Las Quimeras son auténticas expertas aprovechando este “campo de batalla” personal, por lo que mientras luchen en su interior aplican un bono situacional de +10 a su Habilidad de Ataque y Esquila así como incrementan en +40 sus habilidades secundarias de Sigilo y Ocultarse (valores entre paréntesis en sus estadísticas). Adicionalmente, la criatura obtiene la capacidad de esconderse a la vista de sus enemigos aplicando sólo un -40 a su habilidad, gracias al uso magistral que le da a las columnas. Los pilares tampoco perjudican lo más mínimo su capacidad de lanzar Rayos de Hielo, pues la descarga se refleja a través de estos a voluntad de la criatura (lo que le permite atacar a distancia sin exponer su verdadera posición). Crear los pilares requiere dos turnos de preparación y activarlos se considera una acción completa; la quimera no puede realizar otras acciones activas ese asalto. Naturalmente, sólo funciona en un terreno helado lo suficientemente amplio (al menos, mayor a los 30 metros de radio), y la criatura necesita esperar un día entero antes de activar nuevamente esta capacidad.

Tormenta de Agujas: Producido un aullido ultrasónico la Quimera provoca una reacción en cadena que destruye en miles de pedazos todos los pilares de hielo, lo que forma una lluvia de esquirlas afiladas que acribillan cuanto se encuentra en su interior. Tras el aullido inicial todos los pilares empiezan a resonar, vibrando cada vez con más fuerza hasta que transcurridos 5 turnos su estructura no es capaz de soportarlo más y estalla. Todo aquel que se encuentre dentro de la zona

de los pilares o a menos de 10 metros de esta (incluyendo a la propia Quimera, si no le ha dado tiempo a escapar), sufre un ataque con una Habilidad de Ataque final prefijada de Inhumano (320).

Camuflaje Ártico: Las habilidades secundarias de Sigilo y Ocultarse de la Quimera están condicionadas a que esta se encuentre en una zona helada o llena de nieve a causa de su pelaje. El cualquier otro ambiente, la bestia ve reducidas ambas habilidades a la mitad.

Vulnerable: Pese a no ser estrictamente un elemental, su afinidad al frío hace que todo daño basado en calor se incremente un 50%.

PIELES VALIOSAS

En el norte las pieles de Hati son extremadamente valiosas. Además de proporcionar una estupenda protección contra las bajas temperaturas (TA 4 en Frio incluso sin haber sido tratadas como armaduras), los habitantes de los Yermos creen que aquel que sea capaz de llevar una ostenta una posición de poder y respeto, pues implica que de algún modo ha sido capaz de acabar con uno. Consecuentemente, sus precios alcanzan cifras desorbitadas (que, dependiendo del estado y ejemplar), llegan a rondar entre los 500 y los 3.000 Escudos de Oro en zonas donde los nobles consideran que pueden conseguir ambas cosas gracias a su dinero. Lamentablemente, incontables son los codiciosos cazadores que han acabado sus días presa de estas monstruosidades pensado que podrían hacerse ricos con ellas.

RANA GLOBO

ANFIBIO ANURO



Nivel: 1

Puntos de Vida: 65

Categoría: Guerrero acróbatas

Fue: 4 Des: 6 Agi: 6 Con: 4 Pod: 5 Int: 3 Vol: 4 Per: 6

RF 25 RM 30 RP 25 RV 25 RE 25

Clase: Natural 0

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 60 Pinzas o 60 Golpe de aire

Habilidad de defensa: 30 / 60 Esquiva

Daño: 25 Pinzas (Fil), 40 Golpe de aire (Con)

TA: Ninguna

Poderes: Armas Naturales; Pinzas, Inflarse, Balón de Aire (Vuelo Natural 6, Condicionado), Golpe de Aire (Distancia 25 Metros, Impacto 12, 4 Veces Adicionales, Requiere 1 Turno de Preparatoria), Esquiva Aérea.

Tamaño: 8 Pequeño

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 4/6

Cansancio: 4

Habilidades Secundarias: Nadar 30, Saltar 65, Ocultarse 35, Advertir 25, Buscar 20.

De cuantos animales naturales habitan en Gaia la rana globo es, muy probablemente, el más estrambótico. Este inusual anfibio de la familia de los anuros no sólo es el más grande de su especie (llegan a medir entre 35 y 50 centímetros), sino que se ha vuelto muy famoso por su capacidad de volar.

Tal y como sugiere su nombre este animal puede aspirar con la boca grandes cantidades de aire, hinchándose en pocos segundos hasta cuadraplicar su tamaño, a la vez que adquiere su característica forma oval. A continuación, su elevada temperatura interna calienta el aire ingerido mientras expulsa por la espalda diferentes gases, lo que le permite flotar como si fuera un verdadero globo.

Las ranas globo están extendidas por todo Gaia; allí donde haya agua es posible encontrarlas. No obstante, su hábitat preferente son los pantanos, donde a menudo es posible hallarlas en grandes cantidades. Lo habitual es que vayan en parejas o grupos de cuatro o cinco, aunque a veces hay decenas o centenares en un sólo sitio. Curiosamente, suelen dormir mientras flotan

un par de metros por encima del suelo en lugares tranquilos; ver a un grupo de ranas globo descansando sobre la superficie de un pantano es a la vez tan espectacular como turbador.

MODUS OPERANDI

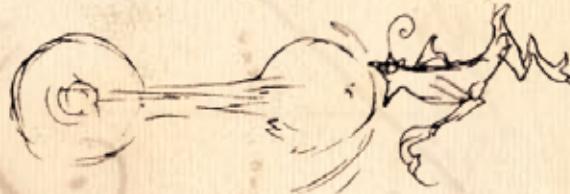
Las ranas globo no son animales agresivos, pero cualquier movimiento brusco o ruido fuerte puede sobresaltarlas haciendo que ataquen al instante a aquello que las haya inquietado. Mientras alguien se mueva muy lentamente y en silencio no tendrá problema alguno con ellas, pero en caso contrario corre el riesgo de que los anfibios lo consideren un enemigo y le ataquen en masa.

Pese a todo, las ranas globo evitan siempre enfrentarse a seres de gran tamaño (cualquier cosa por encima de un oso es para ellas "descomunal"), pues sienten un respeto ante todo aquello que no puedan "mandar por los aires" con sus ataques.

Al luchar, las ranas globo siempre tratan de tener compañeras cercanas para hacer tandas de disparo; mientras la mitad de ellas dispara las demás recuperan aire para efectuar nuevos impactos en el asalto siguiente. De hecho, sólo luchan físicamente como última opción.

Inflarse: Ya sea para volar o para usar su Golpe de Aire, la rana globo precisa primero aspirar una gran cantidad de aire. Para hacerlo ha de invertir un turno entero, durante el cual sólo podrá efectuar acciones pasivas.

Balón de Aire: Cuando la rana aspira aire suficiente es capaz de flotar como si se tratase de un globo. Además, gracias a los imperceptibles orificios de su espalda, que expulsa dióxido de carbono a presión, y sus extremidades palmípedas, que le sirven de aletas naturales, controla la dirección de su desplazamiento con el equivalente a un Tipo de Vuelo 6.



Golpe de Aire: Inflarse tiene una doble función pues, además de volar, la rana puede liberar por la boca todo el aire que tiene en su interior, "disparándolo" con una potencia desmesurada. La fuerza de este ataque es del todo inesperada para algo de ese tamaño; hace saltar por los aires objetos grandes y puede producir serios daños físicos a seres vivos. Además de daño, cualquiera que sea afectado por el Golpe de Aire sufre un Impacto de Fuerza 12 si está a menos de 10 metros de la rana, o de Fuerza 10 si está a menos de 25. Aunque el ataque está hecho de aire, la enorme presión con la que lo dispara hace que sea fácil de ver para cualquiera (es decir, no requiere controles de Advertir para percibir su trayectoria). Usar esta habilidad es extenuante para la rana, por lo que no puede usarla más de 5 veces en una hora sin perder el conocimiento.

Pinzas: Cuando no dispone del Golpe de Aire, la rana posee dos grandes pinzas con las que puede atacar saltando sobre sus víctimas, aunque es incapaz de usarlas de manera efectiva cuando no se encuentra



hinchada.

Esquiva Aérea: Si bien el cuerpo de las ranas globo no está muy preparado para esquivar, mientras flotan por el aire su capacidad defensiva se incrementa exponencialmente, pues sienten el movimiento del aire que producen la trayectoria de los ataques y se dejan llevar por ellos para evitarlos. Mientras estén flotando, la Habilidad de Esquiva de las Ranas se incrementa hasta 60.

RAZIEL ARCHETYPUM (TYPE-100)



PESADILLA NO MUERTA

Nivel: 7 **Clase:** Entre mundos, No muerto (Creación) 20

Puntos de Vida: 300

Categoría: Maestro en armas

Fue: 12 **Des:** 10 **Agí:** 6 **Con:** 12 **Pod:** 9 **Int:** 3 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF: 100 **RM:** 70 **RP:** 65 **RV:** 100 **RE:** 100

Turno: 85 Natural, 35 Raxxor

Habilidad de ataque: 210 Raxxor + 190 Presa; o 200 Garra

Habilidad de defensa: 215 Raxxor, 215 Garra

Daño: 125 Raxxor (Fil / Con), 80 Garra (Fil)

TA: Absodian + Natural Fil 10 Con 10 Pen 10 Cal 8 Fri 8 Ele 4 Ene 4

Habilidades naturales: Tabla de Defensa Contra Proyectiles.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Ambidiestro, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento (Esp.), Inmunidad Psicológica, Tamaño Innatural.

Poderes: Raxxor, Arma Natural: Garra, Resistencia Física +20, Placas de Absodian (Barrera de Daño 60, Armadura Física 4), Regeneración en Ataud (Regeneración 5 Condicionada) Ojos Muertos (Visión radial), Corazón (Punto Vulnerable).

Tamaño: 22 Medio

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Trepar 25, Saltar 45, Advertir 60, Buscar 25, Proezas de Fuerza 125.

Los Raziel son las más poderosas armas nigrománticas de Sol Negro, los “super soldados” no muertos definitivos cuyo potencial no conoce parangón. De ellos, el modelo Archetypum es la piedra angular de su producción, el llamado “primer gran éxito” de los investigadores de la organización. En más de un sentido, son la base de todos los Raziel.

La creación de estos seres es la obra de artesanía nigromántica definitiva. Primero, se construye un exoesqueleto de acero negro y se “cría” en su interior un sistema nervioso a partir de un corazón genéticamente cultivado con alquimia para tal fin. Pronto, venas y músculos se van formando mientras un equipo de científicos opera sobre ellas incrustando ligamentos de acero flexible cargados con la energía residual de almas muertas. El proceso puede durar más de un año. Entonces, antes de estar plenamente funcional, la criatura es introducida en un contendor de cristal lleno de sangre y líquido amniótico y se la deja durante siete semanas en ese estado para que desarrolle por si misma el resto de su cuerpo. Cuando finalmente “despierta”, es un guerrero no muerto con una fuerza, velocidad y resistencia como no se han visto antes.

Físicamente un Raziel Archetypum es una especie de caballero nigromántico sin piel y repleto de ojos. Tiene una armadura incrustada directamente en sus músculos y oculta su cadáverico rostro tras un yelmo de diseño característico. Su brazo derecho a menudo desarrolla mutaciones, haciendo que sea mucho más grande y acabe en una monstruosa garra.

Lamentablemente, el dominio de estos seres como armas resulta extremadamente complejo, pues tienen una inteligencia limitada y su comportamiento es, por base, muy agresivo. El equipo de investigadores utiliza contenedores especiales llamados Ataúdes para aletargarlos cuando están inactivos, pero la posibilidad de que pierdan el control y empiecen a matar cuanto hallen a su paso en lugar de cumplir las órdenes asignadas es aún demasiado elevada.



MODUS OPERANDI

Los Raziel Archetypum son máquinas de destrucción que no se detienen ante nada. Si alguien se interpone en su camino simplemente lo matan, pues la muerte es la única respuesta que conocen para cualquier impedimento. Ignoran el concepto de "plan" o de "táctica", pues su habilidad es tal que esas cosas son para ellos conceptos obsoletos. Su único punto vulnerable se encuentra en su corazón; pueden seguir adelante incluso tras ser decapitados.

Raxxor: Las Raxxor son las armas nigrománticas que utilizan los Raziel Archetypum. Lo más normal es que tengan la forma de grandes espadas bastardas o de mandobles, si bien a veces pueden ser hachas, picos o mazas de gran tamaño. Las estadísticas reflejadas en la ficha consideran que está llevando una bastarda, pero esta puede ser sustituida por otra arma similar sin problema alguno. Cada Raziel tiene su propia Raxxor, pues es creado junto a ella y forma una parte indisoluble de su ser. Cualquier daño que produzcan estas armas, por pequeño que sea, causa automáticamente desangramiento y, en caso que hagan un crítico, incrementan 30 puntos su resultado final. Una persona normal que trate de utilizar esta arma ha de superar cada asalto que la toque un control de RM contra 140 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso.

Placas de Absodian: El cuerpo de los Raziel Archetypum está parcialmente cubierto con capas de metal sobrenatural llamadas Placas de Absodian. Más que una armadura como tal, se trata de piezas que se unen perfectamente a la inusual fisonomía de estos no muertos. A todos los efectos, actúan como una armadura Completa pesada de calidad +10, con la habilidad sobrenatural de incrementar hasta 60 la barrera de daño de sus monstruosos portadores. Por un problema de diseño, la parte derecha del torso de los Archetypum no se encuentra cubierta por esta armadura, así que los ataques apuntados a dicha zona (-20 a la Habilidad de Ataque) ignoran la armadura de la criatura.

Garra: La mano derecha de los Archetypum es una descomunal garra monstruosa repleta de huesos y colmillos. Estas criaturas la usan como un arma de mano adicional, permitiéndoles realizar un ataque extra cada asalto que, o bien causa daño normal, o presa a sus adversarios con habilidad plena. En caso de que se use para agarrar a un enemigo, lo habitual es que el Archetypum lo levante del suelo para rematarlo de inmediato con su Raxxor sin darle la oportunidad de moverse.

Ojos Muertos: Muchas partes del cuerpo del Archetypum están recubiertas de ojos que proporcionan ángulos de visión adicionales a la criatura. En consecuencia, tienen un ángulo de visión de 360º y no aplican penalizadores especiales por defenderse de ataques que provengan de ángulos muertos.

Inmunidad natural a los elementos: El Raziel es parcialmente inmune al los efectos del calor y el frío, por lo que los ataques basados en dichos elementos le producen sólo mitad de daño.

Regeneración en Ataúd: Aunque el Raziel es incapaz de regenerar el daño por sí mismo, cuando está en reposo dentro de su Ataúd su nivel de Regeneración aumenta hasta 5.

Corazón: El punto vulnerable de los Archetypum es su corazón, oculto en la parte izquierda de su pecho tras las pesadas capas de metal de las Placas de Absodian. Es el núcleo de la criatura y cualquier clase de daño en él, por mínimo que resulte, la inutiliza por completo. Todo ataque apuntado contra el corazón (-60 a la habilidad ofensiva) que logre producirle un crítico (tenga o no efecto), acaba inmediatamente con el ser. Naturalmente, esta debilidad es el secreto mejor guardado por los investigadores de Sol Negro.

ATAÚDES DE COMBATE

Una de las tácticas más extremas de Sol Negro consiste en usar los Ataúdes de los Raziel (tanto los Archetypum como los NK-X) como proyectiles. Ya sea desde alguno de los tres zeppelines de la organización o desde sus navíos de guerra, los ataúdes son disparados con enormes cañones a kilómetros de distancia hasta alcanzar la zona donde los Raziel deben activarse. Para el horror de los presentes, el contenedor se abre segundos después liberando al caballero no muerto que inicia su misión con aterradora efectividad.

RAZIEL NK-X VER. 1.0 (TYPE-666)



PESADILLA NO MUERTA

Nivel: 9 **Clase:** Entre mundos, No muerto (Creación) 25

Puntos de Vida: 355

Categoría: Maestro en Armas

Fue: 13 **Des:** 10 **Agí:** 6 **Con:** 13 **Pod:** 10 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 8

RF 115 **RM** 85 **RP** 80 **RV** 115 **RE** 115

Turno: 85 Garras, 25 Raxxor Zero.

Habilidad de ataque: 240 Raxxor Zero + 220 Presa; o 230 Garra.

Habilidad de defensa: 230 Raxxor Zero, 220 Garra.

Daño: 180 Raxxor Zero (Fil / Con), 85 Garra (Fil).

TA: Absodian + Natural Fil 10 Con 10 Pen 10 Cal 8 Ele 4 Fri 8 Ene 4

Habilidades naturales: Tabla de Defensa Contra Proyectiles.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Exención Física, Tamaño Innatural, Ambidiestro, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento (Esp.), Inmunidad Psicológica.

Poderes: Raxxor Zero, Arma Natural: Garra (Presa Fuerza 13), Resistencia Física +20, Placas de Absodian (Barrera de Daño 60, Armadura Física 4), Visión Extrasensorial, Regeneración en Ataúd (Regeneración 5 Condicionada), Imparable, Aguante Imposible.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 4

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 60, Proezas de Fuerza 220, Trepar 120, Saltar 80.

El arma definitiva de Sol Negro, el Raziel NK-X (o Type-666) es la última evolución de los Raziel Archetypum, una pesadilla no muerta con un potencial de destrucción casi ilimitado. Entre los investigadores de la organización hay incluso quienes lo consideran la creación perfecta del Libro de los Muertos, una criatura que podría desestabilizar fácilmente el equilibrio del Viejo Continente. Desde luego, vista su capacidad, esta afirmación no parece una necesidad; una sola de estas aberraciones extermina pequeñas poblaciones o batallones enteros por igual.

Este modelo de Raziel tiene un aspecto ligeramente más humano que sus antecesores, aunque son incluso más grandes (por lo general, alrededor de tres metros y medio de altura) y siempre van recubiertos por unas recargadas armaduras de metal recorridas por multitud de venas y fragmentos orgánicos. Pese a que su cara no puede verse, lo poco que se intuye debajo de sus inmensos yelmos son sus cadávericos rostros blancos y sus brillantes ojos rojos.

La creación de los NK-X es el culmen de toda la ciencia nigromántica de Sol Negro, pero no por ello la organización ha sido capaz de producirlos en masa como desearía. El coste en tiempo y recursos que es necesario invertir en uno sólo de ellos es tan extremo que incluso Sol Negro únicamente dispone de algo menos de una docena de Type-666.

Son extremadamente inteligentes en comparación a otros experimentos, pues entienden perfectamente varios lenguajes y, pese a que no son capaces de hablar, al menos articulan palabras simples.

Como armas nigrománticas que son, los Raziel se encuentran bajo las órdenes de la organización. Su función suele ser salvaguardar sus centros de investigación más importantes o destruir aquello que sus señores determinen como objetivos. No obstante, el control que Sol Negro tiene sobre ellos es, en el mejor de los casos, tenue. Las criaturas no obedecen jamás órdenes directas; sus controladores necesitan aletargarlos previamente en enormes contenedores de metal llamados "Ataúdes" para programar sus acciones durante las próximas horas. Cada Raziel tiene atribuido un Ataúd determinado y regresa a él una vez que ha terminado de realizar las órdenes que se le habían asignado. Si por cualquier causa no pudieran hacerlo o el Ataúd se perdiera, el NK-X se descontrolaría masacrando todo lo que se pusiera a su alcance.



MODUS OPERANDI

Por lo general los Raziel no requieren nada más que su capacidad destructiva natural para acabar con sus enemigos, pues pocas veces precisan usar tácticas más complejas. Su increíble aguante, su descomunal fuerza y sus poderes sobrenaturales son más que suficientes. Sólo si sus adversarios son extremadamente hábiles o cuando quieren prolongar el sufrimiento de sus víctimas optan por presarlas previamente con su garra izquierda para, inmediatamente después, destrozarlos con su Raxxor Zero.

Raxxor Zero: Este el nombre que reciben las aterradoras armas de los Raziel, unas descomunales monstruosidades nigrománticas creadas con los mismos principios sobrenaturales que sus portadores. Habitualmente tienen la forma de mandobles de metal, carne y hueso, casi tan anchas como el propio torso de los Raziel. Cada uno tiene asociada su propia Raxxor, de manera que siente donde se encuentra el arma en todo momento. Además de su increíble capacidad destructiva (su filo es capaz de destrozar todo lo que toca), las armas tienen la capacidad de redirigir la fuerza vital que arrebatan hacia su portador, así que los Raziel recuperan una cantidad de daño equivalente a la presencia de aquellos a los que mata con ella. Son equivalentes a armas de calidad +10, pero disminuyen tres puntos la Armadura del defensor y obtienen un bono de +20 a la hora de calcular su nivel de crítico. Una persona normal que trate de utilizar esta arma ha de superar cada asalto que la toque un control de RM contra 140 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso.

Presa: Usando su mano derecha como arma adicional, el Raziel puede ejecutar un ataque de presa conjuntamente al de la Raxxor Zero sin aplicar ningún penalizador a su habilidad.

Immunidad natural a los elementos: El Raziel es parcialmente inmune a los efectos de los elementos naturales, por lo que el fuego, el frío y la electricidad le producen sólo mitad de daño.

Placas de Absodian: Pese a que el cuerpo de los Raziel NK-X está recubierto y reforzado por fibras de metal sintético, los investigadores de Sol han diseñado unas descomunales armaduras sobrenaturales a las que llaman Placas de Absodian. La armadura en sí tiene una forma inhumana, puesto que ha sido creada para acoplarse al desproporcionado físico de los Raziel. A todos los efectos, actúan como una armadura Completa pesada de calidad +10, con la habilidad sobrenatural de incrementar hasta 80 la barrera de daño de sus monstruosos portadores.

Imparable: Los Raziel tienen una increíble capacidad de aguante ante el daño y los impactos que les permite resistir con facilidad casi cualquier tipo de ataque sin que ello detenga sus acciones. Por tanto, si la criatura lo desea antes de determinar la Iniciativa del asalto puede declarar que aplica un penalizador de -80 a su Habilidad de Defensa y un -20 a la de Ataque a cambio de no perder la Acción incluso si es puesto a la defensiva (igual que si fuera una criatura con Acumulación de Daño).

Regeneración en Ataúd: Aunque el Raziel es incapaz de regenerar el daño por sí mismo (salvo matando seres vivos con su Raxxor Zero), cuando está en reposo dentro de su Ataúd su nivel de Regeneración aumenta hasta 5.

Aguante Imposible: Incluso cuando sus cuerpos están rotos más allá de toda reparación, los Raziel tienen la capacidad de seguir luchando hasta lograr exterminar a todos sus enemigos. Por ello, aguantan en Puntos de Vida negativos diez veces el valor de su característica de Constitución (es decir, 130 puntos), y solo aplican un -20 a Toda Acción por luchar en dicho estado. En caso de que se utilicen las reglas alternativas de Entre la Vida y la Muerte, los Raziel obtienen un bono a su RF de +80 para superar los controles de Muerte y reducen a una cuarta parte los penalizadores por entrar en Puntos de Vida negativos.

MODIFICACIONES

Existen diversos tipos de modificaciones en los Raziel de clase NK-X, lo que ha creado cinco modelos diferentes que reciben los nombres de Versión 1.1 a 1.4 (los modelos básicos sin ninguna de dichas habilidades son los llamados Versión 1.0). Es posible que algún NK-X posea más de una de ellas (o incluso todas), pero de momento, los científicos de Sol Negro no han sido capaces de conseguir crear una obra maestra así.

DEDOS-GARRA RECTÁTILES: El brazo izquierdo del Raziel está equipado con un sistema tecnomágico que le permite extender sus afilados dedos a altísima velocidad. Las criaturas usan esta capacidad principalmente para acabar con enemigos lejanos o bien atravesándolos o atrayéndolos posteriormente hasta el cuerpo a cuerpo. Esta habilidad permite a los Raziel atacar con sus garras o usar su ataque adicional de Presa adicional hasta una distancia de 30 metros. Si consigue una presa con éxito, puede atraer a su víctima (siempre y cuando su peso se lo permita) en el siguiente asalto hasta distancia de cuerpo a cuerpo.

FORMA ESPECTRAL: Considerada por muchos una de las capacidades más peligrosas de la criatura, permite a algunos Raziel adoptar momentáneamente una forma espectral, lo que les otorga poderes equivalentes a los del conjuro nigromántico del mismo nombre. Pese a ello, los Raziel pueden seguir interactuando con su entorno como si fueran aun físicos, presando y atacando a sus contrincantes con normalidad. Durante el tiempo que permanecen como espectros, son además parcialmente invisibles para aquellos que no sean capaces de ver espíritus. Cualquiera sin esa capacidad debe superar un control de Advertir contra 120 o sufrirá el penalizador de Ceguera Parcial al enfrentarse al Raziel. Esta transformación tiene una duración limitada; las criaturas no pueden permanecer en ella más de un minuto seguido.

RAXXOR ZERO DUAL: Los modelos con esta capacidad sustituyen las habilidades de su brazo izquierdo por una segunda Raxxor que llevan acoplada en dicha extremidad. Por tanto, en lugar de la presa pueden realizar un segundo ataque por asalto con la nueva Raxxor, de igual forma a si empleasen un arma de mano adicional.

Nova: El NK-X es equipado con un sistema que acumula energía nigromántica del ambiente y la concentra en sus extremidades. Esta fuerza puede ser desencadenada a voluntad de la criatura de dos maneras diferentes:

-Permite al Raziel lanzar poderosas descargas sobrenaturales usando su Habilidad de Ataque. Las descargas usan la Tabla de ENERGÍA con un daño base de 100 puntos y alcanzan un máximo de 500 metros de distancia. Estas descargas son utilizadas en lugar del ataque adicional que la criatura realiza con su garra. Tras usar esta habilidad, el Raziel requiere un turno de recarga antes de poder volver a usar Nova.

-El Raziel puede desencadenar una cúpula destructiva a su alrededor. Todo aquel que se encuentre a menos de 15 metros de la criatura sufre inmediatamente un ataque de ENERGÍA que emplea la Habilidad de Ataque del NK-X con Daño base de 100. Para usar esta habilidad el Raziel tiene que renunciar a realizar otros ataques ese asalto; después requiere cinco turnos de recarga antes de reactivarla.

Los CROSSRAIKERS

Los cinco principales miembros de la familia Delacroix tienen a su disposición personal un NK-X que hace las veces de ejecutor y guardaespaldas. Estos modelos en concreto, apodados "Crossraikers", han sido extremadamente modificados para que a primera vista puedan ser confundidos con seres humanos que portan pesadas armaduras negras. Son, sin duda alguna, los más adelantados y poderosos Raziel al servicio de Sol.



RECOLECTOR DE HUESOS

ABERRACIÓN MONSTRUOSA



Nivel: 7

Puntos de Vida: 400 / 50

Categoría: Maestro en armas

Fue: 13 **Des:** 12 **Agi:** 6 **Con:** 11 **Pod:** 10 **Int:** 7 **Vol:** 8 **Per:** 8

RF: 75 **RM:** 75 **RP:** 70 **RV:** 75 **RE:** 75

Clase: Entre mundos 20

Turno: 80 Natural, 70 Guadaña de Hueso

Habilidad de ataque: 220 Guadaña de Hueso, 205 Garras

Habilidad de defensa: 220 Guadaña de Hueso, 205 Garras

Daño: 85 Garras (Fil), 110 Guadaña +10 (Fil)

TA: Cuerpo de Huesos Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Fri 3 Ele 3 Ene 3

Habilidades naturales: Uso de Guadaña.

Habilidades esenciales: Características Físicas sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad

Poderes: Guadaña de Huesos (Crítico Automático, +40 al Crítico), Armas Naturales; Garras, Daña Energía, Cuerpo de Huesos (Armadura Física 3, Armadura Mística 3), Vuelo Natural 4, Corazón (Punto Vulnerable), Forja.

Tamaño: 24 Grande

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: Especial

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 50, Buscar 35, Proezas de Fuerza 95, Resistir el Dolor 80, Forja 180 (Especial).

Nadie sabe a ciencia cierta cual es el origen de los Recolectores de Huesos, pero estas poderosas monstruosidades llevan aterrorizando Gaia en las sombras desde épocas inmemoriales. Se trata de enormes criaturas de aspecto demoníaco (sus alturas rondan entre los tres y los cuatro metros y medio) con cuerpos hechos exclusivamente de huesos grabados con elaboradas runas. Pese a ser prácticamente esqueletos, parte de sus brazos, así como las pútridas alas de su espalda, tienen algunos tendones y músculos que facilitan y potencian sus movimientos.

El nombre de Recolector se debe a la obsesión extrema de estos seres por los huesos mortales. Son coleccionistas ávidos, que sienten una obsesión innatural por cualquier parte de un esqueleto que les resulte llamativa. Aparentemente, pueden percibir de algún modo la "belleza" ósea que hay bajo las capas de carne deleitándose con sus formas y curvas. Así pues, les importa bien poco si los huesos que les gustan pertenecen a un cadáver o a un ser vivo; una vez que quieren uno, lo consiguen de la manera que sea... incluso si es arrancándoselo a su dueño mientras aún respira. Con dichos huesos hacen todo tipo de objetos, tanto armas como adornos decorativos para sus cuerpos, con una sorprendente aptitud artística.

Los Recolectores no tienen territorios preferentes, ni actúan en grupo, o se relacionan con otros seres más allá de lo necesario. Sus "residencias" suelen estar construidas en subterráneos bajo cementerios u otros sitios relacionados con los muertos, pues eso les proporciona acceso a mucho material con el que trabajar. Si bien son inteligentes y capaces tanto de entender como de hablar varios idiomas, son muy pocos los Recolectores que se molestan en hacerlo. Aún así, en el raro caso de que acepten un trato, suelen mantener su palabra si el pago está relacionado con huesos que les interesen. Si bien no es para nada habitual,

a veces tienen subordinados, entre otras criaturas sobrenaturales de bajo poder dispuestas a servirles, especialmente gouls.



MODUS OPERANDI

Pese a su considerable poder, los Recolectores de Huesos combaten con una aparente simpleza que no desmerece en absoluto su descomunal habilidad marcial. Con su guadaña sobrenatural en las manos, son maestros incomparables cuyos movimientos son tan certeros y rápidos que los ojos humanos ni siquiera llegan a percibirlos. Luchan usando estrategias avanzadas, realizando multitud de maniobras de combate acordes a la dificultad de los enfrentamientos. Cuando su forma física es destruida y se ven obligados a mostrar su corazón, suelen ir a la defensiva para conseguir el tiempo necesario para recobrarse.

Guadaña de Huesos: Los Recolectores portan habitualmente un arma a través de la que canalizan sus poderes impíos, enormes guadañas hechas con los huesos que recopilan. Mientras estén en sus manos, estos poderosos artefactos se alimentan de la muerte de los cadáveres que los componen y obtienen la capacidad de destruir la estructura ósea de aquellos con los que entran en contacto. Por ello, nada más golpear el esqueleto de su adversario se fragmenta en la zona impactada, produciéndole peligrosos daños internos que pueden fácilmente incapacitar o matar. La Guadaña de Huesos se considera una guadaña de guerra sobrenatural con calidad +10 y el poder de que cualquier daño que produzca causa un crítico automático que añade un +40 a la tirada para calcular sus efectos. Los poderes de la guadaña están vinculados directamente con su portador, por lo que pierde sus capacidades especiales para producir críticos si es usada por cualquier otro que no sea el Recolector (aunque sigue siendo de calidad +10).

Garras: En caso de que, por la causa que sea, el Recolector no sea capaz de emplear su Guadaña de Huesos, utiliza sus garras en combate. Sorprendentemente, pese a su tamaño son extremadamente hábiles al realizar ataques apuntados, por lo que aplican la regla de Precisas.

Vuelo: Con sus alas destrozadas los Recolectores pueden moverse lentamente por el aire con un Tipo de Vuelo 4.

Corazón: La estructura ósea de los Recolectores es meramente una carcasa que oculta su verdadero ser y, por ello, el daño que reciben sus cuerpos no supone para la criatura perjuicio alguno. Para destruir definitivamente a estas aberraciones de hueso es preciso primero reducir sus Puntos de Vida a cero o causarle un crítico en la zona del pecho superior a 50. Es entonces cuando el Recolector abre su caja torácica mostrando su forma real; un corazón demoníaco que no deja de bombar poder sobrenatural para recuperarse. En ese momento la criatura empieza a reunir sobrenaturalmente a su alrededor todos los huesos rotos que lo rodean, tratando de reparar por completo su quebrado cuerpo. Requiere tres turnos enteros para lograrlo (durante los cuales puede actuar con normalidad) y, de conseguirlo, recupera al instante todos sus Puntos de Vida (es decir, los 400 que componen su cuerpo). Para destruirlo completamente es necesario atacar al corazón antes de que lo consiga (-20 a la habilidad ofensiva para realizar golpes apuntados, aunque carece de armadura), causándole a este al menos 50 puntos de daño.

Atacar Directamente al Corazón: Intentar atacar al corazón de un Recolector mientras este aún permanece oculto en el interior de su pecho es extremadamente difícil, pues está protegido por las capas más duras de hueso y músculo. Por ello, realizar un golpe apuntado contra él tiene un penalizador de -120 a la habilidad ofensiva (aunque cualquier daño obtenido se descuenta directamente de los Puntos de Vida del corazón).

Forja: Los Recolectores se especializan en desarrollar objetos compuestos únicamente con huesos, por lo que su habilidad de forja está especializada en realizar artesanía con ellos.

Arma de hueso

ROSA DE SANGRE

ELEMENTAL DE SANGRE



Nivel: 6

Clase: Entre mundos 20

Puntos de Vida: 250

Categoría: Guerrero

Fue: 11 **Des:** 13 **Agí:** 8 **Con:** 12 **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 9 **Per:** 10

RF: 75 **RM:** 70 **RP:** 65 **RV:** 75 **RE:** 75

Turno: 95 Natural, Variable Espinas

Habilidad de ataque: 180 Armas de Sangre

Habilidad de defensa: 180 Pantalla de Sangre

Daño: Variable Armas de Sangre

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Necesidad Física, Vulnerable a un Elemento (Doble Daño, Fuego), Vulnerable a un elemento (Frio).

Poderes: Armas Naturales: Armas de Sangre, Munición de Sangre, Daña Energía, Sanguinus (Control, Muerte, RF 120, Condicionada), Esclavo de Sangre, Movimiento Místico (Vuelo Místico 8 Limitado), Cuerpo de Sangre (Forma Elemental, Metamorfismo).

Tamaño: 23 Grande

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 8/8

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Persuasión 25, Disfraz 80, Liderazgo 80, Venenos 35, Advertir 70, Buscar 20, Frialdad 25, Estilo 100, Resistir el Dolor 25.

De la destrucción, a la belleza. De la belleza, a la sangre. Esas son las máximas que rigen la existencia de las Rosas de Sangre o Reinas Rojas, aberraciones elementales que, haciendo honor a su nombre, están hechas completamente de sangre.

Estos terribles seres son criaturas femeninas de origen incierto. Se cree que existen latente como un desconocido virus sobrenatural en el interior del flujo sanguíneo de ciertas mujeres. Si en el instante en el que la portadora muere su sangre se mezcla con la de otros seres vivos, la conciencia de la Rosa despierta, dando como resultado el nacimiento de la criatura. No se sabe con seguridad donde surgió dicha toxina (que recibe el nombre de Virus Rojo), aunque quizás la teoría más interesante es la que la relaciona con vampiros carentes de cuerpo físico.

Las formas de las Rosas, hechas sólo de líquido, cambian continuamente adoptando miles de "diseños" distintos, aunque siempre suelen mezclar hermosos elementos florales con partes femeninas. Por lo general son bastante grandes (en su conjunto casi el doble de un oso adulto), aunque a menudo "compactan" sus fluidos para reducir sus dimensiones hasta las de una mujer humana.

Las Rosas de Sangre son criaturas altamente inteligentes, capaces de comunicarse en todos los idiomas que conocen las personas de cuya sangre se alimentan. Les fascina mandar y ser adoradas, por lo que es habitual que se rodeen de siervos que las adulen y cumplan sus deseos. Se sienten particularmente atraídas por la belleza... en especial la propia. Les gusta todo aquello que consideran hermoso, pero también detestan cualquier cosa que las supere estéticamente. Si algo puede llegar a ser más atractivo que ellas, lo destrozan sin compasión. Su única necesidad conocida así como su principal debilidad es que, cada cierto tiempo, requieren beber la sangre de una mujer virgen y hermosa para mantener su cuerpo sano. Por ello, secuestran o exigen a sus siervos que les consigan un sacrificio apropiado para mantener sus poderes.

Antaño muchas dominaban pequeños territorios mediante el terror y la intimidación, hecho del que proviene el título de "Reinas Rojas". Ahora, condenadas a ocultarse de la sociedad, detestan no poder mostrarse abiertamente para ser nuevamente "elogiadas". Por esa razón muchas se han refugiado en La Vigilia, otras se han unido a Samael, y unas pocas controlan secretamente minúsculas zonas rurales de territorios poco avanzados.



MODUS OPERANDI

Un Rosa de Sangre suele a menudo mantenerse a distancia usando a sus subordinados sobrenaturales para hacer el trabajo sucio por ella, pero no duda en usar directamente la violencia en muchas ocasiones. Ser ofendidas de cualquier manera o encontrar algo que les atraiga lo suficiente como para pensar que es más hermoso que ellas son razones suficientes para desear destrozarlo por completo.

Armas de Sangre: A partir de su cuerpo una Rosa de Sangre crea las más diversas y estrambóticas armas, como tentáculos, cuchillas o espinas. Con la excepción de mecanismos complicados, la criatura puede generar prácticamente cualquier cosa que imagine y emplearla como medio de ataque. En ese sentido, imita el perfil de cualquier arma existente en el sistema aunque, dado su tamaño, se considera Grande (es decir, incrementa un 50% su Daño Base). Curiosamente, en realidad la mayor parte de las veces las "armas" se parecen bien poco a las originales; un mandoble puede ser una inmensa alaafilada y una lanza una inmensa espina que sale de su tallo. La Rosa de Sangre debe decidir que clase de arma quiere usar cada turno antes de determinar las iniciativas del asalto.

Munición de Sangre: Dado que las armas que la Rosa crea están hechas con su propio cuerpo, si dispara con armas de proyectiles pierde 10 Puntos de Vida por cada ataque que efectúe.

Sanguinius: La criatura tiene la posibilidad de infectar la corriente sanguínea de sus adversarios inyectándoles su propia sangre. Para poder realizar este proceso primero debe de, o bien estar en contacto con una herida abierta durante un turno entero, o realizar un ataque que cause, de un solo golpe, al menos un daño de 50 puntos. En ese momento, la Rosa elige sacrificar 20 de sus propios Puntos de Vida (en representación de la sangre que introduce en el cuerpo) para obligar a su víctima a superar un control de RF contra 120 o quedar bajo su control absoluto; a partir de ese momento, no es más que un simple esclavo de la elemental.

Esclavo de Sangre: Una vez la Rosa de sangre consigue el control de una persona gracias a Sanguinius no sólo la maneja como a una marioneta, sino que puede tratar de hacerla estallar acabando con su vida de inmediato. En caso de que lo intente, su víctima tiene derecho a un nuevo control de RF contra 120 para, o bien morir, o librarse definitivamente de la sangre impía que lo controla. Una persona también puede librarse de los efectos de Sanguinius si recibe una transfusión de sangre o en el momento en el que la elemental muere.

Movimiento Místico: Las Rosas de Sangre se desplazan por el aire de manera sobrenatural con el equivalente a un Tipo de Vuelo 8, si bien son incapaces de alzarse más de tres metros por encima del suelo.

Cuerpo de Sangre: La Rosa de Sangre no posee una forma física definida; va cambiando de aspecto continuamente. Su cuerpo está formado por sangre animada que se endurece o se licua según le interesa, así que es capaz de colarse por rendijas y orificios por los que pasen líquidos. Además, todas las armas convencionales que ataque en FILO o PENetrante son incapaces de dañarla, pasando a través de ella como si cortaran inofensivamente agua. Los ataques CONtundentes si les afectan, pero ven reducidos su daño a la mitad. Naturalmente, todos los ataques capaces de dañar energía si pueden herirlas con normalidad.

Vulnerabilidad Elemental: En caso de sufrir un ataque basado en CALor el daño se duplica, puesto que la sangre de la Rosa hiere haciendo que su cuerpo se evapore. De sufrirlo basado en FRÍo, la dificultad del control de congelación a superar se incrementa 20 puntos, a causa de la facilidad que tiene su cuerpo a quedarse helado.

Necesidad Física: Las Rosas necesitan reponer la sangre de sus cuerpos absorbiendo la de mujeres vírgenes cada cierto tiempo (dependiendo de cuan vieja sea el elemental, el periodo puede variar entre un mes y un año). De no conseguirlo, sus cuerpos se van pudriendo hasta que mueren.



RUDRASKHA

AEON DE LAS TORMENTAS



Nivel: 15 **Clase:** Entre mundos, Elemental 40
Puntos de Vida: 10.500 Acumulación
Categoría: Warlock
Fue: 20 **Des:** 10 **Agi:** 7 **Con:** 18 **Pod:** 18 **Int:** 15 **Vol:** 16 **Per:** 13
RF 140 **RM** 160 **RP** 155 **RV** 140 **RE** 140

Turno: 95 Natural

Habilidad de ataque: 300 Garras de la Tormenta; o 300 Torrente Eléctrico; o 270 Coletazo; o 300 Portador de las Tormentas (de 1 a 10 Ataques); o 320 Exodus Void Nova.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 200 Garras de la Tormenta (Fil / Ele), 150 Torrente Eléctrico (Ele), 140 Coletazo (Con / Ele), 100 Portador de las Tormentas (Ele), 300 Exodus Void Nova (Ele).

TA: Natural 10

ACT: 180

Zeon: 1.800

Proyección mágica: 270 Ofensiva

Nivel de Vida: 90 Aire

Habilidades naturales: Proyección Mágica como Ataque.

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Divinas, Características Anímicas Divinas, Magia Innata Mejorada, Inutilidad Somática, Inutilidad Oral, Exención Física, Inmunidad Crítica, Zen.

Poderes: Armas Naturales: Garras de la Tormenta (-4 a la TA Defensora, +20 al Daño), Cola y Torrente Eléctrico (Ataque Elemental), Exodus Void Nova (Distancia 10 Km., Área 2 Km., Daño Base 300, Mantenido 2 Turnos, 10 Asaltos de Preparatoria), Portador de las Tormentas, Daña Energía, Electricidad Estática, Vuelo Natural 12, Batir de Alas, Resistencia Existencial (Inmunidad Física Presencia Inferior a 120, Inmunidad Mágica Valor Zeónico Inferior a 100, Inmunidad a Matrices Potencial Absurdo), Resistencia Mística +20, Resistencia Psíquica +20, Estado de Transformación, Magia.

Tamaño: 38 Colosal

Regeneración: 11

Tipo de movimiento: 10/12

Cansancio: 18

Habilidades Secundarias: Persuasión 95, Advertir 80, Buscar 30, Ciencia 35, Historia 95, Memorizar 95, Navegación 35, Ocultismo 125, Valoración Mágica 280.

Si los dioses surcaran los cielos de Gaia serían como Rudraskha. El Gran Aeón... el concepto personificado de las tempestades, creado a partir de la idea primordial del poder desatado de la fuerza de las tormentas. Se trata de una entidad única, venerada con terror desde que el primer ser consciente empezó a temer los rayos que iluminaban el oscuro firmamento.

Rudraskha es uno de los mayores Aeones conocidos, por lo que hay algunos eruditos han optado por llamarlo su "Rey". Si bien es algo del todo incierto, ya que dichas entidades carecen de nada remotamente parecido a una organización, la verdad es que su poder es tan descomunal que podría tener cierta base de verdad.

El Señor de las Tormentas es ligeramente similar a un titánico dragón de metal de varios kilómetros de longitud. Tiene cuatro colosales alas, tan grandes que si las extiende es capaz de bloquear el sol en toda una ciudad. Además, todo su cuerpo está lleno de ornamentales espirales y aros que le dan un aspecto augusto y casi divino. Allá donde se manifiesta aparece rodeado de tormentas y su cuerpo desprende descargas eléctricas sin cesar.

Como un ser creado a partir de conceptos, Rudraskha ha residido siempre en el círculo exterior del Flujo de Almas, y sólo en raras ocasiones ha tenido la necesidad de manifestarse en Gaia. No obstante, durante la Gran Guerra de los Deva una de las facciones de la ancestral raza de invocadores concibió un sistema para atraer y controlar las



Ilustrado por Wen Yu Li



acciones de Rudraskha con la intención de que encabezara sus fuerzas. Para ello concibieron unas descomunales instalaciones de metal llamadas Rudra Samprada, o Templo de las Tormentas; el mayor de los círculos de convocatoria conocidos, que edificaron sobre una intersección de las líneas de poder de la tierra para alimentarla continuamente de energía. Por ello el Aeón quedó atado al mundo, incluso después de que el colosal conflicto de los Deva hubiera tocado a su fin.

Como entidad, Rudraskha es tan impredecible como una tormenta. Normalmente es un ente sosegado y sereno, pero a veces pierde el control y devasta el mundo a su antojo... sólo para volver a calmarse poco después. No habla ningún idioma pero, en el muy improbable caso de que quiera decir algo, se comunica mediante ideas y conceptos directamente con la mente de sus interlocutores que estos interpretan como "palabras".

Rudraskha también es considerado uno de Los Durmientes, un grupo de criaturas de poder tan desigual que su aparición en el mundo podría suponer una catástrofe de proporciones inimaginables o incluso el fin de la civilización humana. En estos momentos el Aeón aún descansa sumido en un profundo sueño dentro del Templo de las Tormentas en Bahó, aunque su conciencia es capaz de sentir vagamente lo que hay a su alrededor. Si alguien consigue llegar hasta él y prueba de algún modo su valía, el Aeón es capaz de firmar un pacto con él que le permite usar su poder como Invocación.

MODUS OPERANDI

A todos los efectos, tratar de enfrentarse a Rudraskha es equivalente a desafiar el poder de un dios. El Señor de las Tormentas es capaz de destruir ejércitos y ciudades con la facilidad e indiferencia con la que un niño pisotea hormigas. No por nada en el pasado devastó principados enteros.

Como Aeón, Rudraskha emplea un sistema de combate muy definido, que pasa por diferentes etapas según su poder se va desatando. Por su naturaleza casi divina, no tiene ningún punto vulnerable.

Garras de la Tormenta: Rudraskha ataca principalmente con sus garras, que disminuyen cuatro puntos la armadura del defensor y, debido a su tamaño, tienen un área natural de 50 metros de diámetro.

Torrente Eléctrico: En lugar de usar ataques físicos Rudraskha puede optar por desencadenar una enorme explosión eléctrica cargada con su energía espiritual. Son equivalentes a ataques cuerpo a cuerpo, pero cubren un radio de 50 metros alrededor del punto que ha sido declarado como epicentro.

Electricidad Estática: Quienquiera que se acerque a menos de 10 metros de cualquier parte del cuerpo de Rudraskha mientras el Aeón está luchando (o meramente en un estado de irritación) debe superar un control de RF contra 100 al inicio de cada asalto o perderá una cantidad de Puntos de Vida equivalente al nivel de fracaso a causa de la electricidad estática ambiental.

Portador de las Tormentas: La misma presencia de Rudraskha provoca grandes tormentas allá a donde va y, como su señor, el Aeón puede controlarlas a voluntad desatando cadenas de rayos sobre la zona que determine. Si desea usar esta habilidad como ataque, cada asalto puede desencadenar hasta un D10 rayos sobre blancos que no estén a más de 1 kilómetro de su posición. Un objetivo de tamaño medio o grande sólo puede recibir un sólo rayo, mientras que los enormes y los gigantescos tres y cinco respectivamente. Naturalmente, para poder realizar este ataque, sus objetivos deben de encontrarse en un espacio donde puedan ser alcanzados por los rayos eléctricos. Es importante puntualizar que, pese a ser manejados por la voluntad del Aeón, los rayos siguen siendo completamente naturales y, consecuentemente, incapaces de dañar energía o seres inmateriales.

Batir de Alas: Batiendo sus cuatro alas con toda su fuerza Rudraskha levanta un tifón que desmenuza todo lo que hay en una zona de 500 metros de radio. Cualquiera que se encuentre dentro del área sufre automáticamente un ataque de habilidad Imposible que causa un impacto de Fuerza 12. Asimismo, toda construcción cuya barrera de daño sea inferior a 60 simplemente es arrollada por la fuerza desatada del aire.

Coletazo: Rudraskha puede usar su cola para realizar un barrido que destroza todo cuanto se encuentre en una zona de 150 metros. Al usar un coletazo es incapaz de emplear en el mismo asalto otros ataques físicos o el Torrente Eléctrico, aunque sí lanzar conjuros con normalidad.

Exodus Void Nova: Sin lugar a dudas, este es el mayor de los ataques de cuantos Rudraskha tiene a su disposición. Su abyecto poder es tal que, al menos en lo que a potencial destructivo se refiere, es posible que ningún otro Aeón o Gran Bestia pueda tan siquiera acercársele. Al utilizarlo Rudraskha extiende sus alas y, tras quedarse completamente quieto, crea con su esencia un vórtice al flujo de almas. Es entonces cuando, con la energía que extrae de allí, desencadena a través de sus fauces un titánico rayo de electricidad y almas. Exodus Void Nova es equivalente a una descarga de energía sobrenatural con un alcance máximo de diez kilómetros y uno de radio. Tras el impacto inicial, el imparable rayo se mantiene fijo en su blanco durante los dos asaltos siguientes, por lo que cualquiera que esté dentro del área afectada debe volver a defenderse de Exodus Void Nova. En cada uno de estos sucesivos turnos el área del ataque también se dobla, creando una cúpula cada vez mayor a consecuencia del poder desatado. Salvo cuando Rudraskha entra en su estado final (Ver Armagedom), usar este ataque requiere diez asaltos de preparación, durante los cuales el Aeón no puede realizar ninguna otra acción. Naturalmente, en los dos asaltos en los que mantiene activo el rayo, la entidad tampoco puede realizar acción alguna. Tras usar esta descarga Rudraskha necesita esperar al menos un día antes de volverla a lanzar.

Resistencia Existencial: El Aeón es una criatura cuyo poder existencial es tan descomunal que la mayoría de ataques o efectos sobrenaturales resultan inútiles en su contra; simplemente las armas no son capaces de alcanzarlo, la magia lo ignora y las matrices psíquicas se deshacen antes de tan siquiera tocarlo. Por ello Rudraskha es inmune a cualquier ataque físico cuya presencia no sea superior a 120 e ignora los hechizos cuyo valor zeónico no sea mayor a 100 así como los poderes psíquicos de potencial menor a Absurdo.

Inmunidad Crítica: Por su condición de Aeón, Rudraskha es completamente inmune a los daños críticos, salvo aquellos producidos por entes cuyo Gnosis sea superior al suyo.

Estados de Trasformación: Rudraskha tiene diferentes pautas de combate dependiendo de la cantidad de daño que haya sufrido. Como cualquier Aeón, cuanto más dañado se encuentre su cuerpo físico, el lazo que la une al flujo de almas es mayor y, consecuentemente, sus poderes se incrementan. Por ello, una vez que el Aeón recibe daño suficiente como para pasar a su siguiente estado, no puede hacer nada hasta que no haya terminado el asalto. No obstante, durante su transformación es completamente invulnerable e ignora cualquier clase de Resistencia. Cada estado tiene una cantidad de Puntos de Vida prefijada y, mientras se encuentre en uno, no puede recibir más daño del que ese estado en concreto aguante. Por ejemplo, si durante un turno en su primera etapa recibiera ataques que le quitan 4.600 Puntos de Vida, ignoraría 600 de ellos y pasaría a la segunda etapa. Esta misma capacidad impide que sea destruido directamente por conjuros o ataques que causen muerte automática de algún tipo; en cualquiera de esos casos, simplemente pasaría al su siguiente etapa. Un ser cuyo Gnosis sea superior al de Rudraskha puede ignorar todas estas reglas.

Magia: Por su afinidad natural con la energía eléctrica, todos los conjuros del Aeón que produzcan efectos eléctricos son lanzados con tres añadidos adicionales.

PRIMERA ETAPA EL SEÑOR DE LAS TORMENTAS

Al inicio del combate el Aeón usa mayoritariamente ataques físicos y mágicos convencionales, especialmente Garras de la Tormenta y Torrente Eléctrico. En caso de verse frente a hordas de enemigos, también tiene a su disposición sus coletazos o su batir de alas.

Pasadas de Ataque: Rudraskha se mueve continuamente por el aire mientras combate, haciendo vuelos rasos para atacar a sus objetivos. En caso de que sus contrincantes traten de luchar con él desde el suelo, únicamente uno de cada tres asaltos podrán atacarle físicamente (y viceversa). El resto del tiempo se considera que la criatura se está reposicionando en el aire para hacer otra pasada. Naturalmente, los ataques de largo alcance y conjuros si pueden usarse continuamente, tanto por parte del Aeón como por la de sus rivales. Aquellos individuos que vuelen o sean capaces de alcanzarle de algún modo innatural (por ejemplo, poseyendo una agilidad más que inhumana) pueden ignorar estas reglas y luchar con él con normalidad.

Luchar Sobre el Aeón: Dado el tamaño de Rudraskha, es relativamente posible que sus contrincantes obtén por subir sobre él para combatirle. En este caso pueden ignorar las reglas de Pasadas de Ataque y luchar con normalidad todos los asaltos. No obstante, a causa del continuo contacto físico con la entidad, la RF de la habilidad Electricidad Estática se incrementa hasta 120. Además, los veloces movimientos del Aeón obligan a cualquier combatiente a realizar cada dos turnos un control de Agilidad (aplicando un penalizador de -4 a su atributo) o a superar un control de Acrobacias contra Absurdo, si no quieren ser derribados y arriesgarse a caer de la criatura. Rudraskha no puede atacar con su cola o con sus Garras de la Tormenta a enemigos que estén subidos sobre él, aunque si puede lanzar conjuros, rayos y usar Torrente Eléctrico.

SEGUNDA ETAPA LA TORMENTA VIVIENTE

Tras perder los primeros 4.000 Puntos de Vida, Rudraskha se rodea de nubes de tormenta, dejando visibles únicamente pequeñas partes de su cuerpo así como la gema de su frente. Durante esta etapa, sólo ataca con conjuros y generando rayos gracias a la habilidad Portador de las Tormentas.

Uno con el Rayo: Durante esta etapa las descargas eléctricas generadas por Portador de las Tormentas doblan su daño base y son capaces de dañar energía.

TERCERA ETAPA LA BESTIA DEFINITIVA

Tras perder 6.000 de sus Puntos de Vida (es decir, cuando sólo le quedan 4.500) Rudraskha vuelve a manifestarse abiertamente y reanuda la metodología de combate de la primera etapa, aunque las nubes de tormenta que lo rodean son ahora más fuertes que nunca. No obstante, usar en esta etapa la habilidad Portador de las Tormentas es para el Aeón una acción innata, por lo que puede emplearla y atacar físicamente (o con Torrente Eléctrico) todos los asaltos sin sufrir penalizador alguno a su habilidad.

ÚLTIMA ETAPA ARMAGEDOM

Tras perder 10.000 de sus Puntos de Vida (es decir, cuando sólo le quedan 500), la esencia de Rudraskha se encuentra al borde de su destrucción, pero también es cuando su poder alcanza su máximo apogeo. En ese momento se envuelve existencialmente en una dimensión generada con su propia alma, mientras se prepara para lanzar Exodus Void Nova. Aunque perfectamente visible, el Aeón es del todo inalcanzable, y por tanto inmune a cualquier ataque o habilidad sobrenatural. Tras cinco asaltos de preparatoria, al inicio del sexto turno dispara Exodus Void Nova sin la necesidad de salir de su dimensión.

Los Cuatro Prismas: Al entrar en Armagedom, alrededor del cuerpo de Rudraskha surgen cuatro formas geométricas cristalinas que ayudan al Aeón a generar la dimensión en la que se oculta. Si todas ellas son destruidas, la entidad deja de estar protegida por su escudo dimensional y reaparece en el mundo físico, siendo de nuevo vulnerable a los ataques. Cada uno de los prismas, que están separados en formación a 500 metros entre sí, se considera una criatura con 1.000 Puntos de Vida que se defiende con las reglas de acumulación de daño. Son inmunes a los críticos, pero en caso de que se empleen efectos sobrenaturales contra ellos, tienen el equivalente a 120 puntos de RM y RP. Los prismas atacan usando los rayos generados por la habilidad Portador de la Tormenta con la misma habilidad ofensiva que el Aeón.

EL DESPERTAR DEL ARMA FINAL

Lo cierto es que nadie tiene ni una remota idea de cómo manejar el sistema que los Deva crearon para atraer y controlar a Rudraskha, ni tampoco el poder suficiente para intentarlo. Pese a ello, Jigoku no Kami, uno de los Ángeles Caídos de Samael más radicales, lleva décadas manejando a la familia Dhanyata, una de las pocas estirpes de Deva que sigue con vida, para descubrir el método más apropiado de liberar a la criatura y sumir el mundo en la destrucción.

Los PACTOS DE RUDRASKHA

En caso de que alguien logre realizar un pacto con Rudraskha, a continuación se exponen las habilidades a las que puede tener acceso.

Void Nova

Dificultad: 280 **Coste:** 450

H. Ataque: 250

H. Defensa: NA

Acción: Activa

Efecto: Void Nova proyecta una descarga sobrenatural que ataca en la tabla de Electricidad. Al impactar, crea una cúpula con una extensión de 50 metros de radio y un Daño Base de 120 puntos. Este ataque es capaz de dañar energía y permanece estático en el lugar en el que fue lanzado. Dependiendo de la dificultad alcanzada, Void Nova se repite en el inicio de los asaltos siguientes (antes de que nadie haga ninguna otra acción), en representación de que el rayo de energía sigue cayendo sobre su objetivo. El invocador no sufre daños proveniente de este ataque.

Duración: 1 turno de ataque adicional cada 20 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Al ser invocado, Rudraskha se manifiesta sobre los contendientes, aunque su forma y su tamaño son inferiores al verdadero Aeón. Salvo por eso, la apariencia del ataque es idéntica a la que toma el Señor de las Tormentas cuando utiliza su propio Exodus Void Nova.

Exodus Void Nova

Dificultad: 380 **Coste:** 800

H. Ataque: 320 **H. Defensa:** NA

Acción: Activa

Efecto: Exodus Void Nova proyecta una descarga sobrenatural que ataca en la tabla de Electricidad. Al impactar, crea una enorme cúpula con una extensión de 200 metros de radio y un Daño Base de 220 puntos. Este ataque es capaz de dañar energía y permanece estático en el lugar en el que fue lanzado. Dependiendo de la dificultad alcanzada, Exodus Void Nova se repite en el inicio de los asaltos siguientes (antes de que nadie haga ninguna otra acción), en representación de que el rayo de energía sigue cayendo sobre su objetivo. El invocador no sufre daños proveniente de este ataque y, mientras el rayo permanezca activo, es también inmune a los efectos de la electricidad.

Duración: 1 turno de ataque adicional cada 20 puntos que supere la dificultad requerida.

Apariencia habitual: Igual que Void Nova, salvo porque Rudraskha se manifiesta en todo su descomunal tamaño y dispara prácticamente desde el límite de la estratosfera.



SALAMANDRA ÍGNEA

ELEMENTAL MENOR



Nivel: 0

Clase: Entre mundos, Elemental 10

Puntos de Vida: 580 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 3 **Vol:** 4 **Per:** 5

RF 20 **RM** 20 **RP** 15 **RV** 20 **RE** 20

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 60 Mordisco

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 50 Mordisco (Pen), 40 Llamaradas (Cal)

TA: Natural + Escamas Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 3

Habilidades esenciales: Crecimiento Innatural, Inhumanidad, Inmunidad Natural a un Elemento Especial (Completa, Fuego), Vulnerabilidad Elemental (Doble Daño, Agua, Frio).

Poderes: Armas Naturales (Mordisco, +10 al Daño), Llamaradas (Distancia 25 Metros, Daño Base 40, Área 1 Metro, 2 Veces Adicionales, Ataque Elemental), Escamas (Armadura Física 2).

Tamaño: 11 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Rastrear 15, Advertir 20, Buscar 10.

Las Salamandras son los más básicos de todos los elementales de fuego, espíritus menores de las llamas que nacen erráticamente cuando una gran acumulación de magia se mezcla con algún incendio o fogata. A primera vista no son más que grandes lagartos de piel roja cuya cola acaba en una gran bola de crepitantes llamas. Normalmente miden algo más un metro de pies a cabeza, si bien a veces llegan hasta a triplicar ese tamaño.

Su inteligencia es bastante limitada (similar a la de un simple animal) y en ocasiones incluso bastante estúpidas. Se desorientan con facilidad y no saben cómo regresar por donde han venido, algo que les causa muchos problemas tanto a ellas como a aquellos con quienes se encuentran mientras deambulan sin rumbo.

Tienen la costumbre de reunirse en grupos numerosos en lugares donde hace mucho calor. Su hábitat predilecto son las zonas volcánicas llenas de lava, donde en ocasiones puede haber más de una decena "descansando" debajo del ardiente magma. Instintivamente obedecen a cualquier elemental de fuego más poderoso, por lo que es relativamente común ver a varias como hueste de algún Ifrit.

Lo cierto es que, pese a ser espíritus menores, las Salamandras tienen una gran capacidad de evolución y no tardan demasiado en convertirse en alguna clase de elemental intermedio. En ese sentido, es fácil verlas como un estado larvario de criaturas ígneas mayores.

MODUS OPERANDI

Las Salamandras tienden a ser seres cobardes, pero como su manera de responder ante el miedo y la presión es atacar frenéticamente todo lo que se mueva, llegan a ser criaturas bastante peligrosas. Lo habitual es que empiecen todas sus luchas lanzando primero una llamarada con la cola mientras corren contra sus adversarios profiriendo chillidos amenazantes. En realidad, lo único que esperan es que sus enemigos huyan, pero ya que creen que acabaran haciéndolo una vez estén sobre ellos y les muerdan, pronto acaba siendo demasiado tarde para que ninguno de ellos se eche atrás.

Llamaradas: Utilizando su cola, la Salamandra crea pequeñas bolas de fuego que lanza a distancia haciéndolas estallar al llegar a su blanco. Este ataque tiene una distancia máxima de 25 metros y, cuando impactan, forman una llamarada que abarca hasta 1 metro de radio. Debido al esfuerzo que le conlleva producir estas esferas, la Salamandra es incapaz de lanzar más de tres bolas de fuego sin descansar primero unas pocas horas.

Crecimiento Innatural: Las Salamandras ígneas crecen y aumentan su fuerza conforme van ganando poder. A veces, pueden incluso llegar a multiplicar por diez su tamaño. Por ello, cada vez que suben de nivel obtiene un bonificador especial de +1 a su Fuerza y su Constitución aparte del bono a las características que reciben todos los seres cada nivel par. Esta evolución se detiene al alcanzar el nivel 5.

Inmunidad al Fuego: El fuego natural no produce daño alguno a las Salamandras. De hecho, son incluso capaces de caminar bajo la lava sin sufrir perjuicio alguno. No obstante, el fuego sobrenatural (incluso si este no es capaz de dañar energía, como es el caso de una Bola de Fuego), podría dañarlas automáticamente.

Vulnerabilidad al Frío y al Agua: El fuego es la base de la vida de las Salamandras, lo que las hace incapaces de sobrevivir en climas helados o de sumergirse bajo el agua. Dado que en el caso de que la llama de su cola se extinga mueren automáticamente, los ataques basados en frío o agua no sólo les producen doble daño, sino que si entran en contacto con algo que pueda apagar el fuego han de realizar un control de RF contra 140 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso.



SEÑOR DE LAS PESADILLAS DEMENTIA

EL PORTADOR DE LA LOCURA



Nivel: 8

Puntos de Vida: 215

Categoría: Mentalista

Fue: 5 **Des:** 5 **Agí:** 5 **Con:** - **Pod:** 13 **Int:** 13 **Vol:** 13 **Per:** 13

RF 90 RM 90 RP 90 RV 90 RE 90

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: Ninguna

Habilidad de defensa: Ninguna

Daño: Ninguno

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características Anímicas Sobrehumanas, Exención Física, Miembros Atrofiados.

Poderes: Alteración Existencial, Vuelo Místico 6, Invisible a los Ojos del Hombre (Invisibilidad Espiritual, No Funciona Ante Una Situación), Aura de Demencia (Aura Variable, RP Variable, Locura, Condición adicional), Cambio de Lugar, Sombras, Hoces de la Locura, Señor de los Locos, Estigma de Locos, Sabiduría de los Locos, Señor de las Pesadillas.

Tamaño: 12 Medio

Tipo de movimiento: 0

Clase: Ánima 30/40

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Ninguna (Especial).

Dementia es el extraño Señor de las Pesadillas que rige sobre la locura, un espíritu enigmático y monstruoso totalmente imprevisible.

Se cree que fue originariamente un renombrado psicólogo que, de algún modo, entró en sincronización con el mismo concepto de la demencia (aunque hay quienes piensan que nunca fue un mortal para empezar).

Si bien no posee una capacidad combativa equiparable a los Señores de las Pesadillas más importantes, lo cierto es que sus poderes son terroríficos; al contrario que sus iguales Dementia se manifiesta en el mundo real con asiduidad. Cuando aparece toma el aspecto de un ángel macilento de alas de hueso, atado con vendas y cadenas que simulan ser una especie de camisa de fuerza. Además, siempre cuelga bocabajo de algún techo, en una burda parodia que trata de desafiar todas las reglas de la lógica.

La personalidad de la entidad está determinada por las emociones que la sustentan; tal y como se puede presuponer, está completamente desquiciado y no se comunica con nadie más que con otros locos y psicópatas. No tiene interés por incrementar su poder ni en competir con sus iguales. Extender la locura por el mundo es lo único que le hace feliz.

Dementia carece en estos momentos de una zona de influencia propia en La Vigilia. Por el contrario, se traslada continuamente de un lugar a otro alimentándose de espacios donde la locura es notablemente elevada. Finalmente, cuando ha obtenido suficiente fuerza como para abrir una brecha hacia el mundo real, se manifiesta en Gaia. Sus apariciones en este sentido son bastante imprevisibles, si bien suele sentirse atraído por los lugares más extremos; sitios donde la locura es muy elevada (como manicomios o instituciones psiquiátricas), o por el contrario parajes extremadamente pacíficos.

MODUS OPERANDI

Dementia siempre sigue las mismas pautas de actuación. Normalmente elige un gran edificio como residencia temporal, apareciendo en el desván o en el sótano, y comienza a extender su presencia por toda la construcción sumiendo lentamente en la locura a sus habitantes. A veces puede incluso tardar una semana en lograrlo, pero mientras la gente va sufriendo pesadillas y tiene visiones extrañas que presagian su triste sino.

Cuando alguien pierde finalmente la cordura, Dementia manipula sus emociones para extender, si cabe aún más, la sensación de desasosiego entre los demás. De ser necesario, la entidad puede incluso crear avatares suyos en otros edificios cercanos o en diferentes sitios de la construcción para acelerar el proceso.

Finalmente, en lo que la entidad denomina "la noche del delirio", Dementia empuja a todos los locos a matarse mutuamente o a quitarse la vida, dando comienzo a una orgía de locura y sangre. Naturalmente, si aún quedan personas "cuerdas", son las primeras víctimas de los psicópatas. Sólo en raras ocasiones hay supervivientes; individuos trastornados de por vida que vagan por el mundo como asesinos en serie.

Puesto que la gente no suele ser capaz de verle, el Señor de las Pesadillas no tiene la necesidad de protegerse pero, en caso de que haya alguien que trate de hacer pesquisas sobre lo que ocurre, empuja a alguno de los locos a asesinarlo. De considerar que existe algún peligro serio, usa sus Hoces de la Locura para otorgar poderes sobrenaturales a algunos de los locos potencialmente más peligrosos. Con ellos, trata de acabar con la posible molestia y se protege al mismo tiempo de un posible contratiempo inesperado, como el ser encontrado por alguien capaz de verle.

Alteración Existencial: Dementia existe entre la realidad y La Vigilia, fluctuando como una sombra inalcanzable entre ambos mundos. Esta inusual capacidad le permite ser prácticamente inmune ante cualquier tipo de ataque convencional; incluso permaneciendo inmóvil en todo momento, los golpes, conjuros y poderes que lo tienen como objetivo simplemente son incapaces de alcanzarle. A términos de juego, Dementia no se defiende de manera convencional (es decir, nunca trata de parar o esquivar los ataques), pero todo aquel que inicie una acción ofensiva en su contra ha de restar automáticamente 250 puntos a su habilidad de ataque final. Este modificador no se altera negativa o positivamente bajo ninguna circunstancia, ya sea por sufrir múltiples ataques, impactos por sorpresa o situaciones similares. Seres con Gnosis 35 o superior ignoran esta capacidad, por lo que podrían acabar fácilmente con el Portador de la Locura mientras está en el mundo real.

Cambio de Lugar: La forma real de Dementia permanece siempre quieta en el mismo lugar en el que se ha manifestado originariamente, pero si lo necesita es capaz de cambiar de ubicación creando un bucle en el espacio y "saltando" hasta otro sitio cercano. Para hacerlo, es necesario que haya una persona afectada por la locura que produce la entidad y que esté a menos de 150 metros de su posición actual. A todos los efectos, este movimiento actúa como un teletransporte, aunque en contra de lo que es habitual, puede pasar a través de lugares protegidos sobrenaturalmente. Sólo las barreras más poderosas son capaces de detener este transporte. El salto dura un turno completo; una vez que lo declara, no tiene lugar hasta que el asalto ha finalizado por completo. En La Vigilia este poder no tiene límite de distancia alguno, pues se traslada con libertad allá donde sienta una fuerte locura.

Aura de Demencia: Cuando se manifiesta en un lugar Dementia comienza a extender su presencia, expandiéndola poco a poco como una maléfica sombra que carcome la cordura de las personas. El tiempo que tarda en llevar a cabo este proceso es muy aleatorio; a veces no requiere nada más que unos minutos y otras días enteros. Curiosamente, el aura no tiene un alcance determinado por el espacio, pues sus límites se fijan siempre en una construcción; puede ser que afecte sólo a un hospital, una aldea amurallada, un complejo subterráneo... Sea como sea, cualquiera que se encuentre en su interior ha de superar cada diez minutos un control de RP contra 80, cuya dificultad se irá incrementando paulatinamente 5 puntos (hasta un máximo de 140) cada vez que alguien la supere. Cuando un individuo falla cualquiera de los controles empieza a ser afectado sin darse cuenta por la demencia de la entidad, empezando a tener visiones, escuchar voces extrañas y a alterar su percepción de la realidad hasta que entra en un estado de psicosis compulsiva. Esto sigue así hasta que falle el control de RP por una diferencia superior a 60 puntos, en cuyo caso la persona se hunde por completo en la locura más absoluta por el resto de sus días.

Sombras: Tras aparecer en el mundo material Dementia puede proyectar varias imágenes de si mismo a diferentes lugares a no más de un kilómetro de distancia. Cada una de estas "sombras" tiene los mismos poderes que el original, pero la dificultad de la RP que producen es siempre 20 puntos más baja y sólo requieren sufrir un punto de daño para ser destruidos. El máximo número de imágenes que la criatura puede generar cada vez que se manifiesta nunca puede ser superior a tres.

Invisible a los Ojos del Hombre: Dementia es invisible a los ojos de personas normales, y sólo aquellos que pueden ver espíritus tienen una oportunidad de percibirlo (aunque igualmente, han de superar un control de RM contra 120 para lograrlo). Sin embargo, cualquiera que se encuentre en un estado cercano a la locura puede ver la forma, más o menos clara dependiendo de lo demente que este, de la entidad.

Hoces de la Locura: Aunque durante sus manifestaciones en la realidad no tiene ninguna habilidad que le permita atacar directamente a nadie, la entidad posee dos extraños artefactos que, a falta de una denominación mejor, se han dado a llamar Hoces de la Locura. Se trata de dos cuchillas unidas a las cadenas que rodean a Dementia, quien puede desplazarlas libremente dentro de su zona de influencia. No se sabe si son objetos independientes al ser o forman parte de su cuerpo (siendo así poco más que una extraña representación de su poder). Sea como sea, el Portador de la Locura puede conectarlas a cualquier persona que se encuentre sumida en una profunda psicosis (más exactamente, se clavan en su nuca), alterando su cuerpo y otorgándole tanto poderes sobrehumanos como una apariencia monstruosa. Cada persona cambia de un modo diferente dependiendo del origen y naturaleza de su locura, pero siempre sus poderes y habilidades dependen de su oscuridad innata. Las Hoces de la Locura se benefician también de la regla Invisible a los Ojos del Hombre y de la Alteración Existencial, en caso de que alguien quiera atacar la cadena que une al loco con Dementia para poner fin a la transformación.

Señor de los Locos: Dementia puede influenciar sutilmente las visiones y sensaciones que tienen los locos, haciéndoles ver y escuchar aquello que la entidad deseé. Normalmente, simplemente explorará los recuerdos más oscuros de las personas para que se adentren aún más en su espiral de demencia, pero también puede empujarlos psicóticamente a atacar a aquellos que no hayan sido afectados por la locura y estén siendo una molestia para sus planes.

Estigma de Locos: Una persona afectada por un grado de locura extremo (como el de alguien que ha fallado el control de RP de Aura de Demencia por más de 60 puntos) es completamente incapaz de dañar a Dementia de ningún modo conocido. Aquellos que sólo están parcialmente trastornados le causan únicamente la mitad de daño.

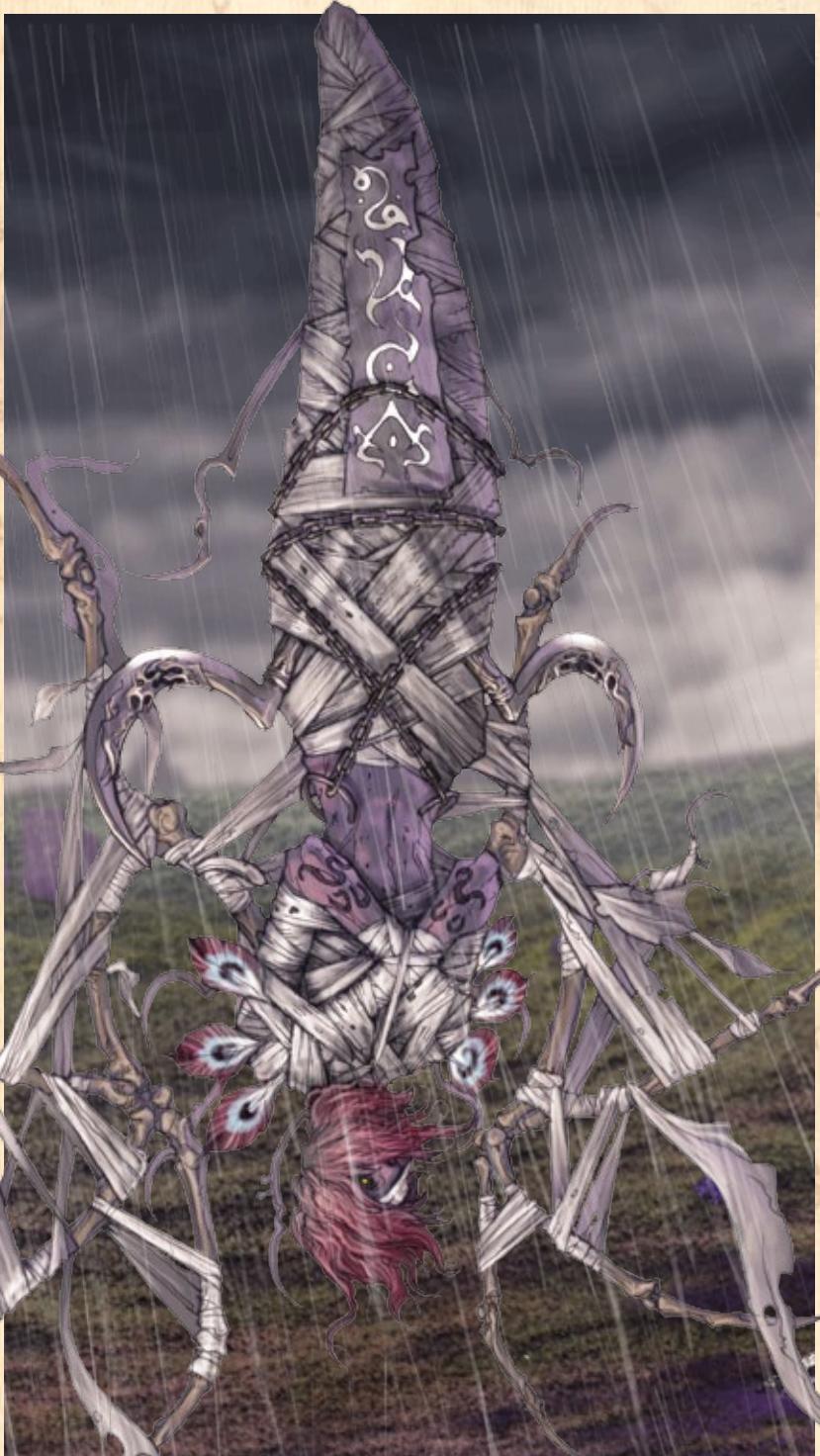
Sabiduría de los Locos: Dementia puede hacer uso del valor de cualquier habilidad secundaria que posea una persona demente dentro de su zona de influencia.

Señor de las Pesadillas: En La Vigilia, dentro de una zona que se encuentre mayoritariamente dominada por oscuridad y locura, el Gnosis de Dementia se incrementa hasta 40 (obteniendo todos los poderes que ello le proporciona).

Adicionalmente, allí no puede ser destruido por ninguna entidad que, como mínimo, iguale dicho valor gnóstico.

RELACIÓN CON EL PRIMER CAOS

Aparentemente hay una relación directa entre Dementia y el enigmático Mensajero XVIII El Primer Caos, sin bien se ignora hasta donde llega su unión. Se especula que el objetivo del Portador de la Locura podría ser atraer al Mensajero al mundo mermando tanto la cordura de las personas que llaman la atención de la hermética entidad.



SERAPHIM POTESTAS



FURIA DIVINA

Nivel: 12

Clase: Entre Mundos, Elemental 35

Puntos de Vida: 450 (200 / 200 / 50)

Categoría: Maestro en armas

Fue: 12 Des: 15 Agi: 12 Con: 14 Pod: 13 Int: 10 Vol: 10 Per: 9

RF 110 RM 110 RP 100 RV 110 RE 110

Turno: 150 Natural, 115 Sacta Ensis

Habilidad de ataque: 290 Sacta Ensis, 320 Diffreng Divas

Habilidad de defensa: 290 Sacta Ensis

Daño: 120 Sacta Ensis (Fil), 200 Diffreng Divas (Ene)

TA: Metal Estelar Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Fri 6

Ele 6 Ene 6

Habilidades naturales: Tabla de Área (Especial),

Tabla de Segundo Arma: Estilo Defensivo.

Habilidades esenciales: Características Físicas Divinas, Características Anímicas Sobrenaturales, Tamaño Innatural, Zen, Exención Física, Inmune al Dolor, Miembros Atrofiados.

Poderes: Sacta Ensis, Daña Energía, Inmunidad Crítica, Metal Estelar (Armadura Física 6, Armadura Mística 6, Regeneración Cero), Vuelo Místico 8, Ensis

Circum, Liberate Me, Diffreng Divas

(Distancia 500 Metros, Daño 200, Área 100 Metros, -5 a la TA Defensora,

Sin Límite, Condicionado), Estados de Transformación, Defensa Absoluta,

Deflagración Final, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 6 / 8

Cansancio:

Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 200, Liderazgo

50, Advertir 200.

Hay cosas que incluso las propias tinieblas temen. Los Seraphim Potestas, la más alta jerarquía conocida de elementales luminosos, son una de ellas; el poder puro de la luz encarnado en formas de metal. Sus cuerpos son ancestrales obras maestras de la artesanía tecnomágica, animadas por un fragmento de poder divino.

Gnosis en estado natural contenido en formas terrenales.

Existen referencias a apariciones de estos entes en casi todas las culturas de Gaia y cada una tiene su propia teoría sobre ellos. Por regla general se les asocia la función de ejecutores divinos; armas ancestrales creadas por los dioses para detener las tinieblas donde fuese necesario. El mito más extendido es que son creaciones de la Beryl Azrael, Reina de las Espadas, quien trató de erigir con ellos sus propios caballeros, pero del mismo modo también se ha asociado su nacimiento a otras deidades diferentes. Sea como sea, los Seraphim son independientes de todas las fuerzas de la creación, pues no obedecen orden alguna (ni lo necesitan).

El cuerpo de un Seraphim Potestas es una gran masa cónica de brillante metal, ornamentada con alas y un hermoso rostro angelical. Normalmente flota a pocos metros del suelo rodeado de una decena de espadas que vuelan a su alrededor como si fueran sus únicas extremidades. Estas armas son su principal medio de ataque y defensa; las desplaza a voluntad formado un vertiginoso torbellino en continuo movimiento.

Sólo tienen dos objetivos; asegurar la "salvación" del mundo y destruir la "maldad" allá donde esta se manifieste en grados peligrosos. Sin embargo, no por ello hay que considerarlos seres absolutamente benignos; son meros ejecutores divinos. Los Seraphim poseen un don natural para presentir cualquier cosa que en el futuro pueda convertirse en una semilla de gran maldad que ensombrezca el destino del mundo. Permanecen aletargados en diversas ubicaciones de La Vigilia y, cuando



uno de ellos detecta una posible amenaza para Gaia, despierta. Se desconoce los motivos exactos, pero sólo uno se activa cada vez, sin importar lo seria que sea la amenaza.

Los Seraphim carecen de sentimientos y no suelen comunicarse con otras entidades salvo en muy raras circunstancias. No dejan que absolutamente nada se interponga en su objetivo, incluso si para ello deben de exterminar a inocentes (aunque, en tal circunstancia, primero darían una ecléctica advertencia a sus contrincantes para que se apartaran del camino).

No se conoce su número exacto, pero se sabe con seguridad que son al menos cuatro.

MODUS OPERANDI

Es difícil determinar el aberrante poder destructivo que puede llegar a desatar un Seraphim Potestas cuando entra en combate. La entidad, dotada parcialmente de poderes gnósticos de inverosímil magnitud, es adversario para ejércitos enteros o criaturas del más elevado poder espiritual. En más de un sentido, es casi un verdadero semidiós.

Un Seraphim tiene un estilo de lucha muy definido; va pasando por diversas formas de combate incrementando progresivamente sus capacidades. Cuanto más se daña su carcasa física, se libera una mayor cantidad de energía existencial y, consecuentemente, su poder se multiplica. Por su naturaleza única, no tiene ningún punto vulnerable.

Sacta Ensis, Espadas Sagradas: Aunque forman parte de su ser, todas las armas de la entidad tienen el perfil de una Espada Bastarda de calidad +15, por lo que reducen 3 puntos la TA del defensor y tienen una Entereza y Rotura de 45 y 20 respectivamente. Cuando las esgrime, el Seraphim tiene un alcance máximo de veinte metros; cualquiera que esté a esa distancia se considera que está trabado en combate. Los ataques de Sacta Ensis dañan energía.

Inmunidad Crítica: Como un ser de pura energía existencial, el Seraphim Potestas es completamente inmune a los daños críticos, salvo aquellos producidos por entes cuyo Gnosis sea superior al suyo.

Metal Estelar: El cuerpo del Seraphim está creado a partir de una aleación de Metal Estelar y otros metales únicos, como Acero Blanco o Electra, por lo que es incapaz de regenerarse por medios naturales. Consecuentemente, para recuperarse requiere que su forma física sea reconstruida por alguien con la suficiente habilidad tecnomágica y con acceso a Metal Estelar. No obstante, por la misma razón el cuerpo del Seraphim es excepcionalmente resistente al daño; su TA nunca puede ser reducida por debajo de 3, sin importar el tipo de ataque que reciba.

Vuelo Místico: El Seraphim es capaz de moverse libremente por el aire utilizando el equivalente a un Tipo de Movimiento 8.

Estados de Trasformación: El Seraphim Potestas tiene tres metodologías de combate diferentes que dependen de la cantidad de daño que haya recibido. Cuando la entidad pierde cierta cantidad de Puntos de Vida adopta un estado existencial superior, incrementando exponencialmente sus poderes. Una vez que el Seraphim recibe daño suficiente como para pasar a su siguiente estado, no puede hacer nada hasta que no haya terminado el asalto. No obstante, durante su transformación es completamente invulnerable e ignora cualquier clase de Resistencia. Cada estado tiene una cantidad de Puntos de Vida prefijada y, mientras se encuentre en uno, no puede recibir más daño del que ese estado en concreto aguante. Por ejemplo, si durante su primera forma el Seraphim recibiera un único impacto que le produjese 240 puntos de daño, simplemente perdería 200 de ellos (ignorando completamente los 40 puntos sobrantes) y pasaría a su segunda forma. Un ser cuyo Gnosis sea superior al de Seraphim puede ignorar esta regla; sería capaz de destruir a la entidad incluso de un único golpe.

PRIMERA FORMA ANGELUS CIRCLUM

El Seraphim Potestas siempre emplea su primera forma cuando inicia un combate. En este estado se encuentra rodeado de espadas que se mueven a su alrededor a gran velocidad y únicamente utiliza el ataque Ensis Circlum.

Ensis Circlum: Este ataque emplea las espadas que rodean al Seraphim. Al inicio del asalto (antes de calcular la iniciativa de los contendientes) lanza un D10 y la cifra obtenida determina la cantidad de armas que puede activar. Cada espada puede ser utilizada para atacar (en cuyo caso cuenta como un ataque adicional que emplea la habilidad plena del Seraphim) o como una defensa, habilidad que elimina los negativos de un ataque adicional dirigidos contra él. Por ejemplo, si durante un turno dispone de seis espadas podría realizar 3 ataques y anular los penalizadores de hasta 3 ataques adicionales (sufriendo el negativo de -30 en el cuarto ataque que recibiese, un -50 en el quinto...).

SEGUNDA FORMA SERAPTH

Cuando el Seraphim Potestas recibe 200 puntos de daño (es decir, sus Puntos de Vida quedan reducidos a 250) entra en su segundo estado. Su cuerpo empieza a llenarse de líneas de luz en continuo movimiento y las espadas que le rodean empiezan a crecer y deformarse. Durante esta forma, la entidad utiliza los ataques Ensis Circlum Sigma y Liberate Me.

Ensis Circlum Sigma: Esta habilidad funciona exactamente igual que Ensis Circlum, salvo que para determinar el número de espadas que desencadena el Seraphim lanza dos dados y se queda con el resultado más elevado.

Liberate Me: Al ejecutar Liberate Me las espadas de la entidad se multiplican y se esparcen en todas direcciones, realizando un único ataque contra todos los contrincantes que se encuentren dentro de su radio de acción. Para usarlo el Seraphim debe declarar lo que pretende antes de determinar su iniciativa y al hacerlo actuará automáticamente en último lugar, sin importar que resultado obtenga en su turno. Incluso si el Seraphim es puesto a la defensiva o pierde la acción por cualquier causa este ataque sigue llevándose a cabo al finalizar el asalto (salvo en el caso de que reciba daño suficiente como para entrar en su tercera forma).

FORMA FINAL SERAPHIC IRAE

Cuando el Seraphim Potestas recibe 400 puntos de daño (es decir, sus Puntos de Vida quedan reducidos a 50) entra en su forma final. Las espadas dejan de moverse a su alrededor y se sitúan tras él, formando lo que aparentan ser dos inmensas alas de cuchillas. Durante esta forma, la entidad utiliza el ataque Diffreng Divas y Deflagración Final.

Diffreng Divas, Disrupción Divina: Este ataque desata todo el poder divino del Seraphim, proyectando una descomunal descarga de energía en forma de cruz que destruye todo lo que se encuentre a su paso. Diffreng Divas se considera un ataque a distancia con un alcance máximo de 500 metros y un área de 100 metros, aunque el Seraphim puede usarlo centrado en sí mismo sin sufrir daño alguno. Diffreng Divas ataca en la tabla de ENErgía y reduce 5 puntos la TA del defensor.

Defensa absoluta: Durante este estado, el Seraphim no sufre penalizadores a su habilidad defensiva por recibir ataques adicionales.

Deflagración Final: Cuando el cuerpo del Seraphim entra en el estado de Entre la Vida y la Muerte su esencia se colapsa y, con el poder restante que le queda, produce una última Disrupción Divina centrada sobre él, destruyéndose en el proceso.

EL VALDISSA'R

No todos los Seraphim Potestas han mantenido siempre su absoluta pureza. Uno de ellos, conocido como El Valdissa'r, fue corrompido por una gota de la sangre de Zemial convirtiéndose en una entidad oscura y demoníaca. Aunque por fuera mantiene la misma apariencia angelical que sus hermanos, es una criatura violenta e imparable que se encuentra encadenada en las tinieblas más profundas de La Vigilia.

SEÑOR DE LOS MUERTOS

No MUERTO SUPREMO

Nivel: 10

Puntos de Vida: 300

Categoría: Warlock

Fue: 13 **Des:** 10 **Agi:** 9 **Con:** 15 **Pod:** 13 **Int:** 13 **Vol:** 10 **Per:** 8

RF: 105 **RM:** 100 **RP:** 90 **RV:** 105 **RE:** 105

Clase: No muerto 30

Turno: 95 Natural

Habilidad de ataque: 240 Segadoras de Vida

Habilidad de defensa: 240 Segadoras de Vida

Daño: 125 Segadoras de Vida (Fil)

TA: Necrod Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Fri 3 Ele 3 Ene 2

Act: 60

Zeon: 800

Proyección mágica: 190 Ofensiva

Nivel de magia: 90 Nigromancia

Habilidades naturales: Proyección Mágica como Ataque.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Características Anímicas Sobrehumanas, Don, Inhumanidad, Exención Física, Inutilidad Oral, Inutilidad Somática.

Poderes: Armas Naturales: Segadoras de Vida, Las Alas de la Muerte (Vuelo Natural 8, Aura Especial, RM 100, Dolor, Condicionado), Necrod (Armadura Física 3, Abierta, Armadura Mística 2), Marionetero de los Muertos, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 28 Enorme

Tipo de movimiento: 10

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

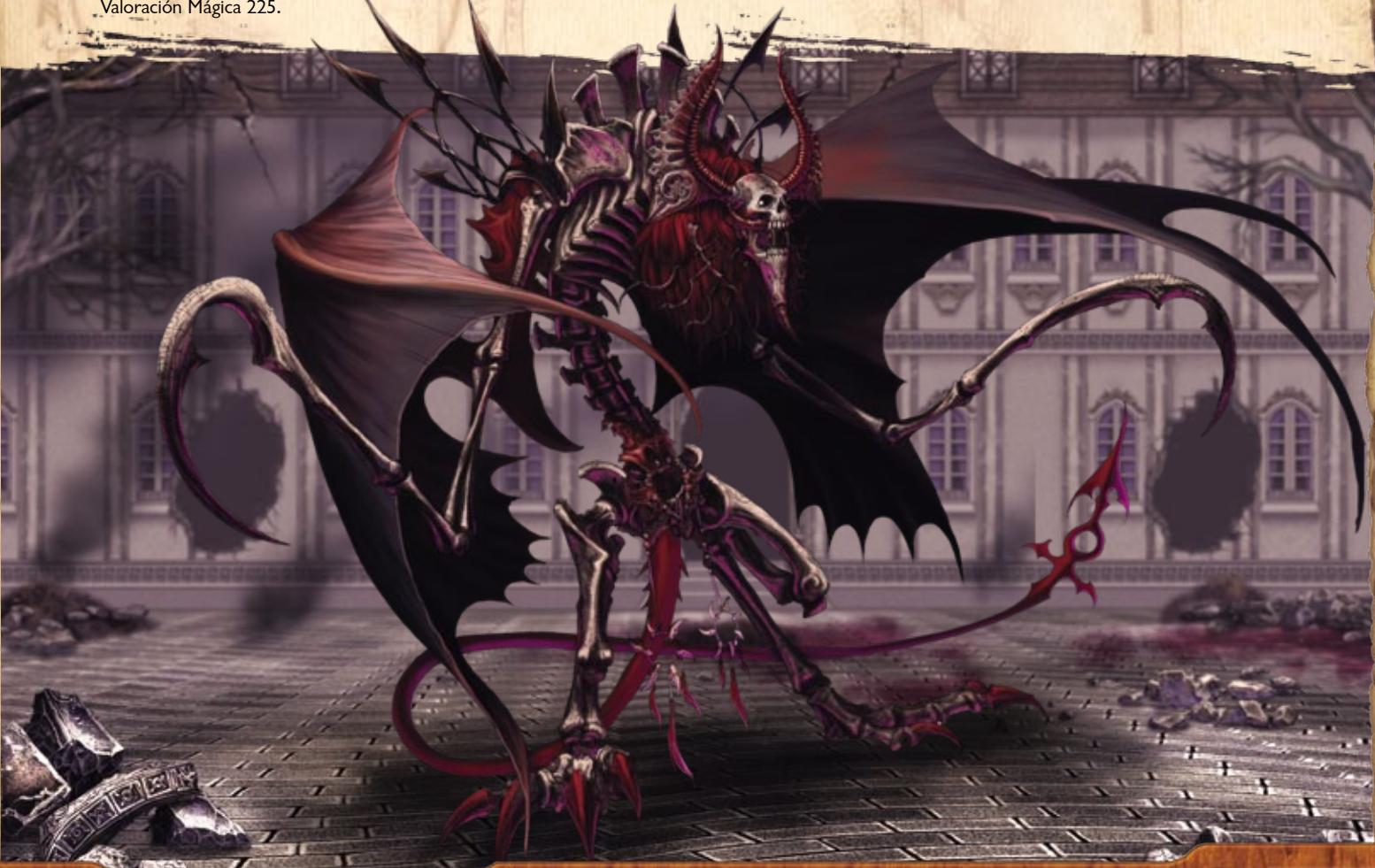
Habilidades Secundarias: Advertir 90, Buscar 120, Ocultismo 175, Valoración Mágica 225.

Los Señores de los Muertos, conocidos en tiempos remotos como las "Grandes Bestias de Beleth", son monstruosidades nigrománticas de colosal fuerza sobrenatural. Entre los ocultistas siempre se les ha considerado el más poderoso tipo de no muerto conocido, los reyes supremos de todos aquellos seres que han superado la muerte. Su nacimiento está directamente relacionado con la existencia del Libro de los Muertos, pues se cree que fueron concebidos por aquel que lo poseyera milenios antes de que acabara en manos de Sol Negro. No se sabe con seguridad cual podría ser su función en esa época (o si ni tan siquiera tenían una), si bien lo más probable es que actuaran como comandantes supremos de las huestes nigrománticas.

Los cuerpos de las Bestias de Beleth son enormes monstruosidades esqueléticas dotadas de grandes alas, cuernos y una cola que le dan un aspecto demoniaco. Sus proporciones son también impresionantes; de pies a cabeza llegan a medir entre seis y siete metros de altura. También poseen una voz aterradora, pues al hablar parece que decenas de criaturas gritasen a la vez.

Fríos y terroríficos, estos seres ven la existencia de la vida como una especie de aberración que debe de ser erradicada a cualquier precio. Su objetivo es extender la no muerte por el mundo entero, y no descansarán hasta que todo lo que existe se suma en el más absoluto de los silencios. Pese a esta personalidad obsesiva, son listos y pacientes a la hora de poner en marcha sus planes, pues para ello disponen de todo el tiempo que puedan necesitar.

A lo largo de la historia se ha hablado de la existencia de once posibles Señores de los Muertos, si bien actualmente sólo se puede confirmar la presencia de tres de ellos en Gaia. Uno está al servicio de Hringham El Inmortal, otro está tratando de recuperar sus mermadas fuerzas (pues casi fue destruido décadas atrás en un enfrentamiento con la Inquisición), mientras que el tercero ha levantado un pequeño ejército de muertos en los parajes más remotos del mundo.



MODUS OPERANDI

Los Señores de los Muertos poseen grandes poderes mágicos, una colosal habilidad de combate y lo más peligroso de todo; la capacidad de controlar a inmensas cantidades de criaturas nigrománticas. Si se ven obligados a entrar en combate personal, una de sus tácticas más habituales es la de sobrevolar a sus enemigos atacándolos con sus huestes mientras lanzan sortilegios y les cubren con la sombra de sus alas. Sin embargo, pese a sus grandes poderes también poseen una terrible debilidad; tienden a menospreciar a los seres vivos, lo que en más de una ocasión ha causado su destrucción.

Las Alas de la Muerte: El Señor de los Muertos posee dos grandes alas que le permiten surcar los cielos con un Tipo de Vuelo 8. No obstante, tienen también otra capacidad mucho más terrible; cualquier ser vivo cuya sombra entre en contacto con la de las alas debe de superar un control de RM contra 100 o quedará sometido al estado de Dolor durante una hora entera. Naturalmente, en lugares muy oscuros no tiene efecto alguno, pero tratar de luchar en un lugar iluminado contra el Señor de los Muertos sin entrar en contacto con la sombra puede suponer aplicar un negativo de entre -20 y -40 a la Habilidad de Ataque y Defensa de sus contrincantes (dependiendo, claro está, de las condiciones en las que se combata). Este efecto sólo funciona una vez al día, por lo que alguien que ha pasado el control no tiene que repetirlo nuevamente hasta que no transcurran veinticuatro horas.

Necrod: El cuerpo de un Señor de los Muertos está compuesto por huesos endurecidos por su descomunal poder sobrenatural. Toda su estructura se encuentra recubierta de runas que emiten un fulgor rojizo cuando recibe un impacto, anulando parcialmente el daño recibido. No solamente le proporcionan una armadura natural contra todo tipo de ataque, sino que disminuyen diez puntos el Daño Base de todos los ataques que reciba. Lamentablemente esta protección únicamente está inscrita sobre su estructura ósea, por lo que sus alas no tienen protección contra ataques no basados en energía. El máximo daño que pueden recibir sus alas antes de ser completamente destruidas (impidiéndole así volar) es de 75 Puntos de Vida.

Segadoras de Vida: Estas terribles cuchillas en forma de guadaña están labradas con runas que roban el alma de sus víctimas convirtiéndolas en criaturas condenadas. Por ello, todos los seres vivos cuyos Puntos de Vida sean reducidos a valores negativos por las Segadoras de Vida fallecen automáticamente (sin controles de Entre la Vida y la Muerte) y se levantan como zombis básicos al servicio de la Bestia de Beleth. Los individuos cuya presencia base sea superior a 55 no son afectados por esta capacidad.

Marionetero de los Muertos: Cualquier criatura no muerta cuya presencia base sea inferior a 60 es automáticamente controlada por la Bestia de Beleth si se acerca a ella a menos de 100 metros y no supera un control de RM contra 120. Este control sólo se lleva a cabo en una ocasión, por lo que si una criatura es capaz de superar la Resistencia queda para siempre libre de la influencia de la criatura.

Habilidades Metamágicas: Cada Señor de los Muertos puede invertir libremente hasta 30 niveles de magia para adquirir habilidades Metamágicas cuyos requisitos previos hayan cumplido.

EL ENCARGO

Gel'thusar, una de las Bestias de Beleth, está tratando de recuperar cinco fragmentos de su cuerpo que perdió hace casi un lustro en un combate contra varios Altos Inquisidores. Puesto que sus poderes están mermados y los restos se ocultan en cinco iglesias sagradas donde los seres no muertos son incapaces de entrar, usa a uno de sus siervos (camuflado como una hermosa mujer santa), para influenciar a diversas personas y convencerlas de que deben reunirlos. Curiosamente, el engaño consiste en hacer creer a quienes le están ayudando sin saberlo que agentes corruptos de la Iglesia quieren destruir los huesos para que el poder que contienen se libere y regrese a su maestro; para impedirlo, la única solución es llevar los huesos a un lugar donde puedan ser santificados (aunque naturalmente, dicho lugar no es otro que la residencia de Gel'thusar).

TRAS EL LIBRO MALDITO

Las tres Bestias de Beleth de las que se tiene constancia llevan casi una década tratando de recuperar el Libro de los Muertos de las manos de Sol Negro. Las ancestrales criaturas consideran blasfemo que semejante artefacto haya caído en manos de seres vivos, y que el uso que le están dando puede desencadenar consecuencias nefastas incluso para ellas. Se desconoce si meramente lo hacen llenas de ira o porque conocen secretos del libro que nadie más haya atisbado a comprender. De un modo u otro, de momento ninguno de sus intentos les ha permitido acercarse lo más mínimo al mayor de los tesoros de la familia Delacroix.



SHINIGAMI

KAMI DE LA MUERTE

SHINIGAMI MENOR

Nivel: 6

Puntos de Vida: 250

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 12 **Agí:** 9 **Con:** - **Pod:** 12 **Int:** 9 **Vol:** 11 **Per:** 10

RF 75 **RM** 75 **RP** 75 **RV** 75 **RE** 75

Clase: Ánima 25

Turno: 105 Natural, 95 Tamashi no Buki

Habilidad de ataque: 210 Tamashi no Buki

Habilidad de defensa: 195 Tamashi no Buki

Daño: 75 Tamashi no Buki (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención Física, Inhumanidad, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas.

Poderes: Tamashi no Buki (Ataque Sobrenatural, Destructora de Espíritus, RM 140, Condicionada), Los Espíritus Sesgados, Saco de Almas, Ojos de Shinigami, Visión de los Condenados, Imitación de Daño (Aura, Área 20 Metros, RM 120, Daño Variable), Forma de Sangre (Manifestación, Condicionada).

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 9

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 30, Historia 35, Ocultismo 35.

SHINIGAMI MAYOR

Nivel: 10

Clase: Ánima 30

Puntos de Vida: 325

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 13 **Agí:** 10 **Con:** - **Pod:** 13 **Int:** 10 **Vol:** 12 **Per:** 11

RF 100 **RM** 100 **RP** 95 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 130 Natural, 125 Tamashi no Buki

Habilidad de ataque: 285 Tamashi no Buki

Habilidad de defensa: 270 Tamashi no Buki

Daño: 90 Tamashi no Buki (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Exención Física, Inhumanidad, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas.

Poderes: Tamashi no Buki (Ataque Sobrenatural, Destructora de Espíritus, RM 160, Condicionada), Los Espíritus Sesgados, Saco de Almas, Ojos de Shinigami, Visión de los Condenados, Imitación de Daño (Aura, Área 20 Metros, RM 140, Daño Variable), Forma de Sangre (Manifestación, Condicionada).

Tamaño: 15 Medio

Regeneración: 6

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 60, Buscar 55, Medicina 150, Historia 150, Ocultismo 150, Memorizar 50.

Hay tantas historias en las tierras orientales acerca de las entidades conocidas como Shinigami que es difícil determinar qué es mito y qué es realidad. En Varja se los considera los dioses de la muerte (de hecho, su propio nombre puede traducirse más o menos como “deidad de la muerte”), los espíritus oscuros que deciden la duración de la vida humana y protegen las puertas del más allá. Hay relatos en los que se habla de ellos tanto como fuerzas benignas como malignas, que ayudan de vez en cuando a los mortales a cumplir ciertas tareas para después condenarlos de las más crueles maneras.

Ilustrado por Wu Li



Lo cierto es que los Shinigami son entidades muy enigmáticas en el folklore oriental, similares a las Valkyrias pero con matices mucho más oscuros. No habitan cuerpos físicos, pues son espíritus quasi divinos de alto poder que se mueven por el mundo sin ser vistos por los hombres. Aunque todos poseen siempre una apariencia casi humana, se dice que no hay dos iguales; sus rostros, manera de vestir y su personalidad son siempre únicas. Además de su naturaleza espiritual, cada uno adopta además algún rasgo monstruoso que los caracteriza como Shinigami; placas quitinosas en ciertas partes de sus cuerpos, alas demoniacas, una máscara en lugar de rostro...

Son, esencialmente, criaturas muy inteligentes que han pasado tanto tiempo observando a los mortales que saben utilizarlos a su antojo. Puesto que en raras ocasiones son también capaces de tomar forma física y caminar como personas normales, aprovechan estos breves momentos para jugar con la gente y obtener todo lo que necesiten. Su única aparente debilidad es su completa imposibilidad de incumplir una promesa o pacto, razón por la que es raro que se comprometan a algo si no están del todo seguros de poder (o querer) hacerlo.

Es posible que haya alrededor de un centenar de Shinigamis en Gaia. Su ámbito de actuación habitual es Varja, de donde rara vez salen.

CLASES DE SHINIGAMI

Existen dos tipos de Shinigami diferentes, dependiendo de si se trata de un espíritu creado por las deidades del Tengatti o es en si mismo un Kami menor de la muerte. Los Shinigami menores son en realidad agentes de las deidades que residen en el Tengatti. Su función es la de capturar aquellas almas que escapan a los designios de los Kami y a sus castigos, así como asegurarse de que los mortales no traten de abrir puertas al Samsara que pueda poner en peligro la ya de por si frágil estructura del más allá. Siempre actúan por petición de sus señores, siendo poco más que marionetas que meramente obedecen las órdenes que reciben. Si ejecutan con corrección su labor durante largos períodos de tiempo (varios siglos o incluso milenios), pueden ser recompensados recibiendo el pleno estatus de Kami, y siendo puesto a cargo de otros Shinigami menores.

Por el contrario, los verdaderos Kami de la Muerte tienen un origen mucho más ignoto. Son independientes y actúan movidos únicamente por sus propios caprichos, que a menudo pueden llegar a parecer crueles a los ojos de los mortales. Caminan por el mundo sin ser vistos por los mortales, eligiendo de vez en cuando a personas que deben de perder la vida y llevándose consigo sus almas por mero afán de colecciónismo.

MODUS OPERANDI

Los Shinigamis suelen caminar entre los hombres llevándose consigo las almas que más les interesan. Normalmente, atacan a las personas separando temporalmente sus espíritus de sus cuerpos para guardarlas en sus sacos. Les gusta colecciónar almas poderosas, ya que cuando las consumen sus habilidades se incrementan mucho más que con las de personas normales. Si se enfrentan a enemigos que pueden verlos, hacen un cuidadoso uso de su poder de imitar el daño, lo que les otorga una completa superioridad sobre sus rivales.

En la mayoría de los casos, o bien su corazón o bien su cabeza son puntos vulnerables, aunque nunca ambos a la vez.

Tamashi no Buki: El arma de un Shinigami es en realidad una manifestación de su poder espiritual, una representación de su control quasi divino sobre la vida y la muerte. Con un solo golpe, pueden cortar el lazo que une las almas de los mortales con sus cuerpos o incluso destruir por completo un espíritu. Las Tamashi no Buki son siempre armas de Calidad +10 o +15 (dependiendo de si se trata de un Shinigami menor o mayor) hechas de energía inmaterial (y por tanto, únicamente parables por armas sobrenaturales). Sus poderes son diferentes dependiendo de si atacan a seres físicos o espirituales. Cualquier criatura Natural o Entre Mundos cuyo Gnosis sea inferior al del Shinigami que reciba daños procedente de una Tamashi no Buki debe además superar un control de RM contra 140 o 160 (de nuevo, dependiendo de si se trata de un Shinigami menor o mayor) o su espíritu queda separado del cuerpo. Por el contrario, contra espíritus y seres no muertos el arma incrementa su Daño Base hasta 100 y 140 respectivamente.

Los Espíritus Sesgados: El alma de un ser natural que haya sido separada de su cuerpo por una Tamashi no Buki responde de manera diferente dependiendo del valor de su Natura. Aquellos que tengan Natura 0 son directamente absorbidos por el saco de almas del Shinigami sin resistencia posible, mientras que quienes posean un valor más elevado se encontrarán temporalmente en un transitorio estado espiritual durante el que serán plenamente conscientes de lo que ocurre a su alrededor. A efectos de juego, estas almas conservarán todas sus características y habilidades especiales un número de asaltos equivalente al valor de su Natura, e incluso podrán recrear sus armas (aunque no así los poderes únicos de estas). Además, al ser espíritus podrán ver y tocar otros seres de su misma categoría (incluyendo al Shinigami), siendo invisibles al ojo humano. De todos modos, al no estar acostumbrados a ese estado, lo común es que sufran un penalizador de entre -10 y -40 a toda acción. Durante todo este tiempo, el Shinigami deberá permanecer en las inmediaciones del cuerpo y del alma, ya que en caso contrario, los efectos de Tamashi no Buki se desvanecerán. Una vez transcurrido los asaltos que su Natura le permite estar en juego, si el Shinigami sigue con vida puede encerrar en cualquier momento el alma en su saco sin que esta pueda ejercer oposición alguna.

Saco de Almas: Un Shinigami es capaz de absorber espíritus introduciéndolos en un parásito llamado Saco de Almas. Mientras los espíritus estén dentro de dicho contenedor son completamente inmunes al Llamamiento y tampoco corren el riesgo de convertirse en seres no muertos; virtualmente, se conservan en perfecto estado. El saco puede contener como máximo hasta 110 puntos de Presencia en almas si es un Shinigami menor, o 150 si es mayor (es decir, el doble de la Presencia del propio Shinigami). Aunque el Shinigami no obtiene beneficio alguno como tal por estar transportando las almas, este es capaz de consumir completamente una de ellas para incrementar temporalmente sus habilidades. La entidad obtiene un bono a toda acción equivalente a la mitad de la Presencia del alma consumida (redondeada hacia arriba en grupos de 5), pero sólo puede hacerlo con una de ellas por asalto. Así pues, si consumiera el alma de alguien con Presencia 30 ese turno obtendría un bono de +15 a toda acción, mientras que si fuera una poderosa alma con Presencia 70, el bono sería de +35 (pero no podría consumir las dos a la vez).

Ojos de Shinigami: Un Shinigami es capaz de sentir la vida y la muerte a su alrededor, percibiendo cuando alguien va a fallecer pronto y el tiempo aproximado que les queda. No obstante, cuanto mayor es la Natura y el Gnosis de dichas personas esta habilidad se vuelve más inexacta, llegando incluso a ser completamente ineficaz.

Forma de Sangre: Si un Shinigami bebe o entra en contacto con sangre de un mortal con Natura 10 o superior (algo que resulta muy valioso para ellos), pueden volverse de carne y hueso durante un día entero.

Visión de los Condenados: Como espíritus, los Shinigami no pueden ser percibidos por personas normales salvo cuando estas van a morir. Alguien que se encuentre en el estado de Entre la Vida y la Muerte podrá verlos incluso si no tiene ninguna clase de visión sobrenatural.

Imitación de Daño: Esta capacidad permite al Shinigami alterar la realidad y, a través de su poder, hacer que alguien

sufra un daño equivalente al que otra persona está recibiendo en ese preciso momento. En el instante en el que el Shinigami o alguien que se encuentre a menos de 20 metros de él sufre una perdida de Puntos de Vida, puede designar a un objetivo dentro de ese mismo radio de acción para que sufra un daño equivalente si no supera un control de RM contra 120 (o 140 en caso de que sea un Shinigami mayor). En el caso de los seres con Acumulación de daño el valor a imitar debe de dividirse o multiplicarse (dependiendo de si la criatura es quien sufre el daño a imitar o el blanco de este) por su múltiplo de acumulación. Aunque Imitación de Daño se activa de un modo pasivo, es también equivalente a una acción de Ataque Completo; el Shinigami no puede usarla si quiere atacar o ya ha atacado ese asalto.

SIERPE

LA SIMIENTE DESCARRIADA



MENOR

Nivel: 5

Puntos de Vida: 2.760

Categoría: Maestro en armas

Fue: 13 **Des:** 9 **Agi:** 6 **Con:** 12 **Pod:** 9 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 8

RF 80 **RM** 70 **RP** 60 **RV** 80 **RE** 80

Clase: Natural 15

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 160 Gallas + 160 Mordisco; o 135 Coletazo

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 125 Gallas (Fil), 135 Mordisco (Pen), 125 Coletazo (Con).

TA: Natural + Escamas Fil 7 Con 7 Pen 7 Cal 7 Fri 7 Ele 7 Ene 6

Habilidades naturales: Tabla de Área.

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Sentido Agudizado, Inhumanidad.

Poderes: Armas Naturales: Gallas, Mordisco (Ataque Adicional, +10 al Daño, -1 a la TA Defensora) y Cola, +30 al Turno, Armadura Física 2, Vuelo Natural 12, Batir de Alas, Resistencia Física +10, Resistencia Mística +10, Barrera de Daño 80.

Tamaño: 25 Enorme

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 7/12

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Advertir 40 (Escuchar 70), Buscar 30 (Escuchar 60), Historia 10, Tasación 15, Proezas de Fuerza 70, Resistir el Dolor 40.

Sierpe menor
sin alas



MAYOR**Nivel:** 7**Puntos de Vida:** 3.325**Profesión:** Maestro en armas**Fue:** 14 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 14 **Pod:** 10 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 8**RF** 115 **RM** 95 **RP** 70 **RV** 115 **RE** 115**Clase:** Natural 15**Turno:** 105 Natural**Habilidad de ataque:** 200 Garras + 200 Mordisco; o 175 Coletazo**Habilidad de defensa:** Acumulación**Daño:** 130 Garras (Fil), 160 Mordisco (Pen), 130 Coletazo (Con).**TA:** Natural + Escamas Fil 8 Con 8 Pen 8 Cal 8 Fri 8 Ele 8 Ene 6**Habilidades naturales:** Tabla de Área.**Habilidades esenciales:** Características Físicas Sobrehumanas, Sentido Agudizado, Inhumanidad.**Poderes:** Armas Naturales: Garras, Mordisco (Ataque Adicional, +40 al Daño, -2 a la TA Defensora) y Cola, +30 al Turno, Armadura Física 4, Vuelo Natural 12, Batir de Alas, Resistencia Física +30, Resistencia Mística +20, Barrera de Daño 100.**Tamaño:** 28 Enorme**Tipo de movimiento:** 7/12**Regeneración:** 8**Cansancio:** 14**Habilidades Secundarias:** Advertir 60 (Escuchar 90), Buscar 30 (Escuchar 60), Historia 15, Tasación 20, Proezas de Fuerza 80, Resistir el Dolor 50.

Nada sobre la faz de Gaia ha sido tan envidiado o temido como el poder de un dragón. Ancestrales como el recuerdo del hombre, estos atemporales seres surcaron en el pasado los cielos como si fueran dioses entre mortales. Sin embargo, hubo un momento olvidado en la historia en el que incluso ellos perdieron su aparente omnipotencia. Una parte de su esencia fue robada, dando nacimiento a una casta de criaturas inferiores que únicamente compartían un fragmento de la gloria de sus padres; las sierpes.

Los seres conocidos como sierpes son considerados dragones menores. Físicamente se parecen mucho a sus "hermanos", pues mantienen prácticamente todas sus características básicas, incluyendo su aspecto reptiliano y sus majestuosas alas. Sin embargo, lo cierto es que a un nivel más anímico hay grandes diferencias entre ambos. En primer lugar, al contrario que los dragones las sierpes no son entes inmortales. Envejecen como cualquier ser vivo natural y su Gnosis no se incrementa con la edad. Simplemente, sus cuerpos crecen aunque sin obtener por ello poderes especiales; sólo se vuelven más grandes y fuertes. En segundo, carecen de las capacidades sobrenaturales y el característico aliento de los dragones. Por último son también menos inteligentes y, pese a que en raras ocasiones llegan a entender otros idiomas, no tienen la capacidad física de hablarlos. Afortunadamente no todas sus aptitudes son inferiores. Obligados a basar su supervivencia en su potencial físico, las sierpes han desarrollado una capacidad combativa que llega a rivalizar, o a veces casi a superar, la de los dragones de un tamaño similar.



El comportamiento de estas criaturas es bastante primario, similar muchas veces al de un mero animal depredador de gran tamaño. Ni hacen planes complicados ni se relacionan entre sí o con otros seres, y su principal interés no es más que saciar su descomunal apetito. Para ello, anidan en una zona que consideran segura y cazan desde allí a su antojo hasta que el territorio se queda sin presas (normalmente, porque acaban devorándolas a todas). Cuando esto ocurre, simplemente se marchan volando hasta encontrar un nuevo hogar en el que hospedarse.

Como los dragones, la mayoría de las Sierpes quedaron aletargadas por la activación de la Máquina de Rah; un gran número de ellas han permanecido como huevos hasta hace menos de una década y, sólo recientemente, su presencia ha vuelto a ser perceptible en el mundo.

CLASES DE SIERPES

Puesto que los poderes de las Sierpes cambian dependiendo de su edad, sus estadísticas están recogidas en dos fichas diferentes. Las menores son aquellas que no han llegado a cumplir más de trescientos años. Sus cuerpos, con las alas y la cola recogidas, miden entre cinco y seis metros. Las mayores son mucho más grandes; tienen más de trescientos años y sus cuerpos llegan a alcanzar hasta los diez metros.

MODUS OPERANDI

Las Sierpes son mucho más violentas por naturaleza que los dragones, pues su comportamiento resulta más animalesco y territorial. Cazan otros seres para alimentarse y cualquiera que entre en sus dominios se convierten automáticamente en su enemigo.

Las sierpes disponen de muchas armas a su disposición cuando entablan combate. Lo más habitual es que luchen desde el suelo empleando a la vez sus garras y sus fauces para acabar rápidamente con sus enemigos, o emplean la cola para barrer a multitud de adversarios a la vez.

Mordisco: Los afilados dientes de sus fauces disminuyen un punto la TA de sus adversarios en el caso de los menores y dos en el de los mayores. El mordisco se considera un ataque adicional natural pero, al contrario que un verdadero Dragón, la coordinación de la criatura cuando lo usa en combinación a sus garras es impecable. Por ello, puede atacar en el mismo asalto tanto con sus garras como con sus fauces sin sufrir ningún penalizador a la habilidad. Este ataque tiene Rotura 16.

Coletazo: Igual que un verdadero Dragón, la criatura utiliza su afilada cola de metal para realizar un barrido que destroza todo cuanto se encuentre en una zona de 5 metros. Al usar un coletazo es incapaz de emplear en el mismo asalto sus garras o su mordisco.

Vuelo natural: Las alas de una Sierpe le permiten surcar los cielos con un Tipo de Vuelo 12. Sin embargo, su gran tamaño hace que pierda un punto de cansancio cada media hora que permanece en el aire.

Batir de alas: Batiendo sus alas con fuerza una Sierpe es capaz de crear un vendaval de viento que arrastra a sus adversarios. Cualquiera que se encuentre a menos de 15 metros en su línea frontal sufre automáticamente un ataque de habilidad Casi Imposible que causa un impacto de Fuerza 7 en el caso de los menores y de 8 en el de los mayores.

MONTURAS DRAGÓN

Se dice que los Duk'zarist tienen un lazo especial con las sierpes y que muchos nobles poderosos las usaban en el pasado de montura. Tal vez esa sea la causa por la que muchas de ellas puedan ser entrenadas desde pequeñas para tal fin, algo que los dragones nunca han soportado.

Sierpe



SIMBIOSIS

ESPIRAL DE DUALIDAD



FACETA OSCURA

Nivel: 6

Puntos de Vida: 170 (Compartidos)

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 9 **Agí:** 7 **Con:** 8 **Pod:** 9 **Int:** 8 **Vol:** 6 **Per:** 7

RF 65 **RM** 65 **RP** 60 **RV** 65 **RE** 65

Clase: Entre mundos, Elemental 20

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 185 Espinas de Tinieblas

Habilidad de defensa: 170 Garra

Daño: 50 Espinas de Tinieblas (Pen)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas.

Poderes: Armas Naturales: Espinas de Tinieblas (Ataque Adicional Especial), Símbiosis, Energía Dual.

Tamaño: 16 Medio (Grande)

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 30, Resistir el dolor 30, Proezas de fuerza 95.

FACETA LUMINOSA

Nivel: 6

Clase: Entre mundos, Elemental 20

Puntos de Vida: 170 (Compartidos)

Categoría: Hechicero

Fue: 6 **Des:** 9 **Agí:** 7 **Con:** 8 **Pod:** 12 **Int:** 11 **Vol:** 6 **Per:** 7

RF 65 **RM** 75 **RP** 60 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 10 Garras

Daño: 15 Garras (Pen)

TA: Ninguna

ACT: 60

Zeon: 1660

Proyección mágica: 160 Ofensiva, 190 Defensiva

Nivel de Vía: 40 Luz

Habilidades esenciales: Don, Características Anímicas Sobrehumanas.

Poderes: Símbiosis, Energía Dual.

Tamaño: 14 Medio (Grande)

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Advertir 20, Buscar 15, Ocultismo 80, Valoración mágica 150, Resistir el dolor 25.

LENGUA Y FAUCES

Turno: Actúan siempre en último lugar

Habilidad de ataque: 160 Lengua o 200 Fauces o 180 Energía Dual

Daño: 120 Fauces (Pen), 120 Energía Dual

Poderes: Lengua (Presa 12, Distancia 15 Metros, Sin Límite), Fauces (+50 al daño), Energía Dual (Área 10 Metros, Sin Límite, 1 Turno de Preparatoria).

Incluso para las fuerzas sobrenaturales más antiguas resulta extraño explicar y comprender las incoherencias que representan los seres que, a falta de una denominación mejor, reciben el inapropiado nombre de Símbiosis. Se trata de "huevos" de entes que antes de nacer fueron afectados por cantidades tan descomunales de luz y tinieblas que su propia esencia acabó corrompida por dicha dualidad. De ese modo, surgen aberraciones demoníacas que ni siquiera pueden ser llamadas verdaderos elementales.

Describir la forma de una Simbiosis es realmente complicado, pues en ellas se mezclan a la vez partes angelicales y demoníacas que dan como resultado algo monstruoso y demencial. Aparentan ser grandes huevos alados con tres piernas, cuyo lado derecho es un ente independiente ligado a la luz y el izquierdo una criatura de oscuridad. Finalmente, ambos segmentos están a su vez separados por grandes fauces que le dan al conjunto un toque de pesadilla.

El patrón de comportamiento de las Simbiosis es completamente impredecible, pues se dejan llevar por los aspectos más extremos de su esencia. Cada una de sus partes, llamadas "facetas", tiene su propia mente y toman el control durante cortos períodos. Una tercera parte del tiempo son seres pacíficos, otra son sádicos que gozan produciendo dolor, y el resto simplemente están fuera de sí y destruyen cuanto encuentran a su paso por pura demencia.

Aunque no necesitan comida, se alimentan de seres vivos a los que arrebatan la luz o la oscuridad que haya en sus corazones. Cuanto más fuerte sea la presencia de dichos elementos en la esencia de alguien, con más ansia desean consumirla. Nadie sabe exactamente el porqué de esta "necesidad" ni la causa por la que acumulan semejante cantidad de energía elemental en su interior, pero hay oculistas que consideran que su objetivo es nutrir al huevo de poder para que este "eclosión" dando nacimiento a un nuevo ser.

Lo habitual es que la mayoría de Simbiosis vivan en La Vigilia o en los espacios existenciales en los que moran los demonios, si bien también los hay en templos abandonados y lugares cargados de luz o tinieblas. En estos casos, duermen bajo la apariencia de huevos gigantes, nutriéndose lentamente de la energía ambiental, hasta que sienten la presencia de seres vivos cerca.



MODUS OPERANDI

Las Simbiosis en combate son rivales muy extrañas, ya que luchar con una de ellas es como hacer frente a dos enemigos. Aunque poseen una sola mente, cada parte de su cuerpo se comporta como una criatura diferente y posee sus propios poderes.

La faceta luminosa es una hábil hechicera, mientras que la oscura ataca y defiende gracias a su control de las tinieblas.

Simbiosis: Pese a ser a todos efectos un único ser, Simbiosis está formado por dos facetas diferentes que actúan y realizan acciones de manera independiente. Por ello, a efectos de juego son tratadas como dos criaturas separadas, que únicamente comparten sus Puntos de Vida; cualquier daño que reciban es automáticamente sufrido por ambos.

Espinás de Tinieblas (Sólo faceta oscura): La faceta oscura de Simbiosis ataca creando espinas de oscuridad que brotan tanto del suelo como del aire y atraviesan directamente el cuerpo de sus rivales. Cada asalto puede crear de una a cinco espinas (que se calculan lanzando un D10 y dividiendo el resultado entre dos), las cuales puede distribuir libremente entre los adversarios que no estén a más de 10 metros de él.

Lengua: Independiente a ambas facetas, la lengua central de Simbiosis trata continuamente de atrapar a adversarios para arrastrarlos hacia sus fauces. Siempre actúa en último lugar en los asaltos, pero ya que no forma parte de ninguna de las dos mitades del ser, lo hace incluso si ambas facetas han sido puestas a la defensiva. La lengua efectúa un ataque de Presa a distancia (15 metros como máximo) con una habilidad ofensiva de 160 y el equivalente a Fuerza 10, aunque no produce daño alguno. Este ataque únicamente funciona con seres de tamaño inferior al de Simbiosis. Para que la lengua suelte a su presa una vez que ha logrado sujetarla es necesario causarle 400 puntos de daño (que no se descuentan del total de Puntos de Vida de Simbiosis) antes de que finalice el siguiente asalto (ya que si no, su objetivo corre el riesgo de acabar en las fauces de la criatura).

Fauces: Si la lengua consigue al menos Parálisis Menor con su ataque Simbiosis tratará de arrastrar al pobre desgraciado hacia el interior de sus fauces. Al final del siguiente turno (cuando le correspondería actuar a la lengua), el individuo atrapado ha de realizar un control enfrentado de Fuerza contra 10; de fallarlo, es atraído hacia las fauces, que se cierran mortalmente sobre él. Las fauces realizan un ataque independiente con una habilidad ofensiva de 200 y un Daño Base de 120 puntos. De sobrevivir, las fauces vuelven a repetir el ataque el asalto siguiente, a no ser el individuo preso logre antes escapar de la boca superando un control enfrentado de Fuerza o Agilidad contra 10.

Energía Dual: Si ambas facetas lo desean, Simbiosis puede activar un poderoso ataque basado en luz y oscuridad que destroza cuanto le rodea. Al hacerlo, reúnen toda su energía espiritual en el espacio que hay entre ellas (más o menos, en el interior de sus fauces) y abren su “boca”; el resultado es una esfera de crepitante energía que estalla produciendo un ataque sobre todo aquel que esté a menos de 10 metros de la criatura. Energía Dual ataca en Energía con una habilidad de 180 puntos y un Daño Base de 100. Sin embargo, esta habilidad es también terriblemente peligrosa para la criatura, ya que las fuerzas opuestas corren el riesgo de desencadenarse creando una explosión descomunal que destruye al Simbiosis a cuanto lo rodea. Si al hacer la tirada de ataque obtiene en ambos dados el mismo número (como, por ejemplo, un 66 o un 33), se considera que es un resultado de tirada abierta y el Daño Base se dobla, a costa de que el propio Simbiosis sea consumido en el proceso. Energía Dual requiere un turno de preparación y es una acción completa; tanto ambas facetas como lengua y fauces no pueden hacer nada más durante el asalto. Tras usarlo, la criatura necesita esperar al menos un minuto para poder repetirlo.

Tamaño: Aunque el Tamaño de cada faceta es Medio, Simbiosis en su conjunto se considera de tamaño Grande.



SÚCUBO

VAMPIROS DEL DESEO



HIJA DE ABRAEL

Nivel: 3

Puntos de Vida: 110

Clase: Entre mundos 15

Categoría: Ilusionista

Fue: 6 **Des:** 8 **Agí:** 7 **Con:** 7 **Pod:** 12 **Int:** 10 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 45 **RM** 60 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 10 Garras del Placer

Habilidad de defensa: 5 Esquiva

Daño: 45 Garras del Placer (Pen)

TA: Ninguna

ACT: 60

Zeon: 975

Proyección Mágica: 100 Ofensiva 130 Defensiva

Nivel de Vía: 60 Ilusión

Habilidades esenciales: Don, Características Anímicas Sobrehumanas, Necesidad Física.

Poderes: Armas Naturales: Garras del Placer (RV 80, Éxtasis, Condicionado), Vuelo Místico 8, Cuerpo del Deseo (Metamorfismo Condicionado), Esencia Oculta (Indeteción Mística +100), Tentación Absoluta (Aura 5 Metros, RM 80, Fascinación, Condición Adicional, Condición Adicional), Drenaje de Fuerza Vital.

Tamaño: 13 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 7/8

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Estilo 100, Persuasión (Seducción) 165, Disfraz 40, Advertir 20, Buscar 20.

HIJA DE LILITH

Nivel: 3

Clase: Entre mundos 15

Puntos de Vida: 110

Categoría: Asesina

Fue: 7 **Des:** 10 **Agí:** 10 **Con:** 7 **Pod:** 10 **Int:** 9 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 45 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 105 Natural

Habilidad de ataque: 120 Garras del Placer

Habilidad de defensa: 125 Esquiva

Daño: 45 Garras del Placer (Pen)

TA: Ninguna

ACT: 10

Zeon: 135

Proyección Mágica: 15 Ofensiva 15 Defensiva

Nivel de Vía: 30 Ilusión

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Sobrehumanas, Necesidad Física.

Poderes: **Poderes:** Armas Naturales: Garras del Placer (RV 80, Éxtasis, Condicionado), Vuelo Místico 8, Cuerpo del Deseo (Metamorfismo Condicionado), Esencia Oculta (Indeteción Mística +100), Tentación Absoluta (Aura 5 Metros, RM 80, Fascinación, Condición Adicional, Condición Adicional), Drenaje de Fuerza Vital.

Tamaño: 14 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 10/8

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Sigilo 55, Ocultarse 50, Estilo 100, Persuasión (Seducción) 110, Disfraz 40, Advertir 60, Buscar 50.

Según las leyendas más extendidas las súcubos son demonios femeninos que se alimentan de la esencia de los mortales. Su principal objetivo, así como su manera de subsistir, es seducir a los hombres para tener relaciones sexuales con ellos y absorber su energía vital. Aunque normalmente toman apariencia humana, incluso en su auténtica forma son hermosas mujeres aladas con pezuñas en lugar de pies. Pueden tener la piel y el pelo de colores muy diversos; prácticamente cualquier combinación imaginable es posible.

Muchas súcubos sirven mezcladas en la sociedad asumiendo papeles tan diferentes como prostitutas o damas de alta alcurnia. Otras sirven como demonios de Cuarta Jerarquía al servicio de algún poderoso señor infernal, que las utiliza para espionar y manipular a algunos hombres a cambio de sus favores. La mayoría son maliciosas y manipuladoras, viendo a los hombres como poco más que juguetes que usar, consumir y tirar. Sin embargo, también las hay que se han acostumbrado a su "vida mortal" e incluso llegan a establecer buenas relaciones con los seres humanos.

HIJAS DE LILITH Y ABRAEL

Las súcubos descenden de dos Madres demoníacas gemelas conocidas como Lilith y Abrael. Aunque todas tienen básicamente los mismos poderes, su naturaleza intrínseca es ligeramente diferente, pues mientras que Lilith era un demonio puro de Segunda Jerarquía, la sangre de Abrael estaba mezclada con la de diversas deidades del placer. En consecuencia, las hijas de la primera son demonios de Quinta y Cuarta Jerarquía, mientras que las otras no se consideran demonios ni forman parte de ningún círculo infernal, ya que su esencia no está completamente atada al mal. En ese sentido, las hijas de Abrael actúan más como "vampiros" sobrenaturales que meramente se alimentan de la fuerza vital de los hombres, pudiendo llevar una vida más independiente y "terrenal". Ambos grupos están claramente enfrentados y, si bien no suelen luchar abiertamente entre ellas, suelen interferir en los asuntos de las otras tratando de robarles a sus presas.

A pesar de que sus poderes son los mismos, las hijas de Lilith y de Abrael se especializan respectivamente en el asesinato y la magia, por lo que las estadísticas mostradas arriba diferencian entre ambas clases de súcubos.

MODUS OPERANDI

Las súcubos son peligrosas adversarias a causa de su inteligencia y habilidad de manipulación. Cualquier hombre puede ser su presa, aunque las personas con almas fuertes y aquellas con elevados valores morales o religiosos son sus favoritas, pues les encanta el placer que supone "corromperles" y, aparentemente, su energía tiene también mejor sabor. Por lo general tratarán de seducir siempre a sus víctimas usando sus "armas de mujer" y cualquier truco necesario; incluso si ello requiere emplear su dominio sobre las ilusiones. Tampoco tienen miedo de iniciar enfrentamientos directos (sobre todo las Hijas de Lilith), pero siempre prefieren usar primero otros tipos de aproximación.

Cuerpo del Deseo: Las súcubos tienen el poder de alterar su propio aspecto, adquiriendo a voluntad forma humana (o de otra raza similar, como Duk'zarists o Sylvains). Aunque pueden elegir libremente cualquier detalle que les plazca, como edad o etnia, así como crear ropas acordes a la forma elegida, están limitadas a tomar siempre la apariencia de mujeres hermosas. Mientras hacen uso de esta habilidad no pueden volar o usar Tentación Absoluta.

Vuelo Místico: Exteriorizando sus alas las súcubos pueden desplazarse por el aire con un Tipo de Vuelo 8. Curiosamente, pese a la necesidad de mostrarlas, el vuelo en sí es sobrenatural, por lo que son capaces incluso de moverse aéreamente en espacios reducidos o condiciones climáticas extremas.

Esencia Oculta: Además de su maestría en el disfraz, las súcubos son capaces de ocultar su naturaleza sobrenatural para aparentar ser, a todos los efectos, completamente humanas. Cuando alguien trata de realizar algún tipo de detección sobrenatural para averiguar cuál es su auténtica naturaleza, esta aplica un bono de +100 a la Resistencia que deba emplear. En caso de pasar el control, la súcula determina qué clase de esencia percibe el examinador.

Garras del Placer: Las uñas de una súcula pueden alargarse hasta adquirir un tamaño desproporcionado que les sirve de arma natural. Además de atacar con ellas, segregan una sustancia sobrenatural que provoca una reacción en los hombres que les llena de euforia y placer, por lo que quien sea arañado por ellas ha de superar un control de RV contra 80 o aplicará el estado de euforia (-20 a toda acción, pero ignora cualquier otro penalizador provocado por el dolor o el cansancio) durante un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso.



Tentación Absoluta: Mientras se encuentran en su forma real las súcuibos poseen un método de defensa especial que provoca delirios sobre todos los hombres que las miren. Tentación Absoluta crea una ilusión directamente en sus mentes haciéndoles creer que es el ser más hermoso de la creación, fascinándoles de tal modo que son incapaces de hacer nada más que contemplarla estupefactos. Esta habilidad es un poder innato que se activa en el mismo momento que alguien de sexo masculino pretende hacer daño a la súcuiba; dicho individuo ha de superar un control de RM automático contra 80 o verse sometido al estado Fascinación. Los afectados tienen derecho a superar de nuevo la RM sólo si son objetivos de un ataque, sufren daños o, por alguna razón, dejan de observar a la súcuiba. Si la orientación sexual del afectado no está dirigida a las mujeres, puede aplicar un +20 a su RM.

Drenaje de Fuerza Vital: Las súcuibos se alimentan de la fuerza vital de los hombres con los que mantienen relaciones sexuales o a los que besan apasionadamente. Cualquiera que se acueste con una de ellas ha de hacer un control usando únicamente su presencia base contra una dificultad de 120. Si la relación consumada es muy larga, el amante de la súcuiba ha de realizar un nuevo control adicional por hora, incrementando cada vez en +10 el valor a superar. Sin darse cuenta de lo que ocurre (al principio lo percibirá simplemente como cansancio), el afectado sufrirá una pérdida temporal de presencia equivalente al nivel de fracaso que, adicionalmente, conlleva un penalizador a toda acción igual al doble de la presencia perdida. En el caso de que esta disminuya hasta menos de 20, el sujeto afectado muere, dejando tras de sí un mero cascarón momificado carente de alma y fuerza vital. Un beso apasionado tiene los mismos efectos, pero sus consecuencias negativas son mucho menores; la dificultad a superar es sólo contra 100 y nunca causa la muerte, sino inconsciencia.

Necesidad de Energía Vital: Si una súcuiba no se alimenta durante más de tres días consecutivos empieza a debilitarse (un -10 acumulativo a toda acción por cada día que pase) hasta que, pasado entre diez y trece días, fallece de “inanición”.



TYPE-005

CADÁVER ANIMADO SUPERIOR

Nivel: 4 **Clase:** Entre mundos, No muerto (Creación) 15

Puntos de Vida: 1.250 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 11 **Des:** 8 **Agí:** 6 **Con:** 11 **Pod:** 6 **Int:** 4 **Vol:** 2 **Per:** 7

RF 65 **RM** 50 **RP** 25 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 140 BioHuesos, 140 Cadena de Huesos, 120 Arpón de Hueso, 140 Protocolo Final.

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 BioHuesos, 40 Cadena de Huesos, 60 Arpón de Hueso, 100 Protocolo Final.

TA: Natural + Huesos Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 5 Fri 5 Ele 5 Ene 3

Habilidades esenciales: Exención Física, Características Físicas Sobrehumanas, Inmune al Dolor, Inmunidad Psicológica.

Poderes: Armas Naturales; BioHuesos (+20 al Daño), Arpón de Hueso (Distancia 100 Metros, Sin Límite, Requiere 3 Turnos de Preparatoria), Cadena de Huesos (Distancia 10 Metros, Presa 10, Sin Límite), Armadura Física 4, Protocolo Final (Área 5 Metros, Daño Base 100), Visión Extrasensorial.

Tamaño: 22 Medio

Tipo de movimiento: 6

Habilidades Secundarias: Saltar 35, Trepas 30, Advertir 55, Buscar 45.

Regeneración: 0
Cansancio: Incansable

Los Type-005 son el resultado de las arduas investigaciones de los científicos de Sol Negro para crear un modelo de zombie increíblemente más poderoso que un simple cadáver animado convencional. Este éxito sin precedentes les permitió desarrollar lo que, a su particular manera, serían los mejores soldados no muertos de la organización. Pese a que ni se acercan remotamente a las capacidades destructivas de criaturas como los Raziel, los Type-005 son agentes efectivos, controlables y lo que es mejor, fáciles de usar, pues en ciertas circunstancias pueden perfectamente ser confundidos con humanos normales.

El proceso para elaborarlos es similar al que se emplea con los zombies, si bien mucho más detallista y costoso, pues su esqueleto recibe modificaciones basadas en alquimia y se le modifica el cerebro instalando un sistema de control. Naturalmente, sólo los mejores y más resistentes cadáveres son seleccionados.

A primera vista un Type-005 es meramente un hombre musculoso (no suelen usarse mujeres para este proyecto) extremadamente pálido y carente de todo vello corporal. Lo normal es que tengan el cuerpo repleto de cicatrices y costuras, y pueden vestir cualquier combinación de ropa y armaduras (o ir completamente desnudos), según las necesidades de la organización. Sólo cuando luchan revelan su verdadera naturaleza inhumana, pues exteriorizan huesos monstruosos para formar con ellos las más increíbles armas naturales desde prácticamente cualquier parte; codos, antebrazos, pecho, cabeza...

Los Type-005 no tienen identidad ni personalidad; carecen por completo de recuerdos de su vida y actúan de manera maquinal obedeciendo automáticamente las órdenes que reciben. Sol Negro los emplea como soldados de élite para formar sus propios escuadrones privados. Gracias a su estabilidad (no es frecuente que pierdan el control), es también el primer “producto” que ha comercializado, si bien sus clientes son siempre individuos de la mayor confianza capaces de pagar precios exorbitantes para tener sus propios “soldados inmortales”.

MODUS OPERANDI

Un Type-005 es un soldado efectivo que obedece las órdenes que recibe de un modo simple y directo. Puesto que su inteligencia no es muy elevada, no son imaginativos a la hora de luchar, actuando de una manera mecánica (aunque efectiva) al enfrentarse a sus enemigos.

No tienen puntos vulnerables conocidos.

BioHuesos: La estructura física de los Type-005 está preparada para convertirse en un arma, puesto que son capaces de controlar la forma y el crecimiento de todos y cada uno de sus huesos. A voluntad, estos cadáveres superiores pueden hacer que cualquier parte de su esqueleto se manifieste directamente a través de su piel como una cuchilla, una arista afilada u otra arma natural. Gracias a esta diversidad de armas, el Type-005 puede elegir el tipo de clase de ataque que prefiera, ya sea FILo, PENetrante o CONTundente sin aplicar penalizador alguno a su habilidad. Los biohuesos pueden alcanzar un tamaño de hasta dos metros e, incluso si son rotos, vuelven a crecer en cuestión de segundos. Del mismo modo, las heridas que estos producen al manifestarse se cierran poco tiempo después, por lo que no sufre daños al usarlas.

Arpón de Hueso: Cuando un objetivo se encuentra a mucha distancia los Type-005 tienen a su disposición un arma ósea instalada en el interior de su brazo izquierdo que dispara un enorme hueso en forma de arpón que ellos mismos han generado. Esta habilidad es equivalente a un ataque completo (el Type-005 no puede realizar ninguna otra acción activa o ataque adicional), y el hueso es un proyectil natural disparado con un alcance máximo de 100 metros. Tras usar el arpón el cadáver necesita al menos tres turnos enteros para que su cuerpo genere nuevamente un hueso que pueda servirle como munición.

Cadena de Huesos: Un Type-005 puede usar su columna vertebral como cadena o látigo que se extiende hasta 10 metros para atrapar a un adversario e inmovilizarlo o atraerlo a combate físico. Este ataque usa las reglas de Presa con el equivalente a Fuerza 10. Si la Cadena es objetivo de ataques, aguanta 300 puntos de daño antes de quebrarse, pero empieza a crecer nuevamente recobrándose completamente al cabo de cinco asaltos.



Protocolo Final: En el interior del corazón de los Type-005 existe un dispositivo de emergencia preparado para inyectarle un potente suero cuando su estado físico se encuentre al límite. Esta sustancia alquímica provoca una reacción en cadena por todo el esqueleto del cadáver causando un crecimiento desmesurado de los huesos; en pocos segundos, estos producen decenas y decenas de afiladas aristas que surgen de la carne del Type-005, destrozando tanto al no muerto como a todo aquel que esté a menos de 5 metros de él. Cuando los Puntos de Vida de la criatura llegan a cero, esta habilidad se activa automáticamente, aunque no produce el ataque hasta el inicio del siguiente asalto. Es posible detener este ataque si, antes de que la criatura lo active, recibe un ataque apuntado al corazón que le cause más de 100 puntos de daño.

MODIFICACIONES

Existen dos modificaciones en los Type-005, aunque no son muy comunes porque encarecen excesivamente el producto y Sol Negro no suele estar dispuesto a invertir tanto en ellos.

TYPE-005A: Estos modelos han sido retocados para que aparenten ser completamente humanos. Siguen sin ser capaces de hablar pero, salvo por el hecho de que están ligeramente fríos, es imposible diferenciarlos (sin un examen médico previo) de un ser vivo normal.

TYPE-005B: También llamados “regeneradores”, estos modelos no requieren que un equipo médico de Sol Negro los opere para recuperarse del daño, pues tienen un sistema que permite que se curen de las heridas a la misma velocidad con la que se cierran las aperturas que forman sus huesos. En consecuencia, recobran 50 Puntos de Vida por asalto.

Type-005
modificado



VALKYRIA

DAMA DE LA MUERTE



Nivel: 7 **Clase:** Entre mundos, No muerto (especial) 25

Puntos de Vida: 230

Categoría: Warlock

Fue: 8 **Des:** 12 **Agí:** 11 **Con:** 9 **Pod:** 12 **Int:** 11 **Vol:** 8 **Per:** 11

RF: 70 **RM:** 80 **RP:** 70 **RV:** 70 **RE:** 70

Turno: 115 Natural, 95 Guadaña de Almas

Habilidad de ataque: 210 Guadaña de Almas +10

Habilidad de defensa: 205 Guadaña de Almas +10

Daño: 75 Guadaña de Almas (Fil)

TA: Ninguna

ACT: 45

Zeon: 750

Proyección mágica: 150 Ofensiva

Nivel de Vía: Nigromancia 40

Habilidades naturales: Proyección Mágica Como Ataque.

Habilidades esenciales: Don, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrehumanas, Exención Física, Inhumanidad.

Poderes: Guadaña de Almas, Robar el Alma, Valestis (+50 Ataque, RM 140, Debilidad, Sin Daño, Requiere 2 Turnos de Preparatoria), Robar el Alma, Forma Espectral (Limitada), Ver las Almas, Indetección Mística +100, Mediavida, Inmortal.

Tamaño: 17 Medio

Tipo de movimiento: 11

Regeneración: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Sigilo 105, Advertir 25, Buscar 100, Rastrear 125, Valoración Mágica 60.

Una Valkyria, o Doncella de la Muerte, es una enigmática criatura ni viva ni muerta. Su objetivo es destruir a aquellos mortales que de algún modo tratan de escapar del ciclo natural convirtiéndose en criaturas inmortales o alterando el curso de su existencia.

Existen dos teorías diferentes sobre el nacimiento de las Valkyrias. Un sector de los historiadores y ocultistas piensan que son mujeres que, segundos antes de su muerte, fueron elegidas por alguna potencia mayor dándoles a escoger la posibilidad de permanecer en el mundo a cambio de acabar con todos aquellos que trataban de escapar a su sino. En ese sentido, se asemejan mucho al mito de las banshees, salvo que su naturaleza es claramente guerrera. Por el contrario, otros piensan que fueron creadas directamente por las tres Parcas Verdanni, Ull y Cloht, y que actúan como agentes de estas corrigiendo los actos de aquellos que tratan de pervertir el sino.

El aspecto de una Valkyria es, en el mejor de los casos, tan fascinante como aterrador. Se trata de hermosas mujeres aladas que tienen la mitad izquierda de su cuerpo completamente esquelético. Siempre van armadas con armas muy ornamentales y se mueven entre la sombras, lo que les da un porte aún más lúgubre.

Sus personalidades son variadas, pero todas están obsesionadas con su trabajo. Capturar las almas de sus objetivos es lo que más les importa, aunque siempre cumpliendo multitud de reglas que determinan todas y cada una de sus acciones en el mundo. Como ellas mismas aseguran, al ser las intermediarias de las fuerzas del más allá es lógico que su cometido esté estrictamente regulado. Desprecian especialmente a los seres no muertos, por lo que siempre que no comprometa su trabajo acaban con todos los que se crucen en su camino.

Una Valkyria es del todo incapaz de manifestarse en el mundo e iniciar una cacería por si misma; necesita ser llamada por un intermediario. Sin embargo, la persona que la invoca no requiere en absoluto ser un experto en lo sobrenatural, basta con que alguien se vea afectado por las acciones de alguien que ha pervertido el ciclo de la vida y en cuyo interior sienta que es algo injusto.



Nigromantes que tratan de trascender la muerte, hechiceros que alteran su naturaleza transformándose en quimeras inmortales o simples espíritus que se quedan atrás para acabar convirtiéndose en no muertos son sus blancos más comunes.

Curiosamente, la mayoría de criaturas sobrenaturales evitan tener problemas con ellas, incluso aquellas que las superan en poder. Demonios, elementales y otros entes similares las rehúyen siempre que pueden, posiblemente para no tener problemas con aquellas a las que estas sirven.

No se sabe cuantas de ellas caminan por Gaia en la actualidad, pero lo cierto es que pasan la mayoría del tiempo en otros planos de existencia hasta que se manifiestan en el mundo.

MODUS OPERANDI

Salvo en el caso de los no muertos, las Valkyrias solo entran en combate contra sus objetivos y aquellos que los protejan. En tales casos, tratan de acabar con ellos en sigilo, haciendo uso de sus considerables habilidades de subterfugio y su indetección sobrenatural, aunque no tienen el más mínimo problema en presentarse delante de sus víctimas si consideran que todo será más fácil y rápido de ese modo.

Aparentemente, no tienen puntos vulnerables conocidos.

Guadaña de Almas: Una Valkyria de la Muerte posee un artefacto único atado a su esencia llamado Segadora de Almas. Se trata de un arma de Calidad +10 que tiene la capacidad especial de dañar cualquier criatura, sin importar sus inmunidades especiales o protecciones, e incrementa en 50% el daño causado sobre criaturas no muertas, así como contra otros seres que de algún modo hayan escapado al círculo de la vida y de la muerte. Por lo general es una Guadaña de Guerra (y como tal se la refleja en las estadísticas de la Valkyria), pero también puede ser cualquier otra arma de filo (como espadas, alabardas o mandobles). En caso de que la Guadaña de Almas se separe de su dueña, pierde sus cualidades especiales y revierte a una simple arma +0. La Valkyria puede convertir cualquier objeto que enarbole en otra Guadaña de Almas simplemente vertiendo algo de su sangre sobre ella, pero es algo que prefieren evitar, ya que sienten que dejan atrás una parte de sí mismas.

Forma Espectral: Las Valkyrias pueden convertir su cuerpo en una masa espectral. No solo se vuelven temporalmente intangibles (todos los ataques que no son capaces de dañar energía las atraviesan y son capaces de ignorar los objetos sólidos), sino que cualquier persona que se ponga en contacto con ellas o con su arma debe superar una RF o RM contra 110 o sufrirá un negativo a toda acción y una perdida de Puntos de Vida equivalente al nivel del fracaso. No obstante, al contrario que los verdaderos espectros son perfectamente visibles en esta forma por cualquier persona.

Indetección Mística: Su naturaleza asesina la predispone para acabar con sus víctimas sin que estas se percaten de su existencia. Cuando alguien realiza cualquier detección sobrenatural sobre ella, la Valkyria obtiene un bono de +100 al control de Resistencia que deba superar.

Ver las Almas: Las Valkyrias ven las almas de todas las criaturas (e incluso objetos) que se encuentren, descubriendo innatamente cual es su naturaleza intrínseca. Son incapaces de percibir si alguien es “bueno o malo”, pero sabrán al instante si es un ser mortal o no, a que raza pertenecen o si su presencia en el mundo es un error. Solo las personas con Natura 20 o las entidades con un Gnosis superior a 35 escapan a esta capacidad.

Robar el Alma: Las Valkyrias pueden arrancar el alma de cualquier criatura con su arma, encerrando dentro de su filo la esencia de aquellos que han venido a reclamar. Esto tiene lugar automáticamente cuando reducen los Puntos de Vida a valores negativos (sin control alguno de Entre la Vida y la Muerte) o usando con éxito un ataque de Valestis.

Valestis: Para usar este ataque la Valkyria acumula su poder durante dos turnos enteros (en los que no puede hacer ninguna acción activa), y ejecuta un impacto especial basado en Energía que incrementa 50 puntos su habilidad ofensiva. El golpe en sí no provoca daños, pero si consigue un resultado que debiera causarlos obliga al objetivo a realizar una RM contra 140. Si no supera esta Resistencia, el afectado pierde 1 punto de Poder, Inteligencia, Constitución y Voluntad, más otro adicional por cada 10 puntos por los que falló la tirada. Si el valor de alguna de dichas características llega a 0, la guadaña reclama el alma y el afectado muere de forma inmediata. Es importante puntualizar que esta pérdida es permanente siempre y cuando la Guadaña de Almas que contiene los fragmentos de esencia robados no sea destruida.

Mediavida: Las Valkyrias no son seres vivos, pero tampoco responden a las mismas reglas que los no muertos convencionales; en su interior, aún les queda un diminuto hábito vital. Por ello, eligen en cada momento si beneficiarse o no de su condición, decidiendo con libertad que les afecta y que no. Por ejemplo, podrían ser curadas con un conjuro de necromitad, pero ignorar completamente cualquier clase de dominación o daño que únicamente afectara a no muertos.

Inmortal: Las Valkyrias son inmunes a cualquier efecto que produzca muerte automática.



Valkyria

LA SEGUNDA VIDA

Una Valkyria tiene completamente prohibido arrebatar una vida antes del tiempo que le corresponde. Si por algún casual matara o provocase directamente la muerte de una persona ajena al objetivo que está cazando, deberá compartir su propia esencia con la del difunto para devolverlo a la vida. De ese modo, ambos seguirán existiendo hasta que uno de los dos fallezca nuevamente.

EL ARMA PERDIDA

Tras un monumental conflicto, una Valkyria llamada Luciela logró atrapar la mayor parte del alma de un poderoso nigromante que había tratado de escapar del ciclo de la vida y de la muerte. Lamentablemente, el conjuro final del archimago destrozó por completo los alrededores, dejándola malherida, inconsciente y sepultada durante varios meses. Mientras tanto, su Segadora de Almas, que aún contenía la mayor parte de la esencia del nigromante, se perdió en la explosión, acabando por mera casualidad en manos de alguno de los personajes jugadores. Naturalmente, tanto Luciela como el mermado mago tratarán de recuperarla a toda costa.

ZAAQUN

ÁRBOL MALDITO



Nivel: 4

Clase: Entre mundos 20

Puntos de Vida: 2.395 Acumulación

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 13 **Pod:** 9 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 10

RF 70 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 150 Ramas / 100 Empalar

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 120 Ramas (Con), 170 Empalar (Pen)

TA: Natural 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Miedo al Fuego (Terror Racial), Vulnerabilidad Natural a un Elemento (Doble Daño, Fuego).

Poderes: Armas Naturales: Ramas y Empalar (+50 al daño), Laberinto de Raíces (Presa 12, Distancia 25 Metros), Vampiro, Avatar, Aspecto Mundano (Metamorfismo Básico), Visión Extrasensorial.

Tamaño: 25 Enorme

Regeneración: 6

Tipo de movimiento: 6

Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Sigilo 150, Ocultarse 150, Advertir 100.

Las oscuras tierras de Moth y sus grandes bosques dan pie a multitud de leyendas terroríficas como las de los Zaqqun, los árboles malditos. Lamentablemente, como la mayoría de historias tenebrosas originarias del siniestro Principado, estas criaturas son completamente reales. Se trata de espíritus malignos que nacen del dolor y la desesperación de las personas que mueren colgadas en sus ramas o enterradas bajo ellos. Todas esas emociones corrompen al árbol y, mezclados con los oscuros poderes de Moth, dan vida a los Zaqqun.

A primera vista aparecen ser simples árboles ligeramente siniestros, mas cuando se mueven muestran en su tronco un aterrador rostro demoníaco y todas sus ramas se vuelven afiladas y monstruosas. Son incapaces de comunicarse o entender otros idiomas y, a causa de las emociones negativas que los crearon, son intrínsecamente malignos. Matan y torturan por naturaleza, pues son cosas atadas a su propia existencia. Viven en el interior de grandes bosques y jamás salen de ellos, pues su esencia está atada al lugar donde nacieron.

Su extremo sigilo combinado a su habilidad de aparecer como árboles normales ha dado pie a decenas de cuentos de terror; hay gente que asegura que ha visto árboles cambiar de posición en los bosques y que, cada vez que se daban la vuelta, parecían estar más y más cerca...

Aunque la gran mayoría de estas criaturas se encuentran en los bosques de Moth, es posible encontrarlas en otros lugares del mundo en los que La Vigilia tenebrosa esté próxima a la realidad.

MODUS OPERANDI

Los Zaqqun permanecen quietos en algún lugar del bosque que consideran su hogar (el cual suele caracterizarse por estar en absoluto silencio) hasta que notan que alguien entra en su territorio. Entonces esperan pacientemente a que se les acerquen antes de actuar.

Si pueden, una de sus maniobras favoritas es la de "arrastrar" en silencio a sus víctimas una a una (tapándoles la boca con sus raíces) para deleitarse con la desesperación de los demás al ver desaparecer a sus compañeros. Cuando son detectados, usan sus ramas en combate con terrorífica efectividad hasta eliminar a todos sus enemigos.

Los Zaqqun no tienen puntos vulnerables.

Laberinto de Raíces: Las raíces del Zaqqun pueden alargarse decenas de metros para atrapar a sus víctimas a distancia y, una vez sujetas, el árbol las arrastra hasta el tronco donde las empala con alguna de sus afiladas ramas. Normalmente desplaza las raíces con sumo sigilo por el subsuelo para que su presa no se dé cuenta de lo que ocurre y, sólo cuando están lo suficientemente cerca, se las enreda por sorpresa en las piernas. La distancia habitual que un Zaqqun puede alcanzar con sus raíces no suele exceder los 25 metros si bien hay algunos árboles extremadamente grandes que pueden hasta doblar esta longitud. Laberinto de Raíces es un ataque especial de Presa que utiliza la Fuerza del árbol maldito. Cuando quiere utilizarlo contra una persona que no lo espera su objetivo ha de superar un control de Advertir contra Absurdo (180) o sufrirá los penalizadores de Espalda y Sorpresa en su tirada de defensa.

Si la presa tiene éxito, empezará a tirar de su víctima para acercarla a toda velocidad a su tronco en el siguiente asalto y empalarla con sus ramas. El Zaqqun también puede utilizar este ataque en combate directo, intentando sujetar a sus adversarios si le conviene más que matarlos directamente. Si una persona es consciente de la existencia de las raíces y espera su ataque, sólo ha de superar un control de Advertir contra dificultad Media (80) para no aplicar el penalizador de Espalda a su defensa. La única forma de liberarse de la presa es romper las raíces provocándoles un daño no inferior a 300 puntos. Un Zaqqun puede mantener hasta a tres personas sujetas con ella y seguir luchando sin penalizador alguno a su habilidad ofensiva.

Empalar: El tronco del Árbol maldito puede exteriorizar afiladas ramas y espinas por todo su tronco que utiliza para empalar a sus adversarios. Cuando realiza una maniobra de Ataque en Área con ellas, llega a abarcar una zona de 10 metros a su alrededor.

Vampiro: En el caso de que una criatura viva muera empalada en sus espinas, el árbol maldito lo introduce en el interior de su boca y absorbe la sangre del cadáver, regenerando 50 Puntos de Vida por turno durante 5 asaltos (es decir, un total de 250 puntos).

Avatar: El Zaqqun puede conectar su espíritu impío con cualquier otro árbol que se encuentre a no más de un kilómetro de él y crear un avatar de sí mismo. Esta criatura (que no es más que un fragmento del propio Zaqqun), mantiene todas y cada una de las habilidades de su creador, aunque sólo resiste 1.000 puntos de daño antes de ser destruida. Cada vez que el Zaqqun hace uso de esta capacidad pierde la mitad de sus Puntos de Vida totales y no puede crear más de un avatar a la vez.

Aspecto Mundano: Cuando permanece inactivo el aspecto de un Árbol maldito no difiere demasiado de un árbol normal, aunque siempre tiene una apariencia ligeramente tenebrosa.

Visión Extrasensorial: Cada fibra del espíritu oscuro del Zaqqun es capaz de percibir el mundo sin necesidad de utilizar ojos. Por tanto, tiene una visión radial y puede "ver" a través de sus raíces por mucho que estas se alejen del cuerpo principal.

Vulnerable al Fuego: Los árboles malditos son muy vulnerables al fuego; cualquier ataque basado en calor les produce doble daño.



Miedo al Fuego: El fuego es increíblemente dañino para estas criaturas y produce en ellas un miedo ancestral. Consecuentemente, los Zaqqun no suelen atacar a personas que lleven antorchas o estén alrededor de una fogata. En el caso de alguien acerque demasiado algo de fuego al cuerpo de un Zaqqun mientras este aparenta ser un árbol normal, quienes superen un control de Advertir contra Muy Difícil (140) o Buscar contra Medio (80) pueden percatarse de que sus hojas y ramas se mueven ligeramente; el árbol se estremece de temor.

EL BOSQUE MONSTRUOSO

Se dice que un diminuto bosque de Moth que sirvió como escenario a una masacre está únicamente compuesto por Zaqqun. Según el mito, la arboleda entera se desplaza conjuntamente como si fuera una sola entidad viviente.



ZOPO

TRAMPA VOLADORA

Nivel: 1

Clase: Natural 0

Puntos de Vida: 55

Categoría: Asesino

Fue: 5 **Des:** 6 **Agi:** 5 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 1 **Vol:** 2 **Per:** 8

RF: 25 **RM:** 30 **RP:** 10 **RV:** 25 **RE:** 25

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 80 Lengua + 80 Fauces.

Habilidad de defensa: 40 Esquiva

Daño: 0 Lengua, 40 Fauces (Fil).

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: No duerme, Miembros atrofiados, Inmunidad Psicológica, Tamaño Innatural, Vulnerabilidad.

Poderes: Armas Naturales: Lengua y Fauces (+40 al Crítico, Ataque Adicional, Presa 10, Condicionado), Vuelo (Vuelo Natural 6, Condicionado), Visión Radial, Esquiva en Vuelo.

Tamaño: 5 Pequeño

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 0/6

Cansancio: 4

Habilidades Secundarias: Ocultarse 50, Sigilo 50, Advertir 50.

Hay veces en las que las cosas de apariencia más inofensiva pueden ser también las más peligrosas.

Los Zopos son extrañas plantas carnívoras que han evolucionado de manera anormal para alimentarse de grandes presas. Pese a ser relativamente pequeños (alrededor de unos 50 centímetros), estos inusuales depredadores son capaces de matar incluso a seres humanos con relativa facilidad. Están compuestos por un bulbo con cuatro ojos del que cuelgan unas enormes fauces dentadas y una larga lengua retráctil. Sorprendentemente, poseen varias hojas en la parte superior que giran como hélices a gran velocidad, permitiéndoles flotar por el aire en busca de "alimento".

Tienen un ciclo vital muy acelerado; viven poco más de una semana, periodo del que pasan de ser un simple planta en el suelo a marchitarse en el aire. No poseen verdadera inteligencia (o al menos, no mucha más de la que pueda tener una planta), pues sus mentes funcionan a un nivel tan básico que son incapaces de sentir emociones.

A pesar de las dimensiones de sus "hélices", los Zopo no producen prácticamente ningún sonido mientras vuelan. Por ello permanecen quietos a la espera de percibir algún ruido o movimiento que los haga activarse. Esa es la razón por la que es fácil hacer analogía con una "trampa voladora"; cepos monstruosos que persiguen a sus víctimas para arrancarles la cabeza de un mordisco.

Los Zopos pueden aparecer en cualquier sitio y en cualquier cantidad, pero son mucho más comunes en lugares subterráneos o bosques.

MODUS OPERANDI

Como su curioso apodo sugiere, estas criaturas actúan como verdaderas trampas voladoras; incansables y siempre despiertas, una vez que sienten una presa cercana se dirigen volando hacia ellas. Curiosamente, tienen algún tipo de conexión entre ellos, pues si alguna pasa cerca de otro zopo, este se activa también siguiendo la estela del anterior. Por ello, huir de ellos llega a ser muy peligroso, pues alguien puede empezar escapando de una para descubrir poco después que hay decenas persiguiéndole.

dirigen volando hacia ellas. Curiosamente, tienen algún tipo de conexión entre ellos, pues si alguna pasa cerca de otro zopo, este se activa también siguiendo la estela del anterior. Por ello, huir de ellos llega a ser muy peligroso, pues alguien puede empezar escapando de una para descubrir poco después que hay decenas persiguiéndole.

Lengua y Fauces: Rodeando con su larga lengua el cuello de sus víctimas, los Zopos primero se sujetan a ellas para, tras abrir sus grandes fauces, dar un fuerte tirón mientras cierran de un golpe seco sus mandíbulas. En la mayoría de los casos eso representa la muerte automática de su enemigo por decapitación, si bien a veces, de no conseguir alcanzar la cabeza, pueden buscar otros puntos del cuerpo. Esta maniobra tiene dos etapas. En primer lugar los Zopos realizan un ataque especial de Presa con su lengua usando el equivalente a Fuerza 10 (no importa cual sea el resultado final, nunca puede causar más que Parálisis Menor, pues se considera que se han agarrado al cuello u otra extremidad). De tener éxito, en el mismo asalto realizan un ataque adicional apuntado con sus fauces, aunque no sufren por ello penalizador alguno a su habilidad. Al hacerlo la trampa voladora siempre suelta a su objetivo, aunque este sí aplica el negativo correspondiente por encontrarse atrapado (que es de -20 a la parada o -40 a la esquiva) y recibir un ataque adicional. Salvo si el individuo atrapado carece de ellos (o es físicamente imposible), este segundo ataque siempre se considera que tiene como objetivo un punto vulnerable, e incrementa en +40 el resultado de cualquier crítico que pudiera producir.

Vuelo: Haciendo girar las hojas que tiene en la parte superior a modo de hélice, un Zopo es capaz de mantenerse en el aire con Tipo de Vuelo 6. Sin embargo, su pequeño tamaño le impide tomar mucha altura, así que no se eleva más de tres o cuatro metros. Si sus Puntos de Vida se reducen a 25 o menos, las hojas están tan dañadas que pierde la capacidad de volar y, consecuentemente, de moverse lo más mínimo.

Visión Radial: La trampa voladora posee cuatro ojos que miran sin parar en todas direcciones. Su único punto ciego es la parte superior de su cuerpo.

Esquiva en Vuelo: Pese a lo que puedan aparentar los Zopos son muy hábiles esquivando y, dado que son considerablemente pequeñas, sus enemigos de tamaño medio o superior sufren un penalizador de -20 a su habilidad ofensiva (-10 en caso de que reduzca a la mitad los negativos de los golpes apuntados). Sin embargo, de perder la capacidad de volar, su Esquiva se reduce automáticamente a 0.

Vulnerable: Como plantas que son, cualquier daño basado en fuego consume sus cuerpos con facilidad, produciéndoles doble daño.

ESTADOS DE DESARROLLO

Además del estado adulto, los Zopos pueden encontrarse en dos estados evolutivos más; larvario y marchito.

LARVARIO: En este estado son simples capullos incapaces de volar que se desplazan por el suelo apoyándose en sus raíces. Se alimentan de pequeños animales e insectos, pero son relativamente inofensivos para los hombres. Su única cualidad peligrosa es que, en caso de que sean golpeados con fuerza (como un simple pisotón), estallan provocando una pequeña nube de polen que irrita los ojos y produce fuertes reacciones alérgicas (especialmente estornudos o vómitos). Si bien no es demasiado problemático en si mismo (los efectos desaparecen en pocos minutos), la parcial ceguera y la temporal debilidad pueden ser terribles si hay más Zopos en las inmediaciones. Cualquiera que esté a menos de tres metros de la larva cuando estalla ha de superar un control de RV contra 100 o sufrir un efecto inmediato de Ceguera Parcial (a causa de los ojos lacrimosos) y -20 a toda acción (por los estornudos y vómitos) un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso.

MARCHITO: Es la fase final de la vida de un Zopo, justo antes de que muera dando nacimiento a varias larvas. En este estado, sus fauces son inservibles y su velocidad de vuelo queda reducida a 3 (haciendo consecuentemente que su Esquiva sea sólo de 20). Sin embargo, su flor se ha abierto, lo que genera grandes cantidades de invisible polen infeccioso que, igual que las larvas, causa efectos alérgicos en las personas. Todo aquel que permanezca al menos un turno a menos de 20 metros de un Zopo en estado marchito ha de superar un control de RV contra 100 o sufrir un efecto inmediato de Ceguera Parcial y -20 a toda acción un número de asaltos equivalente al nivel de fracaso.



CAPÍTULO 2

LA8 RAZAS PERDIDAS

Ángeles para algunos.
Demonios para otros.
Somos todo lo que puedes imaginar.
Y más.

Ophiel Zeros Akerontes

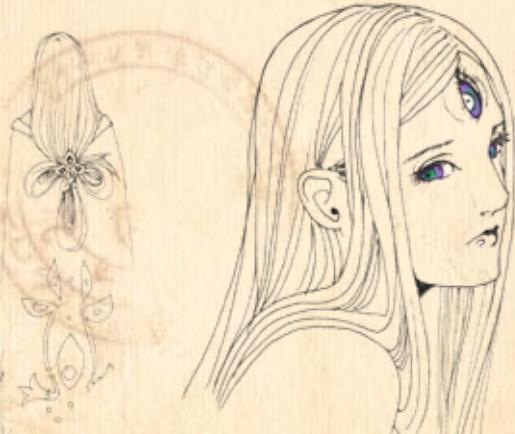
Sylvain, Duk'zarist, Jayán, D'anjayni y Daimah son generalmente reconocidas como las razas sobrenaturales más importantes de la antigüedad, pues sus obras y su herencia aún pueden verse reflejadas en Gaia. No obstante, lo cierto es que existen otras muchas de gran relevancia en la historia, cuyas civilizaciones han tenido un peso fundamental en el desarrollo de la humanidad. Aunque sus nombres no sean tan conocidos como los cinco grupos anteriores, lo cierto es que cada una tiene igualmente una gran trascendencia en su manera.

En las siguientes secciones veremos una descripción de las características de alguna de ellas, así como de las ventajas e inconvenientes que poseen. La explicación se centra tanto en las razas puras como en sus Nephilim. Por supuesto, los jugadores son libres de escoger cualquiera de estas Almas Perdidas o, en el caso de que el Director lo permita, incluso razas puras.

Modificador de nivel

Los atributos sobrenaturales que poseen algunas de las razas no humanas les otorgan un modificador a su nivel. Estos "niveles adicionales" no proporcionan al personaje las ventajas usuales, sino que únicamente se contabilizan para saber la cantidad de experiencia que se necesita para subir de nivel. Es decir, aunque aumenten niveles por el mero hecho de pertenecer a una raza sobrenatural, no suben sus puntos de vida, presencia, bonos innatos o puntos de desarrollo, pero sí cuentan a efectos de experiencia.

Queremos crear un personaje de nivel 1 de raza Devah. Como personaje de primer nivel que es, debería empezar con 0 puntos de experiencia, pero al ser de una raza con un modificador de +2, en lugar de eso empezaría con 225 puntos de experiencia, pese a ser en todos los aspectos de nivel 1. Por ello, necesitaría llegar a 375 puntos de experiencia para subir nivel 2, 550 para nivel 3 y así sucesivamente.



DEVAH

Después de los Duk'zarist y los Sylvain, los Devah fueron la raza más importante de la antigüedad. Según cuentan provienen de la misma raíz sanguínea que los Jayán pero, pese a los muchos parecidos que existen entre ambas, sus diferencias son más que evidentes. Nadie sabe a ciencia cierta si hubo un momento en el que fueron una sola raza que se separó o si, desde el principio, eran dos grupos diferentes.

La esencia de los Devah está ligada a los espíritus y al mundo sobrenatural mucho más que la de otras razas. Son físicamente bastante parecidos a un ser humano, pero con notables diferencias. No sólo su cuerpo es ligeramente más frágil y estilizado, sino que poseen un tercer ojo que cruza su frente verticalmente. Tienen el pelo comúnmente de color azulado, verdoso, morado, negro o de otros colores de tonalidades frías.

Los Devah son considerablemente longevos, alcanzando frecuentemente los doscientos años de edad. No obstante, su apariencia nunca "envejece" por encima de los cuarenta años. Sorprendentemente, maduran muy pronto; aunque siguen teniendo cuerpos de niños, con sólo diez o doce años ya piensan y razonan como un adulto.

Su personalidad es muy inusual, ya que carecen casi por completo de emociones. Eso no representa que no tengan ningún sentimiento en absoluto, pero consideran que dejarse guiar por ellos es una futilidad que sólo conduce al desastre. Por eso generalmente son fríos y racionales, y hacen que la lógica rija la mayor parte de sus vidas.

La sociedad de los Devah es verdaderamente única. Basan casi toda su cultura en el control de las fuerzas sobrenaturales y el dominio de criaturas mágicas. De hecho, aprovechan su conexión única con el mundo espiritual para suplir su escasa capacidad física y obtener cierto predominio sobre otras razas. En dicho respecto, son extremadamente clasistas; creen que su función natural es la de "mostrar" al resto de seres vivos que ellos son quienes, por el bien de todos, deberían dirigir el mundo. Pese a ello nunca han sido particularmente violentos, prefiriendo usar métodos más racionales que la guerra para someter a otros pueblos en pos del "bienestar común". Por lo general, no existen clases nobles o monarquías en su civilización. Las decisiones más relevantes se llevan a cabo por un consenso senatorial que forman los miembros más capaces de su raza. Para ellos, el grupo social primario es la familia, pues entre miembros de una misma casa siempre comparten muchas cosas en común, tanto física como intelectualmente.

Pese a que a lo largo de los siglos los Devah acumularon un descomunal poder, una división interna provocó la práctica destrucción de su raza cuando una lamentable guerra civil exterminó a más del noventa por cien de ellos. Dicho conflicto, que marcó un hito en la historia por ser el primero en el que se utilizaron Aeones como armas, marcó el declive de su imperio y su civilización.

Mente y Alma Superior: Un Devah posee una inteligencia, una voluntad y poder espiritual superior a lo normal, por lo que aplica un bono de +1 a las características de INT, VOL y POD.

Tamaño Innatural: Pese a tener negativos a sus atributos de Fuerza y Constitución, los Devah no tienen por ello un tamaño inferior al de los seres humanos. Así pues, suman dos puntos a su Tamaño.

Comunicación Sobrenatural: Los Devah son capaces de comunicarse con otros miembros de su raza simplemente mirándose directamente a través de su tercer ojo. Este método permite transmitir no sólo palabras, sino también emociones, ideas e incluso recuerdos. Cuanto más clara sea su visión, mejor y más rápido podrán expresarse.

Mente Compleja: Es muy difícil afectar a un Devah con habilidades que traten de explorar sus pensamientos o afectar su personalidad. En consecuencia, obtienen un +15 a su RM y su RP cuando alguien intente

leer su mente o provocar innaturalmente algún sentimiento o emoción.

El Ojo del Alma: El tercer ojo que los Devah tienen en la frente percibe el mundo espiritual con completa claridad. Con él, pueden ver criaturas anímicas y sentir innatamente cuales son sus afinidades elementales. Además, si contemplan a un ser sobrenatural (Seres Entre Mundos o Áimas únicamente) entre dos y tres asaltos, son capaces de saber su nombre real. Este poder no les permite ver poderes psíquicos, ni tampoco funciona con criaturas con un Gnosis superior a 30.

Lazos Existenciales: Los Devah poseen una afinidad natural hacia los lazos espirituales que se emplean en las habilidades de convocatoria. En consecuencia, aplican un bonificador de +10 a cualquier control de Convocar, Controlar, Atar o Desconvocar que realicen.

Fragilidad Física: Los Devah siempre se caracterizaron por poseer una constitución débil y poco resistente. En consecuencia, sufren un penalizador de -1 a su FUE y un -2 a su CON. Adicionalmente, aplican un penalizador especial de -10 a su RF y RE.

Alma Innatural: Todos los Devah nacen siempre con un fuerte lazo hacia lo innatural, por lo que están obligados a elegir la ventaja de Don o Acceso a Poderes Psíquicos.

Natura Base: 5

Modificador de Nivel: +2

NEPHILIMS

Son muy pocos los Nephilim Devah que existen en Gaia, ya que el exterminio de su raza ocurrió mucho antes de la formación de La Barrera. De hecho, hay incluso menos que Duk'zarist, lo que los convierten en las Almas Perdidas más raras del mundo.

Pese a la marcada fuerza de sus espíritus, los poderes que heredan son casi exclusivamente anímicos, así que la influencia en sus cuerpos es difícil de percibir. De hecho, salvo por una aparente fragilidad física y el hecho de que su pelo suele ser siempre de color muy claro, no poseen ningún rasgo especialmente distintivo.

Por el contrario, su personalidad sí suele verse profundamente afectada por sus almas, y es común que conserven la mayor parte de los rasgos característicos de su idiosincrasia racial. Generalmente, todos los Nephilim Devah se comportan de una manera bastante fría y metódica. Dominan a la perfección sus sentimientos y prefieren guiar sus vidas por la lógica. Les gustan los retos intelectuales y sienten un especial interés por todas aquellas materias que desconocen. No les importa tener compañía, pero no son dados a establecer fuertes lazos afectivos con nadie.

Característicamente, los Nephilim Devah nunca sueñan con sus vidas pasadas, pero sí con infinidad de criaturas que conocieron en ellas. Por supuesto este hecho no les perturba, pero si despierta más su curiosidad.

Las almas les otorgan notables habilidades místicas que aprenden gradualmente a controlar. A continuación podemos ver el listado de dichas capacidades:

Mente Compleja: Similar a la habilidad de mismo nombre de los Devah puros, salvo que el bono es de +10 a su RM y su RP en lugar de +15.

El Ojo del Alma: El tercer ojo que los Devah tenían en la frente aún se manifiesta espiritualmente en los Nephilim. Cuando cierran sus ojos reales, inconscientemente son capaces de "ver" criaturas anímicas y sentir innatamente cuales son sus afinidades elementales. Además, igual que un Devah verdadero, si contemplan a un ser sobrenatural (Seres Entre Mundos o Áimas únicamente) entre dos y tres asaltos, son capaces de saber su nombre real. Este poder no les permite ver poderes psíquicos, mágicos ni tampoco funciona con criaturas con un Gnosis superior a 30.

Lazos Existenciales: Esta habilidad funciona exactamente igual que en los Devah, salvo porque el bono sólo afecta a Convocar y Desconvocar.

Fragilidad Física: Los Nephilim Devah sufren un penalizador especial de -10 a su RF y RE.

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



VETALA

Muy probablemente, la ignota raza conocida como los Vetala es el origen de muchos de los mitos vampíricos que aún existen en Gaia. Son los "niños de la noche", aquellos que viven a la sombra del mundo.

Su piel es pálida, casi azulada, con decenas de marcadas venas y vasos capilares dibujando extrañas formas bajo su epidermis. A veces tienen facciones muy inhumanas (incluso monstruosas en el caso de los hombres) y sus ojos, siempre plateados, están inyectados en sangre. No tienen uñas, pero sus falanges óseas se mezclan con las puntas de sus dedos dando la impresión de que tienen algo parecido a garras. Se alimentan de sangre, de la que extraen todos los nutrientes necesarios para que sus cuerpos sigan funcionando. Es el único sustento que requieren, pues su sistema rechaza toda clase de comida sólida.

Los Vetala son virtualmente inmortales, o al menos, en lo que se refiere a edad; algunos de ellos han demostrado ser capaces de vivir incluso varios milenios. No obstante, sus cuerpos si envejecen, y se van marchitando cada vez más hasta ser poco más que una especie de cadáver andante. Irónicamente, con el tiempo su "inmortalidad" acaba convirtiéndose en su prisión, pues llega un momento en el que acaban tan secos y débiles que ni siquiera pueden moverse. A partir de los quinientos años ya son ancianos, y dos o tres siglos después, entran en un estado de catalepsia debido a la masiva degeneración de sus cuerpos y mentes. Este proceso puede paliarse con grandes cantidades de sangre, la cual devuelve transitoriamente salud y vigor juvenil a sus cuerpos. Lamentablemente, cuando más viejos son, requieren una mayor cantidad y la duración del cambio es más y más corta.

Curiosamente, los Vetala pueden emparejarse con miembros de su propia raza o, en casos inusuales, con los de otros grupos étnicos. No obstante, sus hijos siempre o bien nacen muertos o son Vetala puros, jamás adquiriendo características de sus otros progenitores.

De un modo muy similar a los D'anjayni, los Vetala han existido aislados de la mayor parte de los acontecimientos de Gaia. Pese a haber cosechado un considerable poder y una rica cultura, su escaso número así como su gran debilidad hacia la luz, les impidió convertirse en una de las razas dominantes, algo para lo que tenían cierto potencial. Su sociedad era marcadamente estamental, con unas cuantas casas nobles dominando sus ciudades-estado, las cuales estaban recubiertas mediante medios sobrenaturales con perpetuas nubes de tormenta que bloqueaban la luz del sol. Hacían un uso extremo de la esclavitud, obligando a miembros de otras razas a servirles como criados o fuente de alimento.

Hijos de la Noche: Durante la noche, los Vetala obtienen un +1 a sus Atributos de Fuerza y Poder.

Agante al Daño Crítico: Una de las características más llamativas de los Vetala es que sus cuerpos no tienen propiamente puntos vulnerables. Aunque pueden morir a consecuencia de un daño masivo como cualquier otro ser vivo, son perfectamente capaces de resistir que su cabeza sea agujereada por un objeto afilado o que algo traspase su corazón (de hecho, les produce casi el mismo daño que un impacto similar en el estómago o en el hombro). En realidad, es la perdida de sangre en sus vasos capilares lo que les perjudica, pues cuando carecen de ella su sistema se colapsa. Consecuentemente, los Vetala ignoran por completo los efectos de los críticos en cuerpo o cabeza, salvo aquellos que produzcan decapitación.

Ultrasonidos: Los Vetala son capaces de producir inapreciables ultrasonidos con los que influyen sutilmente a la mayoría de animales naturales poseedores de sentidos inhumanamente agudos. Seres como insectos, murciélagos y, en algunos casos, incluso lobos u otros depredadores de tamaño medio pueden verse afectados por esta habilidad. Los ultrasonidos influyen automáticamente a cualquier masa de criaturas de nivel 0 cuya Inteligencia no sea superior a 3, o a seres de nivel superior de similar Inteligencia cuya suma de presencias en su conjunto no sea superior al doble de la del Vetala. Cuando un Vetala hace uso de esta habilidad parece que está susitando algo inapreciable en voz baja. Sólo aquellos con un atributo de Percepción 11 o superior o que sean capaces de advertir un control de Advertir contra Absurdo podrán sentir los ultrasonidos que emiten.

Extasis Sanguíneo: Consumiendo grandes cantidades de sangre de golpe los Vetala pueden incrementar enormemente todas sus capacidades. Entre cinco y treinta minutos después de haberse alimentado (la duración depende de la cantidad y calidad de la sangre) obtienen un bono de +10 a Toda Acción, un +1 a un Atributo determinado (este puede variar entre un Vetala y otro), y reducen a la mitad los negativos provocados por el dolor y el cansancio. Por desgracia, esta sobrealimentación causa posteriormente serios perjuicios en sus cuerpos, que se resienten del exceso. Entre dos y tres horas después, sufren un -30 a Toda Acción un periodo de tiempo cinco veces superior al que obtuvieron el bono.

Curación Rápida: Si se alimentan de suficiente sangre a diario, el cuerpo de los Vetala sana a una velocidad increíble, por lo que suman cuatro puntos a su nivel de regeneración natural.

Vulnerable a la Luz: La mayor vulnerabilidad de los Vetala es su intolerancia hacia la luz. Aunque pueden soportarla sin demasiados problemas cuando no es demasiado fuerte, al exponerse a fuentes luminosas de gran potencia o pureza su piel se quema y empieza a arder. Cada vez que esto ocurra, el Vetala ha de superar un control de RF contra una dificultad entre 80 y 160 (dependiendo del grado de exposición, la potencia y pureza de la luz), o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. En el caso de que fallase el control por más de 50 puntos, el fuego que envolvería al Vetala sería tan intenso que estaría automáticamente en el estado En Llamas.

Su Visión del Mundo: La naturaleza de los Vetala les hace afrontar los acontecimientos de un modo ligeramente diferente a otras razas. Por tanto, en el caso de que sea encarnado por un jugador, sufre un penalizador de -2 a los puntos de experiencia que obtenga al finalizar una sesión de juego.

Natura Base: 5

Modificador de Nivel: +2



NEPHILIMS

Aunque lo cierto es que los Vetala nunca fueron muy numerosos, lo cierto es que hay una considerable cantidad de Nephilims en Gaïa, sobre todo en Moth y en las tierras oscuras.

Sus esencias tienen mucha influencia en sus cuerpos, lo que les otorga numerosas características inusuales. Suelen ser personas de piel pálida y rasgos finos. A menudo, tienen los vasos sanguíneos muy oscuros, y pueden verse con facilidad en rostros y manos. Su pelo y ojos acostumbran a tener tonalidades rojizas u oscuras, y las pupilas excepcionalmente claras (en raras ocasiones, incluso ligeramente plateadas). Tienden a vivir un poco más que el humano medio, sobre todos si le alimentan bien, superando con frecuencia el siglo de edad.

El alma de los Vetala entra muchas veces en conflicto con su recién adquirida naturaleza humana. A veces, sienten incluso que hay "alguien más" en su interior, un alter ego que trata de dominarlos y les obliga a hacer cosas en contra de su voluntad. Incluso se han dado casos en los que algunos Nephilim desarrollaron psicopatías y trastornos de identidad, siendo personas muy diferentes por el día y la noche (y a menudo incapaces de recordar por la mañana lo que hicieron por el día lo que hicieron antes de acostarse). De un modo u otro su influencia les hace comportarse habitualmente de un modo ególatra y tienden a menospreciar a quienes les rodean, viéndolos como poco más que siervos o marionetas. No obstante son muy pasionales y especialmente sobreprotectores con las personas que aman.



Por su naturaleza intrínseca sienten una verdadera fijación con la sangre, un fuerte deseo psicológico de beberla que puede llegar a convertirse en una obsesión. Si la prueban corren incluso el riesgo de volverse adictos a ella.

Frecuentemente tienen sueños de su vida pasada, pero estos se manifiestan mucho más como oscuras pesadillas que les aterra recordar.

Sus almas les otorgan varias habilidades físicas así como varias dependencias psicológicas. A continuación podemos ver el listado de sus capacidades:

Aguante al Daño Crítico: Similar a un pura sangre, el cuerpo de los Nephilim tiene una increíble resistencia al daño. Si son impactados en un punto vulnerable, pueden sumar un bono de +50 a cualquier control de RF para superar los efectos del crítico.

Éxtasis Sanguíneo: Igual que un auténtico Vetalá, si el Nephilim ingiere grandes cantidades de sangre entra en un estado sobrenatural que incrementa sus capacidades. Entre uno y cinco minutos después de haberse alimentado (la duración depende de la cantidad y calidad de la sangre) obtienen un bono de +10 a Toda Acción y un +1 a un Atributo determinado. Esta sobrealimentación no provoca perjuicios demasiado profundos en sus cuerpos, pero no pueden volver a obtenerlos hasta que no hayan transcurrido entre dos y tres horas.

Curación Rápida: Similar al de los Vetalá puros, salvo que sólo incrementan un punto su nivel de regeneración natural.

Piel Fotosensible: Aunque en menor grado que los auténticos Vetalá, la luz resulta perjudicial para los Nephilim. Si alguno pone su piel en contacto con una fuente lumínica muy potente, ha de superar un control de RF contra una dificultad entre 40 y 140 dependiendo del grado de exposición, la potencia y pureza de la luz. Si la falla por menos de 30 puntos sufre quemaduras por valor de 10 puntos de daño y un negativo a Toda Acción de -20 a causa del punzante dolor, mientras que si la diferencia es superior, el daño es de 20 puntos y el negativo se incrementa hasta -40. El penalizador a la acción se mantiene hasta tres asaltos después de que se haya apartado de la luz.

Obsesión por la Sangre: Si empiezan a alimentarse de suficiente sangre como para obtener Éxtasis Sanguíneo, desarrollan una dependencia psicológica hacia ella que se traduce en la Desventaja Adicción Grave a la sangre. Si se diera el caso de que dicho personaje ya tuviera esa Desventaja, doblaría los penalizadores aplicables por no satisfacer su vicio y tendría que superar un control de Voluntad cada vez que vieras correr la sangre para evitar perder el control y tratar de beberla.

Salud Enfermiza: La mayoría de Nephilim Vetalá son anémicos y aplican un penalizador de -20 a su RE.

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

LOS ANTIGUOS

Algunos Vetalá excepcionalmente ancianos (incluso milenarios) eran conservados por los miembros de su raza en ataúdes especiales que les proporcionaban sangre suficiente para vivir. Sus cuerpos se almacenaban en bóvedas descomunales conocidas como Los Salones de los Antiguos, y el consejo de nobles que regía sus ciudades los consultaba para beneficiarse de sus conocimientos.

Sin embargo, aún más extraños que estos eran los Vrykolakas, título que recibían los miembros más poderosos de su raza. Sus cuerpos eran conservados en unos contenedores especiales que les proveía de sangre suficiente para vivir en un estado de coma. De ese modo, cuando sus habilidades eran necesarias, se les bañaba en sangre suficiente para que recobraran temporalmente plenas facultades físicas y mentales. Se dice que, dependiendo de la sangre que habían utilizado para subsistir, los Vrykolakas adquirían poderes únicos y podían transformar sus cuerpos.

TUAN DALYR

Tuan Dalyr, palabra que proviene del lenguaje Ailish y significa “los que se quedaron atrás”, es una de las razas menores de Gaia, mucho más joven y menos extendida que cualquiera de las etnias sobrenaturales que existen desde la Era del Caos. Sus orígenes se remontan algo menos de novecientos años, en el tiempo en el que los habitantes de Alberia combatían abiertamente contra los espíritus de las bestias. En aquellos momentos de conflicto, una gran parte de los hombres y mujeres del País de las Lluvias Eternas prefirieron ponerse de parte de los señores de las forestas, uniéndose en cuerpo y alma a estos para dejar de ser meros humanos. Así nacerían los Tuan Dalyr, los descendientes de aquellos que decidieron dar su espalda al hombre.

Físicamente el cuerpo de un Tuan Dalyr no se diferencia en nada del de un ser humano normal, por lo que pueden vivir entre la gente sin dificultad. No obstante, han heredado las habilidades animales de sus antecesores y, en ciertas condiciones especiales, sus cuerpos cambian adquiriendo características y formas de bestia. Cada Tuan Dalyr, dependiendo de su progenitor, puede tener una apariencia monstruosa diferente, pero por lo general todas tienen similitud con grandes depredadores. La magnitud del cambio también puede variar de persona a persona, pero incluso quienes sufren las transformaciones más radicales siempre mantienen una forma corporal muy “humana”. Por lo general, además de cierto aumento de la masa física, lo habitual es que surjan garras, colmillos, pelo corporal o facial, pupilas rasgadas e incluso cola.

Es difícil definir la cultura Tuan Dalyr como algo “propio de su raza”, pues básicamente compartían la de las tribus nómadas de las forestas de Alberia. No obstante, lo cierto es que durante el tiempo en el que se mezclaron con los espíritus de las bestias degeneraron bastante, volviéndose incluso más salvajes y sedientos de sangre, aunque a la vez respetuosos con algunas tradiciones Lilium. Pese a que estuvieron a punto de obtener la supremacía en País de las Lluvias Eternas, la gran mayoría acabarían siendo exterminados por los soldados del primer emperador Zhorne Giovanni en la batalla del Bosque de los Susurros. Los escasos supervivientes se vieron forzados a dispersarse, escondiéndose en las profundidades de los bosques septentrionales o huyendo hacia el este.

Desde entonces, vivieron en pequeñas aldeas apartadas o como tribus errantes que ocultaban su verdadera condición a los hombres. Con el tiempo, algunos también se mezclaron con la humanidad, con la que han vivido, en ocasiones, incluso ignorando su propia condición sobrenatural. Los Tuan Dalyr, nunca tuvieron ninguna relación con organizaciones como Samael, pues a ojos de los Ángeles Caídos siempre fueron poco más que “humanos”.

El comportamiento de un Tuan Dalyr no difiere en absoluto del de un ser humano normal, pero lo cierto es que su herencia bestial los hace propensos a perder más fácilmente la calma y actuar violentamente.

Aparentemente, los ciclos de la Luna también pueden afectar ligeramente su estado de ánimo, ya que influye ligeramente en su parte animal.

Los Tuan Dalyr no producen Nephilims, pues sus almas son prácticamente humanas en la mayoría de los aspectos.



Armas naturales: Las garras y fauces que los Tuan Dalyr obtienen mientras están trasformados pueden utilizarse en combate muy eficazmente. Cuentan como armas naturales que producen un daño base de 40 más el bono de Fuerza. Naturalmente, es necesario desarrollar su habilidad de combate con ellas para no aplicar penalizadores.

Transformación: Un Tuan Dalyr tiene la capacidad de exteriorizar voluntariamente sus poderes transformando su cuerpo. Eso le proporciona un bono temporal de +3 que debe repartir entre sus Atributos de FUE, DES, AGI y PER (hasta un máximo de +2 en una sola característica). No obstante, esta transformación siempre es idéntica, o lo que es lo mismo, los bonos se reparten siempre de la misma manera. Un Tuan Dalyr que obtuviese un +2 a FUE y +1 a DES no podría, posteriormente, decidir aplicar sus bonificadores en atributos diferentes. Las alteraciones en la Fuerza también afectan su tamaño, pudiendo aumentar cuando está en estado animal. Lamentablemente, la transformación también afecta ligeramente el raciocinio del Tuan Dalyr, por lo que mientras esté transformado aplicará un penalizador de -2 a su INT y VOL, así como un -10 a su RM y RP.

Sentido de Animal: Incluso manteniendo completamente su forma humana, los sentidos de un Tuan Dalyr son mucho más agudos de lo normal. En consecuencia, obtienen un +1 PER y, de escoger la Ventaja Sentidos Agudos, obtienen un +40 a advertir y Buscar en lugar de +30.

Hijos de la Luna: La Luna tiene una gran influencia en las almas de bestias de los Tuan Dalyr, pues niega o incrementa las habilidades naturales de sus cuerpos. Cada uno puede verse afectado por momentos diferentes del ciclo lunar, que representan el apogeo y el ocaso de su poder. Por ejemplo, un Tuan Dalyr podría obtener mayores capacidades las segunda noche del mes de cuarto creciente, y al mismo tiempo perderlas cada vez que haya luna nueva. En la noche de auge, el Tuan Dalyr obtiene un +1 adicional a cada uno de los Atributos que obtienen el bono en su transformación, mientras que su noche de ocaso, es completamente incapaz de transformarse y pierde todas sus ventajas raciales.

Rasgos Animales: Aunque su aspecto físico en su estado natural es completamente humano, cuando pierden el control a causa de emociones muy fuertes (como rabia, miedo, o incluso pasión) no pueden evitar que sus pupilas adquieran rasgos animalescos.

Natura Base: 0

Modificador de Nivel: +2



CAPÍTULO 3

HABILIDADES Y PODERES

¿Desear el poder?
 No una simple ilusión ... sino verdadero poder ...
 Si es así, arrodíllate y toma mi mano.
 pues es la mano que crea el destino del mundo.
 Dichosos los llamados a mi era ...

Matthew Paul

En este Capítulo se hace referencia a multitud de nuevas Habilidades Esenciales y poderes que ofrecen tanto al Director como a los jugadores una mayor variedad y versatilidad a la hora de crear sus criaturas. Todas ellas siguen las mismas reglas descritas en el **Capítulo 26** del libro básico y, como éstas, tienen ciertos requerimientos y costes. También se enumeran algunas clases nuevas de criaturas así como reglas especiales para el desarrollo de algunos poderes y habilidades.

Seres Construidos

Los seres “construidos” son una categoría especial de criatura entre mundos. Se trata de seres que han sido creados artificialmente, como autómatas, marionetas o golems, usando materia física como base.

Para desarrollar criaturas de esta clase se utilizan las mismas reglas que para los Seres entre Mundos normales, aunque estas no poseen ninguna necesidad física (obtienen gratuitamente la Habilidad Esencial **Exención física**) y comienzan con un nivel de **Regeneración 0** (lo que significa que han de ser reparadas para recuperarse del daño).

Un ser construido es completamente inmune a las habilidades de convocatoria, ya que su existencia está “apartada” del flujo de almas y de las reglas que controlan los convocadores. No obstante, si para la creación del ser se empleó alguna clase de elemento sobrenatural específico, una persona cuya esencia “sincronizase” innatamente con la de la naturaleza de la criatura podría ignorar esta regla. Por ejemplo, un chaman Jayán sería capaz de usar habilidades de convocatoria con un Humbaba (Página 89), mientras que alguien con Sangre Antigua quizás podría sincronizar con autómatas creados con Logias de Sólomon. Naturalmente, aquellos seres construidos cuya base sea completamente científica no pueden sincronizar con nadie en absoluto.

Sobre los Valores de Gnosis

Es importante recordar que los valores de Gnosis relatados en este capítulo, así como los del Libro Base, sólo pretenden ser una guía aproximada de los que debería tener una criatura sobrenatural, pero en ningún caso han de ser necesariamente cifras “absolutas”. Por ello, cualquier Director de Juego es libre de hacer las excepciones que crea oportunas, siempre y cuando eso le resulte beneficioso. Únicamente los seres creados mediante magia o poderes similares (como un conjuro de Crear Ser) están completamente obligados a seguir objetivamente los valores aquí referidos.

Creación de Nuevos Poderes

Naturalmente, es completamente imposible recoger todos los poderes especiales imaginables que tienen a su alcance las criaturas. Seguramente cada Director de Juego quiera introducir sus propias ideas y conceptos, que no se encuentran reflejados en estas páginas o en las del Libro Básico. De ser así no tiene más que crear nuevos, asignándoles un coste en PD y un requerimiento mínimo de Gnosis. Al ser algo tan sumamente subjetivo, no hay una regla prefijada para dichos valores, pero lo más recomendable es que las capacidades más simples cuesten entre 10 y 30 PD, y las más poderosas y desiguales entre 200 y 250 PD.

Metamorfismo y Puntos de Vida

Cuando un ser con Acumulación de Daño posee la capacidad de alterar sus dimensiones y decide cambiar de tamaño, puede incrementar o disminuir sus Puntos de Vida. Para determinar su nuevo valor, simplemente divide sus PV (descontando previamente la base que le proporciona su Constitución y su Categoría) entre su actual Múltiplo de Acumulación y vuelve a calcularlos con su nuevo Múltiplo de Tamaño. De ese modo, podrás incluso saber cuantos PV tiene actualmente si ha sido herido en una forma u otra.

Si por el contrario una criatura que emplea las reglas de defensa convencionales se transforma en un ser con Acumulación de Daño, debería calcular la cantidad de PD que ha utilizado para desarrollar su Parada o Esquiva y multiplicarlos por el Múltiplo de Acumulación que corresponda a su Tamaño. Eso determinará cuales serían sus Puntos de Vida en dicha forma. Naturalmente, lo mismo puede aplicarse a la inversa si una criatura con Acumulación de Daño adquiriera una forma que le permitiera parar o esquivar (aunque nunca superando los límites permitidos en Ataque y Defensa).



Tecnócrita

HABILIDADES ESENCIALES

Las Habilidades Esenciales son las capacidades innatas de las criaturas, las características que definen su propia naturaleza. Se adquieren invirtiendo los PD que indica su coste, mientras que las desventajas proporcionan PD adicionales que podrán utilizarse para adquirir otras Habilidades Esenciales o Poderes. No hay límite en el número de ventajas o penalizadores que se pueden adquirir para una criatura. A continuación tenéis la lista con todas ellas. Salvo si su descripción indica lo contrario, cada una sólo puede adquirirse una vez. En ellas constan los siguientes elementos:

Coste: Es la cantidad de PD que se necesita invertir.

GN: Es el Gnosis mínimo que debe poseer una criatura para tener acceso a dicha habilidad.

Habilidades Esenciales	Coste	GN
Sentido del Peligro	40	20
Recuperación de Ki	20	20
Potencial Enfrentado	10	10
Al Límite	20	5
Superviviente	10	0
Magia Opuesta	20	10
Poder Natural	20	10
Ambivalencia Psíquica	30	15
Modificador Psíquico Incrementado	20	10
Poder Innato	20	5
Inmune al Dolor	20	0
Vulnerable al Daño (Desventaja)	-30	0
Punto Vulnerable Adicional (Desventaja)	-20	0

Sentido del Peligro, Recuperación de Ki, Potencial Enfrentado, Al Límite, Superviviente, Magia Opuesta, Poder Natural, Ambivalencia Psíquica y Modificador Psíquico Incrementado: Todos estos poderes son equivalentes a las Ventajas de Creación con el mismo nombre que aparecen tanto el en Libro Básico como en la Pantalla del Director.

Poder Innato: Para calcular sus Puntos de Ki, la criatura únicamente emplea su característica de Poder, del modo descrito en el libro Dominios del Ki.

Inmune al Dolor: La criatura es completamente insensible al sufrimiento. Por ello, elimina los negativos que pueda llegar a sufrir a consecuencia del dolor provocado por un crítico (aunque no aquel causado por carencias físicas), así como los estados sobrenaturales asociados con este.

Vulnerable al Daño (Desventaja): La criatura es excepcionalmente vulnerable al daño masivo en cualquiera de sus formas. En caso de recibir un crítico, tenga o no efectos, destruye automáticamente al ser.

Punto Vulnerable Adicional (Desventaja): El ser posee un punto vulnerable adicional (además de cabeza y corazón) fácilmente accesible.



Agni

PODERES DE COMBATE

En esta sección se recopilan todos aquellos poderes de naturaleza ofensiva y defensiva que las criaturas o seres pueden tener a su disposición en un combate.

ATAQUE ADICIONAL INDEPENDIENTE

Un ataque independiente es todo aquél que no es realizado directamente por la criatura y, consecuentemente, se activa incluso si esta es puesta a la defensiva. Esta habilidad únicamente influye en uno de los ataques adicionales del ser; si quiere afectar a más, es necesario adquirirla tantas veces como ataques se desee modificar.

Efecto	Coste	GN
Ataque Independiente	20	5

PROHIBICIONES

Ninguna

ATAQUE RETARDADO

Esta habilidad permite a una criatura desencadenar un ataque que no se activará hasta que no haya transcurrido un determinado número de asaltos. Sería, por ejemplo, una criatura con el poder de lanzar esferas de energía a los cielos que, tras unos segundos, desencadenaran descargas sobre algún enemigo. Para realizar estos ataques la criatura debe de tener la capacidad de atacar en el momento en el que los desencadena, pero no la requiere en el momento en el que se activan; siempre atacan al final del asalto, independientemente de las acciones del lanzador. Sólo es posible retrasar un ataque por turno.

Efecto	Coste	GN
1 Turno	10	10
3 Turnos	20	20
5 Turnos	30	25
20 Turnos (1 minuto)	40	30

PROHIBICIONES

Ninguna

X Turnos: Indica el máximo periodo de tiempo que el lanzador puede retrasar la activación del ataque. En el momento en el que lo usa, ha de declarar en que asalto este será activado.

ATAQUE CAMUFLADO

Un ataque camuflado es realmente difícil de prever, por lo que requiere superar un control de Advertir o Buscar para evitar que el defensor aplique un penalizador de Cegado a su defensa. Sólo afecta a un ataque, salvo si se compra varias veces (aunque de ser así, el coste en PD de los siguientes queda reducido a la mitad, siempre que sean de igual o menor valor que el primero).

Efecto	Coste	GN
120 / 40	20	5
140 / 80	30	10
180 / 120	40	15
240 / 140	60	25
280 / 180	80	30

PROHIBICIONES

Ninguna

Dificultad X / X: Indica la Dificultad a superar en un control de Advertir (primer valor) o Buscar (segundo valor) para ser capaz de ver la trayectoria del ataque.

ATAQUE MANTENIDO

La criatura puede ejecutar un ataque que se mantiene durante una serie de turnos. Al inicio de cada asalto, su blanco originario o quienes permanezcan en su radio de acción han de defenderse nuevamente de él antes de que puedan realizar ninguna otra acción. Este ataque puede adquirir cualquier otro modificador especial, como Incrementar Daño o Atacar en Área. Sólo es posible mantener un único ataque a la vez.

Efecto	Coste	GN
1 Turno Adicional	50	10
2 Turnos Adicionales	60	15
3 Turnos Adicionales	80	20
4 Turnos Adicionales	100	25
5 Turnos Adicionales	120	30

Prohibiciones

Ninguna

X Turnos Adicionales: Determina el número de asaltos que puede mantenerse el ataque como máximo.



IMPARABLE

Representan criaturas que tienen un especial aguante al daño; son capaces de defenderse con ciertos penalizadores sin que por ello pierdan la acción. Esta habilidad funciona de un modo similar a una maniobra de combate de Aguantar el Golpe, pues es necesario declararla antes de determinar la Iniciativa del asalto y, de hacerlo, el ser aplica un penalizador a su Habilidad de Defensa y Ataque a cambio de seguir actuando en su turno (igual que si fuera una criatura con Acumulación de Daño). Naturalmente, en caso de sufrir un Crítico que produzca efectos, la ventaja de esta habilidad queda inutilizada.

Efecto	Coste	GN
-80 Defensa / -20 Ataque	20	0
-60 Defensa / -10 Ataque	40	10
-40 Defensa	60	30

Prohibiciones

Ninguna

-X Defensa / -X Ataque: Son los valores que debe aplicar una criatura a su Ataque y Defensa durante todo el asalto para poder seguir actuando incluso si son puestos a la defensiva.

REFLEJAR ATAQUES

La criatura puede reflejar los ataques que reciba, redirigiéndolos hacia otros objetivos. Para hacerlo necesita previamente haber conseguido una defensa con éxito y renunciar a su consecuente contraataque, aunque puede sumar al Ataque Final que redirige cualquier bono de contra que hubiera obtenido.

Efecto	Coste	GN
Ataque a Distancia	30	10
Ataque Cuerpo a Cuerpo	40	15
Elección de Blanco	20	15
Contraataque Ilimitado	40	30

Prohibiciones

Ninguna

Ataque a Distancia: Esta habilidad permite a la criatura redirigir un ataque a distancia del que se defiende con éxito contra su agresor. Para hacerlo, el ser ha de tener la capacidad de contraatacar y renunciar a uno de sus ataques naturales.

Ataque Cuerpo a Cuerpo: Igual que la anterior, salvo porque puede reflejar ataques físicos.

Elección de Blanco: La criatura puede elegir cualquier objetivo dentro de su alcance, en lugar de sólo quien la agredió, como blanco del ataque. No obstante, en tal caso no se beneficia de ningún bono de contraataque que haya obtenido a la devolución.

Contraataque Ilimitado: La criatura no requiere tener la capacidad de contraatacar para reflejar el ataque. Incluso si ya ha consumido todas sus acciones ofensivas ese asalto, siempre que reciba un ataque puede reflejarlo en caso de conseguir una defensa con éxito.

ARMA NATURAL A DISTANCIA

Las armas naturales del ser le permiten atacar a distancia disparando alguna clase de proyectil que le sirve de munición, como huesos, uñas, semillas... A efectos de los negativos que aplica el defensor, estos se consideran proyectiles lanzados.

Efecto	Coste	GN
Arma Natural a Distancia	20	5
Munición Avanzada	20	10
Munición Ilimitada	40	20
Larga Distancia	30	10
Disparo	20	10

Prohibiciones

Ninguna

Arma Natural a Distancia: El ser posee armas naturales que le permiten atacar con un alcance máximo de 30 metros. Generalmente, posee una munición natural suficiente para realizar entre dos y cinco ataques. Para recargarla, el ser necesita al menos una semana por proyectil.

Mun. Avanzada: Incrementa la munición disponible a cincuenta ataques y permite que su cuerpo genere un nuevo proyectil por hora.

Mun. Ilimitada: El cuerpo del ser genera una cantidad ilimitada de munición.

Larga Distancia: El alcance máximo del arma se incrementa hasta 100 m.

Disparo: A la hora de determinar los penalizadores del defensor, el ataque se considera disparado en lugar de lanzado.

IMPACTOS DE FUERZA

La criatura tiene la capacidad de arrollar de un modo especial los cuerpos que golpea. En consecuencia, cualquier adversario que reciba daño proveniente de un ataque natural determinado sufre un Impacto de la misma Fuerza que posee la entidad.

Efecto	Coste	GN
Impactos de Fuerza	50	15

Prohibiciones

Ninguna

ATAQUE AUTOMÁTICO CONDICIONADO

Este poder hace que la criatura active automáticamente un ataque especial cada vez que se cumplan ciertas condiciones. De ese modo, independientemente a sus acciones o ataques ese asalto, el ser realizará una acción ofensiva automática cuando concurra dicha condición. Este ataque puede adquirir cualquier otro modificador especial, como Incrementar Daño o Atacar en Área, aunque ha de ser necesariamente uno por turno.

Efecto	Coste	GN
Habilidad		
Ataque -60	10	5
Ataque -40	20	10
Ataque -20	30	20
Ataque Pleno	40	30
Condición		
Daño Menor	40	20
Daño Mayor	20	10
Recibir un Crítico	30	15
Muerte	10	5
Condición Determinada Compleja	10	10
Condición Determinada Simple	40	20

Prohibiciones

Ninguna

Habilidad Ataque -X: Esta sección determina la habilidad ofensiva que emplea el ser para realizar el ataque automático, donde la X señala el penalizador aplicable a dicha habilidad. La habilidad de este ataque no se ve modificada por los negativos producidos por el dolor, los críticos o el cansancio.

Habilidad Ataque Pleno: Igual que la anterior, salvo que el ser utiliza su habilidad plena al activar el ataque automático.

Cond. Daño Menor: El ataque se activa cada vez que la criatura pierde 100 Puntos de Vida (o 1.000 Puntos en caso de que tenga acumulación de daño).

Cond. Daño Mayor: El ataque se activa cada vez que la criatura pierde 200 Puntos de Vida (o 2.500 Puntos en caso de que tenga acumulación de daño).

Cond. Recibir un Crítico: El ataque automático se activa en el mismo instante en el que la criatura recibe un Crítico.

Cond. Muerte: El ataque se activa en el momento en el que la criatura fallece.

Cond. Determinada Compleja: Condiciones realmente inusuales y únicas para dicha criatura, como recitar un verso a la luz de la luna o consumir la carne fresca de una doncella virgen.

Cond. Determinada Simple: Como la anterior, salvo porque resulta mucho más simple que se den dichas situaciones, como que la criatura mate a uno de sus adversarios.

BONOS A LA ROTURA

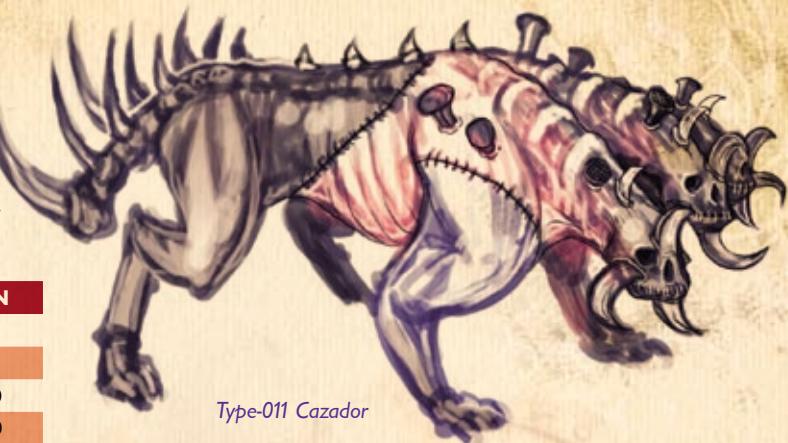
El ser posee armas naturales con la habilidad específica de destrozar elementos inorgánicos.

Efecto	Coste	GN
+5 Rotura	10	5
+10 Rotura	20	10
+15 Rotura	40	15
+20 Rotura	60	30
+25 Rotura	80	35

Prohibiciones

Ninguna

+X Rotura: Determina cuanto aumenta el valor de Rotura de las armas naturales de la criatura.



Type-011 Cazador

CRÍTICO AUTOMÁTICO

En caso de provocar daño, uno de los ataques naturales del monstruo causa un crítico automático en sus adversarios. Las criaturas con Acumulación de Daño no son afectadas por este poder, pero se considera que todo su cuerpo es un punto vulnerable a la hora de resolver esta clase de ataque.

Efecto	Coste	GN
Crítico Automático	100	30

Prohibiciones

Ninguna

ACUMULAR ATAQUE

Representa que la criatura tiene la capacidad de acumular poder para incrementar la potencia de sus ataques. Cuanto más tiempo se prepare, mayores serán sus efectos. Dado que son poderes naturales, no es posible combinarlos a Técnicas de Ki.

Efecto	Coste	GN
Daño		
Hasta 50	10	10
Hasta 100	20	20
Habilidad		
Hasta 50	20	15
Hasta 100	40	25
Acumulación Rápida	10	15
Acumulación Dual	10	20
Acción Múltiple	20	30

Prohibiciones

Ninguna

Daño hasta 50: Cada asalto que la criatura pase Acumulando su siguiente ataque incrementa su daño base 10 puntos hasta un máximo de +50. El ser no puede hacer ninguna otra acción ofensiva mientras está Acumulando.

Daño hasta 100: Igual que el anterior, salvo que el daño base máximo puede incrementarse hasta +100.

Habilidad hasta 50: Cada asalto que la criatura pase Acumulando su siguiente ataque incrementa su habilidad ofensiva 10 puntos hasta un máximo de +50. El ser no puede hacer ningún otro ataque mientras está Acumulando.

Habilidad hasta 100: Igual que el anterior, salvo que el ataque máximo puede incrementarse hasta +100.

Acumulación Rápida: Esta habilidad permite que al Acumular la criatura aumente 20 puntos por asalto en lugar de 10 los beneficios de su poder.

Acumulación Dual: Una criatura que posea este poder es capaz de incrementar tanto su daño como su habilidad ofensiva cuando Acumula (es decir, cada turno obtiene un +10 a daño y habilidad).

Acción Múltiple: La criatura puede atacar mientras Acumula, eligiendo libremente cuando liberar su ataque "incrementado".

ATAQUES ADICIONALES ALEATORIOS

Representa que el ser está dotado de algún tipo de habilidad caótica que le permite realizar un número de ataques variables cada asalto. Pueden ser brazos adicionales, bocas que se forman a través de tentáculos...

Efecto	Coste	GN
D5	120	20
D10	220	30
Habilidad -80	30	20
Habilidad -60	40	20
Habilidad -40	50	20
Habilidad -20	60	20
Habilidad Plena	80	20

Prohibiciones

Ninguna

D5: La criatura lanza un dado al inicio del asalto para determinar cuantos ataques realiza, atendiendo a los siguientes resultados; de 1 a 2 un ataque, de 3 a 4 dos ataques, de 5 a 6 tres ataques, de 7 a 8 cuatro ataques y de 9 a 10 cinco ataques.

D10: Como la anterior, salvo que para determinar el número de ataques se lanza simplemente un D10.

Habilidad Ataque -X: Determina la habilidad ofensiva que emplea el ser para realizar sus ataques adicionales, donde la X señala el penalizador aplicable a su habilidad base en todos ellos.

Habilidad Plena: Todos los ataques son realizados con la habilidad plena de la criatura.

CARGA NATURAL

El ser está naturalmente preparado para realizar ataques de carga sobre sus enemigos. Cuando tiene suficiente espacio para moverse y declara una carga contra un adversario determinado, dobla el bono de Fuerza para calcular su daño base e incrementa en +20 su Habilidad de Ataque.

Efecto	Coste	GN
Carga Natural	20	0

Prohibiciones

Ninguna

REDUCCIÓN DE DAÑO

Por alguna causa especial, cualquier ataque que tenga como objetivo la criatura reduce su daño base al golpearla. Es decir, un ataque con daño base 80 que atacase a una criatura poseedora de Reducción -30 tendría contra ella daño 50.

Efecto	Coste	GN
Daño -10	30	10
Daño -20	50	20
Daño -30	80	25
Daño -40	110	30
Daño -50	140	35
Penalizadores		
Limitado	-15	10

Prohibiciones

Los seres elementales no aplican la reducción contra los elementos opuestos a su naturaleza.

Daño -X: Es la cantidad que se reduce automáticamente del daño base de los ataques que la criatura reciba.

Limitado (Penalizador): La reducción no funciona contra un tipo de ataque determinado, como armas contundentes (CON), conjuros...

ESTILO DEFENSIVO

Esta habilidad permite a una criatura utilizar sus ataques adicionales naturales de un modo defensivo, anulando tantos de ellos como quiera para evitar los penalizadores de defensas múltiples. De ese modo, si una criatura con tres ataques adicionales decidiera emplearlos defensivamente, podría detener las tres primeras acometidas que recibiera sin aplicar negativos por defensas múltiples.

Efecto	Coste	GN
Estilo Defensivo	20	5

Prohibiciones

Ninguna

ESCUDO

El arma natural de la criatura puede usarse como escudo, ya sea físico o de carácter sobrenatural.

Efecto	Coste	GN
Rodela	10	0
Escudo Medio	20	0
Escudo Corporal	30	0
Escudo Místico 500	20	10
Escudo Místico 1.000	40	15
Escudo Místico 1.500	60	20
Escudo Místico 2.000	80	25
Escudo Místico Irrompible	120	35

Prohibiciones

Ninguna

Rodela: El arma natural del ser actúa exactamente igual que una rodela a la hora de detener ataques.

Escudo Medio: El arma natural del ser actúa exactamente igual que un escudo medio a la hora de detener ataques.

Escudo Corporal: El arma natural del ser actúa exactamente igual que un escudo corporal a la hora de detener ataques.

Escudo Místico X: Las armas naturales del ser le permiten defendérse como si fueran un escudo místico, cuyo aguante al daño es determinado por el valor X.

Escudo Místico Irrompible: Como el anterior, salvo porque el escudo tiene un aguante ilimitado al daño.

ATAQUE ESPECIAL INCREMENTADO

Al realizar alguno de sus ataques especiales (como alientos, descargas....), la criatura tiene una habilidad ofensiva superior a lo normal.

Efecto	Coste	GN
Habilidad +10	10	5
Habilidad +20	20	5
Habilidad +30	30	10
Habilidad +40	40	15
Habilidad +50	50	25

Prohibiciones

Ninguna

Habilidad +X: Representa el bono aplicable a la habilidad ofensiva del ataque especial de la criatura.

PODERES VARIOS

En esta sección se recogen todas aquellas habilidades y poderes de variado origen y naturaleza.

SENTIDOS ESPECIALES

Estas habilidades otorgan a las criaturas multitud de ventajas diferentes a la hora de utilizar sus sentidos.

Efecto	Coste	GN
Visión Radial	20	5
Visión Gnóstica	30	20
Ojos de la Realidad	10	15

Prohibiciones

Ninguna

Visión Radial: La Visión Radial representa que el ser tiene ojos por todas partes (o un medio de visión similar), lo que le permite “mirar” hacia todas las direcciones a la vez. En consecuencia, no aplica penalizador alguno por recibir ataques provenientes de los flancos y cualquiera que trate de usar habilidades de subterfugio para acercarse a él en Sigilo aplica el negativo de Delante de un Individuo (**Tabla 50** del Libro Básico). Las capacidades de este poder son inferiores a las de Visión Extrasensorial, ya que el ser necesita igualmente tener ojos (o un sentido específico similar) para utilizarlo.

Visión Gnóstica: Representa que los ojos de la criatura ven “más allá” de la simple carne o el espíritu de las personas que contempla; mide el potencial de su propia existencia. El ser puede hacerse automáticamente una idea aproximada del Gnosis y la Natura de las personas delante de quienes esté.

Ojos de la Realidad: Siempre que de algún modo afecten la percepción de sus ojos, la criatura puede ver a través de mentiras e ilusiones. Por ello, obtiene un bono de +100 a su RM contra ilusiones visuales y percibe criaturas dotadas de invisibilidad como poder sobrenatural (aunque no por ello ve espíritus, magia o poderes psíquicos)

PLANEAR

La criatura es incapaz de volar, pero posee algún tipo de extremidad que le permite planear si se lanza desde una elevada altura.

Efecto	Coste	GN
Planear	20	0

Prohibiciones

Ninguna

EFFECTO PERMANENTE

Esta habilidad permite a la criatura mantener de forma indefinida las consecuencias de uno de sus efectos o poderes sin permitir a su objetivo repetir un control de resistencia cada cierto tiempo (aunque sí por otros motivos diferentes). Para hacer uso de esta habilidad, la criatura ha de seguir con vida y desear voluntariamente mantener el efecto.

Efecto	Coste	GN
Un Efecto	30	15
Cualquier Número de Efectos	60	30

Prohibiciones

Ninguna

Un Efecto: La criatura sólo puede mantener el efecto sobre un único blanco.

Cualquier Número de Efectos: Como el anterior, salvo que no hay límite en el número de veces que puede mantener activo dicho efecto sobre diferentes blancos.

TRANSFORMACIÓN / EVOLUCIÓN

Esta habilidad representa que el ser es capaz de modificar su cuerpo adoptando una forma más poderosa o apropiada para la situación a la que se enfrente. En estos casos, se trata de criaturas que tienen dos fichas independientes con estadísticas diferentes, las cuales pueden “transformarse” de una a otra en ciertas circunstancias específicas. Cada ficha puede tener niveles diferentes pero ambas han de tener el poder de Transformación pagado con sus propios PD.

Efecto	Coste	GN
Transformación por Daño	40	20
Transformación Voluntaria	60	25
Invulnerable	50	30
Penalizadores		
Crisálida	-20	20
Daño Transferido	-20	20

Prohibiciones

Ninguna

Transformación por Daño: La transformación sólo se inicia cuando la criatura ha perdido una cantidad de daño determinado o entra en puntos de vida negativos.

Transformación Voluntaria: La criatura puede iniciar la transformación cuando lo deseé.

Invulnerable: Durante la transformación la criatura es completamente invulnerable, por lo que no puede ser dañada o afectada por habilidades perjudiciales hasta que el cambio no haya terminado. Los seres cuyo Gnosis sea superior al de la criatura son capaces de ignorar esta regla.

Crisálida (penalizador): La transformación es excepcionalmente lenta, requiriendo que el ser esté entre uno y cinco minutos quieto para completar el cambio.

Daño Transferido (penalizador): Cuando el ser cambia de forma, mantiene el mismo daño porcentual de un cuerpo a otro. Es decir, si un ser con 250 Puntos de Vida hubiera perdido 125 (el 50% de su total) y se transformase en una criatura con 800 Puntos de Vida, llegaría a dicha forma con 400 Puntos de Vida.

EL NIVEL DE SERES CON TRANSFORMACIÓN

Los seres capaces de realizar transformaciones pueden tener fichas de diferentes niveles en cada forma. En caso de que por alguna razón sea necesario calcular el nivel del ser “en su conjunto” (como por ejemplo, para determinar la dificultad de las habilidades de Convocatoria), se toma como referencia el nivel más elevado de sus formas y se le suma uno por cada ficha de nivel inferior que tenga adicionalmente, o dos por cada forma que iguale el nivel de la más elevada. Es decir, una criatura que tuviera dos formas de nivel 7 y una de nivel 5, sería equivalente a una criatura de nivel 10 (7+2+1).



PODERES MÁGICOS Y PSÍQUICOS

Recogen todos aquellos poderes relacionados con las habilidades mágicas y psíquicas de las criaturas.

MAESTRÍA SOBRENATURAL

Las criaturas tienen una afinidad natural a la magia que les permite incrementar los efectos de todos los conjuros de un determinado tipo que realicen. Este poder incrementa el número de Efectos Añadidos de ciertos conjuros sin que las criaturas tengan que invertir puntos de Zeon para lograrlo.

Efecto	Coste	GN
Añadido +1	20	10
Añadido +2	30	20
Añadido +3	40	25
Añadido +4	60	30
Añadido +5	80	35
Penalizadores		
Magia Menor	-20	10

Prohibiciones

Los seres elementales únicamente modifican aquellos conjuros ligados a la Vía de Magia que les resulta afín.

Añadido +X: Determina el número de añadidos que obtienen innatamente los conjuros de una determinada vía al ser lanzados.

Magia Menor (penalizador): Sólo los conjuros de nivel inferior a 40 son afectados por esta habilidad.

MAGIA NATURAL

La magia responde a la criatura naturalmente, lo que le permite realizar conjuros como si fueran acciones innatas, incluso careciendo de la capacidad de actuar.

Efecto	Coste	GN
Conjuros de Efecto	100	30
Toda Clase de Conjuros	150	35

Prohibiciones

Los seres elementales únicamente pueden lanzar conjuros de Vías afines a su propia naturaleza.

Conjuros de Efecto: La criatura puede activar conjuros de tipo Efecto incluso si ha sido puesto a la defensiva o ha recibido daño. En caso de sufrir un crítico, la ventaja de esta habilidad queda inutilizada.

Toda Clase de Conjuros: La criatura puede activar cualquier tipo de conjuro cuando le corresponda actuar incluso si ha sido puesto a la defensiva o ha recibido daño. En caso de sufrir un crítico, la ventaja de esta habilidad queda inutilizada.

MENTE SISTEMÁTICA

La criatura tiene una capacidad innata de usar poderes mentales incluso si no puede actuar.

Efecto	Coste	GN
Mente Sistématica	150	30

Prohibiciones

Ninguna

Mente Sistématica: La criatura puede activar cualquier tipo de poder psíquico cuando le corresponda actuar incluso si ha sido puesto a la defensiva o ha recibido daño. En caso de sufrir un crítico, la ventaja de esta habilidad queda inutilizada.

PODERES DIVINOS

Los poderes de esta sección hacen referencia a aquellas capacidades quasi divinas que tienen las entidades con un poder existencial excepcional. Sus costes en PD nunca son demasiado elevados, al contrario que sus requerimientos Gnósticos.

INMUNIDAD CRÍTICA

Debido a su alto poder existencial, la criatura es completamente inmune a los daños críticos, salvo aquellos producidos por entes cuyo Gnosis sea superior al suyo.

Efecto	Coste	GN
Inmunidad Crítica	40	35

Prohibiciones

Ninguna

EXISTENCIA COMPACTA

Este poder representa que una criatura de acumulación de daño no se basa en las reglas naturales de tamaño para determinar su resistencia. Su poder existencial es tal que sin importar sus dimensiones aplica siempre los beneficios de los seres más colosales.

Efecto	Coste	GN
Gigantesco	40	35
Colosal	60	40

Prohibiciones

Ninguna

Gigantesco: La entidad aplica el Múltiplo de Acumulación de los seres gigantescos (15) para calcular sus Puntos de Vida.

Colosal: La entidad aplica el Múltiplo de Acumulación de los seres colosales (20) para calcular sus Puntos de Vida.

ESPACIO CERRADO

Una entidad poseedora de esta habilidad es capaz de crear micro-dimensiones a su alrededor, una especie de "mundo propio" dentro del cual obtiene diversos poderes y habilidades únicos. Al activarlo, todos aquellos seres que posean un Gnosis inferior al de la entidad quedarán atrapados en su interior junto al ser e igualmente nadie será capaz de entrar desde fuera. Dentro de un espacio cerrado la entidad dobla la cantidad de PD adicionales que le otorga su Gnosis (lo que le permite adquirir nuevos poderes).

Efecto	Coste	GN
Espacio Temporal	40	35
Espacio Continuo	40	35
Zona Mayor	20	40

Prohibiciones

Un ser sólo puede poseer un tipo determinado de Espacio Cerrado

Espacio Temporal: El espacio se activa alrededor de la entidad durante un corto periodo de tiempo (generalmente, alrededor de los 20 minutos) en una zona cuyo radio es equivalente a su Gnosis por diez en metros. Tras desactivarlo, el ser ha de esperar por lo menos una hora antes de poder volverlo a crear.

Espacio Continuo: La entidad crea el espacio cerrado sobre una superficie cuyo radio es equivalente a su Gnosis por diez en metros donde se mantiene indefinidamente. El ser no puede deshacer el espacio cerrado o crear otro en un lugar diferente una vez que ha formado uno.

Zona Mayor: La distancia máxima que puede tener el espacio cerrado se multiplica por diez.





BARRERAS EXISTENCIALES

Representa que la entidad tiene una especie de "barrera de aguante" que le impide perder por encima de una cantidad determinada de Puntos de Vida en un sólo asalto. Es decir, algunos seres son simplemente incapaces de ser destruidos por un único impacto sin importar lo potente que sea. Una vez que la criatura recibe daño suficiente como para alcanzar una de sus barreras, no puede hacer nada hasta que no haya terminado el asalto. No obstante, durante ese tiempo es completamente invulnerable e ignora cualquier clase de Resistencia. Por ejemplo, si una criatura con 500 Puntos de Vida que posee una Barrera Existencial a los 200 Puntos de Vida recibiera un único impacto que le produjese 380 puntos de daño, simplemente perdería 300 de ellos, ignorando completamente los 80 puntos sobrantes. Los seres con un Gnosis igual o superior al de la entidad pueden ignorar este poder.

Barrera Existencial: Determina un valor dentro de los Puntos de Vida de la entidad en el que se fija la barrera. Este poder puede ser adquirido en varias ocasiones, fijando nuevas barreras en distintos valores de Puntos de Vida dependiendo del Gnosis de la entidad. Las que posean Gnosis 35 pueden tener hasta dos barreras, tres las de Gnosis 40 y hasta cinco las de Gnosis 45.

DAÑO EXISTENCIAL

Los ataques de la entidad destrozan la propia existencia de sus objetivos. En consecuencia, cualquier daño que esta produzca se recupera a ritmo de Sacrificio (es decir, a 10 Puntos de Vida por día).

Efecto	Coste	GN	Coste	GN
Barrera Existencial	50	35	40	30
Prohibiciones				
Ninguna				

CAPÍTULO 4

SISTEMAS DE COMBATE ALTERNATIVOS

Me da igual que sean diez o diez mil.

Que sean hombres o dioses.

No habrá fuerza en este mundo que me detenga.

Prieber. Caballero del Séptimo Cielo

En este Capítulo se abordan diferentes métodos alternativos para resolver los combates, desde aquellos que tienen como finalidad hacer más rápidos los enfrentamientos hasta los que permiten a los personajes participar en grandes guerras y conflictos. Es importante puntualizar que todos y cada uno de estos sistemas no son más que versiones opcionales, que únicamente deben de utilizarse en aquellos casos en los que le convenga al Director de Juego.

COMBATE DRAMATICO

A veces puede darse el caso de que los personajes se encuentren corriendo a toda velocidad para llegar hasta su mayor enemigo antes de que este consiga activar el dispositivo del juicio final. En ese momento, se cruzan con uno de los generales oscuros, quien trata de ganar tiempo para que su maestro logre terminar su proyecto enfrentándose a ellos. Siguiendo la tradición de las mejores sagas de fantasía podría ser verdaderamente emocionante que uno o dos de los personajes decidieran quedarse atrás combatiendo mientras el resto, que no puede perder ni un instante, sigue adelante para detener los planes de su adversario. Pero... ¿porque iba a quedarse uno de ellos a luchar, si entre todos podrían acabar con él en unos cuantos asaltos, que no representan más que unos cuantos segundos?

El sistema de Combate Dramático es la solución a estos y muchos otros problemas, pues incrementa considerablemente la duración los enfrentamientos sin que repercuta en la inversión de una mayor cantidad de tiempo real. Esta metodología no añade realmente demasiadas diferencias con respecto a las reglas de combate generales, pues su objetivo no es más que producir un simple efecto cinematográfico. Usándolo, dos enemigos legendarios pueden luchar horas enteras haciendo que su enfrentamiento sea algo aún más épico.

Asaltos en los Combates Dramáticos

Un Combate Dramático incrementa el lapso de tiempo que tiene lugar durante un enfrentamiento entre contendientes de gran habilidad. El Director de juego es libre de activar esta modalidad cuando más le convenga, siempre y cuando todos sus jugadores sean conscientes de ello desde el principio de la lucha.

El primer asalto siempre tiene una duración natural de tres segundos, es decir, la misma que cualquier turno normal. Ello se debe a que es la primera "toma de contacto" entre los adversarios, lo que permite a cualquiera bando demostrar una patente superioridad o representar una escena "rápida" y "dramáticamente apropiada". No obstante, cada turno posterior la duración se va doblando, haciendo que el segundo sean ya seis segundos, doce en el tercero y veinticuatro en el cuarto. Finalmente, a partir del quinto asalto la duración de todos los turnos es ya de un minuto.

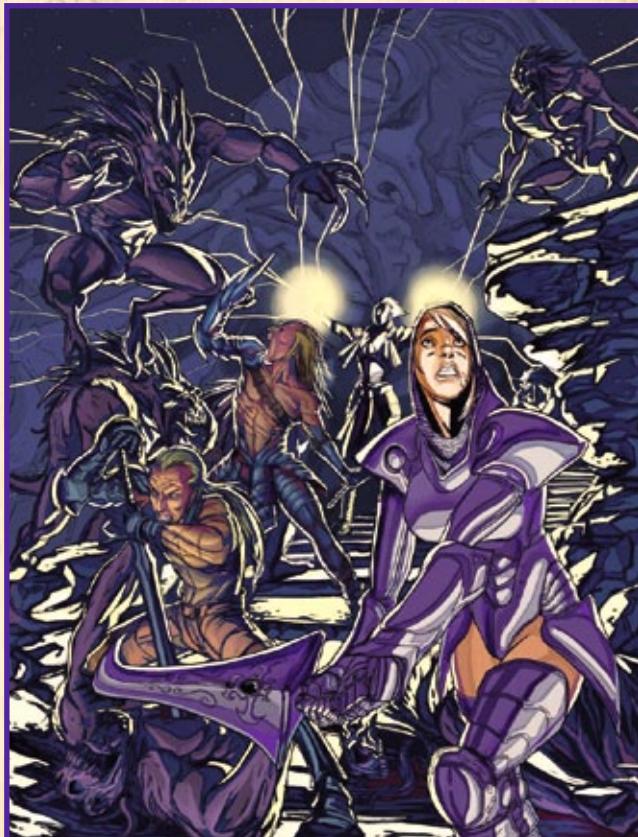
Pese a este incremento temporal, los personajes siguen actuando y luchando siguiendo las reglas básicas del sistema.

Simplemente, se considera que cada ataque y defensa representa una larga cadena de golpes, paradas y esquivas que tienen lugar en un amplio escenario del combate. De igual forma, aquellos individuos dotados de poderes mágicos, habilidades del Ki y capacidades psíquicas siguen acumulando y activando sus conjuros, técnicas y poderes de la misma manera que antes. No obstante, eso no significa en absoluto que en el transcurso de un minuto los contendientes no hagan nada en absoluto más que acumular y prepararse. Se sobreentiende que durante el turno un personaje realiza varias técnicas de Ki, poderes psíquicos o conjuros, de los cuales el que "verdaderamente" llega a tener efecto no es otro sino el que activa realmente durante él turno.

No obstante, hay ciertos elementos que "neutralizan" la duración de los asaltos de un Combate Dramático. Cuando un personaje es blanco de una presa o un efecto sobrenatural que pueda detenerlo o paralizarlo de algún modo, el asalto inmediatamente posterior a su captura únicamente tiene una duración de tres segundos, y sigue así hasta que se resuelva la situación. De igual forma, cada vez que acontezca una circunstancia especial que requiera reducir nuevamente la duración de un turno, el Director es libre de hacerlo hasta que dicha situación haya pasado.

Limitaciones y Recomendaciones

Lo más recomendable es emplear estas reglas únicamente cuando los personajes y sus adversarios ya hayan alcanzado un considerable nivel de poder. Por ello, no es conveniente que individuos que no superen el 150 de habilidad media puedan incrementar la duración de cada asalto por encima de doce segundos, y los que no superen el 200 puedan hacerlo por encima de un minuto.



COMBATE DE MASAS

Hay ocasiones en las que los personajes alcanzan un nivel de poder tan elevado que les permite enfrentarse directamente a grupos muy numerosos de adversarios; a veces, incluso a ejércitos enteros. No obstante, dirigir una lucha de tales dimensiones “enemigo a enemigo” puede requerir demasiado tiempo de partida, haciendo incluso que el combate llegue a convertirse en algo tedioso. Para evitarlo, el Director de Juego tiene a su disposición las reglas de Combate de Masas, que permiten resolver enfrentamientos de grandes proporciones en sólo unos cuantos asaltos. Este sistema mantiene una base similar a las reglas de combate del Libro Básico, pero introduce numerosos elementos únicos enfocados a agilizar todo lo posible dichos enfrentamientos.

Masas de Enemigos

Usando este sistema el conjunto de enemigos al que se enfrentan los personajes es considerado un único contrincante. Hay muchas maneras de llamar a estos grupos dependiendo de su naturaleza y número; enjambre, batallón, manada... En esta sección nos referiremos a ellos como “masas de enemigos”, que a efectos de juego actuarán como criaturas de acumulación de daño poseedoras de ciertas reglas especiales.

PUNTOS DE VIDA

Para calcular el aguante al daño de una masa de enemigos han de sumarse los Puntos de Vida de todos sus componentes, previamente redondeados a la baja en grupos de 50. Es decir, una criatura con 130 PV sumaría 100 al valor del conjunto, mientras que una con 190 PV añadiría 150. En el caso de que sean más de 100 adversarios, cada componente adicional suma únicamente 10 puntos al conjunto si sus PV son inferiores a 250, o 25 si sus PV son mayores.

Una decena de soldados profesionales poseedores individualmente de 140 PV tendrían en su conjunto un aguante al daño de 1.000 puntos, mientras que una escuadra de veinticinco pretorianos con 210 PV serían considerados un grupo con 5.000 puntos. En el caso de un ejército compuesto por mil doscientos soldados con 120 PV cada uno, el batallón en su conjunto tendría el equivalente a 21.000 puntos (10.000 por los cien primeros componentes más 11.000 por los restantes).

En el caso de que una masa de enemigos esté compuesta por criaturas con acumulación de daño, las reglas a seguir son ligeramente diferentes. En primer lugar, se toma como base los Puntos de Vida medios de uno de sus componentes redondeados a la baja en grupos de 100. A continuación, cada miembro adicional suma la mitad de dicho valor al grupo. De igual forma que en el caso anterior, de ser más de 50 adversarios, cada componente adicional suma únicamente 100 puntos al conjunto si sus PV son inferiores a 1.000, o 250 si sus PV son mayores.

Un conjunto de diez cadáveres animados (345 Puntos de Vida cada uno), tendrían como masa 1.650 Puntos de Vida (300 del primero más los 1350 puntos de los otros nueve).

HABILIDAD OFENSIVA

La habilidad ofensiva de una masa de enemigos se calcula usando el valor medio del ataque base de sus componentes. Una vez obtenida dicha cantidad, se le aplica un modificador que depende del número de miembros que la compone. Este bono trata de reflejar muchos aspectos, desde los ataques adicionales que realiza un grupo numeroso de contrincantes hasta las posiciones favorables que estos pueden obtener. Para saber que modificador es el aplicable, se debe consultar la **Tabla 1**.

TABLA 1: BONO A LA HABILIDAD

Nº de Enemigos	Bono a la Habilidad de Ataque
3+	+30
5+	+50
10+	+70
15+	+90
25+	+110
50+	+130
100+	+150

Aunque una masa de enemigos actúa como un solo ser, si esta se enfrenta a varios adversarios (como un grupo de personajes), puede atacarlos a todos sin penalizador alguno a su habilidad ofensiva. Cada ataque se realiza de manera independiente, aunque es necesario dividir el número de miembros que compone la masa entre el de adversarios a los que combate (es decir, determinar a cuantos contendientes se enfrenta cada personaje), para saber que bono obtiene de la **Tabla 1**.

Imaginemos que un grupo de cuatro personajes se enfrenta a un par de decenas de guardias de ciudad. Pese a ser veinte contrincantes (lo que conferiría a los guardias un bono de +90 a su habilidad como masa de enemigos), si los guardias pretenden atacar a los cuatro miembros del grupo aplicarán sólo un bono de +50 a su habilidad, puesto que no pueden luchar más de cinco de ellos contra cada rival.

Si, por el contrario, fueran quinientos soldados contra cuatro adversarios, la masa obtendría un +150 contra todos, ya que su elevado número le permite enfrentar a más de cien enemigos contra cada personaje.

Una masa puede realizar maniobras especiales de combate (como Presar o Engatillar), pero no ejecutar ataques adicionales contra un mismo adversario.

DAÑO Y TIPO DE ATAQUE

Una masa de enemigos incrementa un 50% el daño base medio de sus ataques físicos, y dobla el de sus conjuros ofensivos o poderes sobrenaturales. En caso de que empleen varias clases de armas con diferentes Tipos de Ataque, pueden elegir siempre el que más le convenga en cada caso.

Un grupo formado por enemigos cuyo Daño Base sea 50 tendrían un Daño Base de 75 cuando combaten conjuntamente. De ser una cábala de hechiceros que atacan con una salva de Descargas de Luz (daño 60), esta se incrementaría hasta 120.

HABILIDAD DEFENSIVA Y ARMADURA

Pese a ser considerados “un único ser” con acumulación de daño, un conjunto de enemigos posee la habilidad de defensa media de sus componentes. No obstante, estos no realizan tirada defensiva alguna; simplemente, se considera que ese valor es su Defensa Final. Además, nunca sufren penalizadores por recibir ataques adicionales a causa de modificadores de situación, pero no por ello obtienen ventajas especiales que no poseerían individualmente sus componentes. Por ejemplo, un grupo de soldados incapaces de detener ataques basados en energía seguirían sin poder parar una descarga sobrenatural, por lo que su habilidad se consideraría directamente anulada.

El Tipo de Armadura de un grupo se obtiene usando el valor medio de la protección que poseen de sus componentes. Por ello, si estos carecen de Armadura, no aplican protección alguna.

INICIATIVA

La iniciativa de una masa de enemigos es la media de sus componentes.

Combatir contra una Masa de Enemigos

Salvo por las características anteriormente mencionadas, un combate contra una masa de enemigos funciona exactamente igual que un enfrentamiento normal contra un adversario con acumulación de daño. La masa determina su iniciativa con normalidad y ataca cuando le corresponde a todos los contrincantes con los que se encuentre trabada o pueda alcanzar. Naturalmente, como una “criatura con acumulación”, siempre ataca, incluso si recibe daño previamente ese asalto.

Una masa va “perdiendo componentes” conforme recibe daño lo que puede, llegado el momento, reducir su efectividad en combate (rebajando los bonos de la **Tabla 1**). No obstante, es completamente inmune a los críticos, ya que no tiene un “único cuerpo” que pueda ser dañado como tal.

Una masa de enemigos formada por 15 drones (ver página 94) tendría 1.500 Puntos de Vida. Dado que cada miembro suma 100 puntos al conjunto, si el aguante de la masa disminuye hasta 900, representaría que ya ha perdido 6 drones.

Ataques en Área, Daño y Número de Adversarios

Naturalmente, cuando los personajes se enfrentan a una masa de enemigos no es lo mismo si sus golpes son capaces de afectar a dos de ellos por asalto que a cuatro o cinco. Aunque se supone que en esta modalidad de combate todos los ataques de los personajes van siempre dirigidos contra multitud de contrincantes, obviamente si se realizan ataques en área que alcanzan a muchos blancos la efectividad de sus impactos se incrementará exponencialmente.

Si un personaje realiza maniobras de ataques en área contra una masa de enemigos, dependiendo de a cuantos sea capaz de alcanzar incrementará su Daño Base multiplicándolo por el valor indicado en la **Tabla 2**. Por supuesto, nada impide combinar esta clase de maniobra con ataques adicionales (de hecho, la mejor manera de acabar con grupos muy numerosos de enemigos es realizar varios ataques adicionales en área que barren grandes superficies), u otras acciones similares.

TABLA 2: MULTIPLICADOR AL DAÑO

Nº de Enemigos	Multiplicador al Daño
2 a 3 Adversarios	x2
3 a 4 Adversarios	x3
5 a 9 Adversarios	x4
10 a 24 Adversarios	x5
25 a 100 Adversarios	x10
100+ Adversarios	x15
1.000+ Adversarios	x25

Si, por ejemplo, alguien hace una maniobra de ataque en área con un arma de Daño 60 que alcanza por media a cinco adversarios, multiplicará por 4 su Daño Base, incrementándolo hasta 240. Del mismo modo, en caso de que un hechicero lanzara una simple Bola de Fuego (Daño Base 50) cuya área fuera capaz de alcanzar unos 15 enemigos, multiplicaría por 5 su Daño, incrementándolo hasta 250.

Lamentablemente, nunca es fácil precisar con exactitud el número de antagonistas que es capaz de alcanzar un ataque en área. Por lo general, contra adversarios de tamaño humano las armas Pequeñas abarcan entre dos y tres enemigos, las Medianas entre tres y cuatro, y las Grandes alrededor de cinco. En el caso de conjuros, técnicas de Ki otros poderes similares determinar valores medios es aún más complejo, pero si los contrincantes no se encuentran en formación cerrada, lo más fácil es considerar que cada 10 metros de radio que tenga el ataque afectará entre 5 y 10 objetivos de tamaño humano.

Por supuesto, no se puede aplicar un Multiplicador al Daño superior al número de enemigos que compone una masa. Es decir, incluso un conjuro con medio kilómetro de radio que fuera dirigido contra 8 adversarios no podría jamás obtener un multiplicador superior a 4, ya que es el valor más elevado que permite alcanzar 8 enemigos.

Resistencias, Conjuros y Efectos

Las masas son vulnerables a los efectos sobrenaturales que actúan en amplias zonas de terreno (los conjuros o habilidades especiales que influyen únicamente a un solo individuo no tienen poder alguno sobre un masa de enemigos). No obstante, resulta verdaderamente problemático determinar cuales son las consecuencias de dichos poderes en multitudes, ya sea porque sólo influyen a una parte de los miembros de la masa (su área no los cubre a todos), o porque no es lógico considerar que una multitud de blancos supera o falla conjuntamente la Resistencia de un efecto. Por ello, cuando un conjuro o habilidad sobrenatural equivalente es usada sobre toda o parte de una masa de enemigos, se toma la Resistencia media del grupo y se realiza un control atendiendo a los siguientes cuatro posibles resultados.

Supera la Resistencia por más de 40 puntos: Representa que la gran mayoría de los miembros de la masa son capaces de superar los efectos, por lo que estos no tienen perjuicio alguno sobre ellos. Aunque probablemente habrá alguno que otro influido por el conjuro o poder, son tan pocos que en su conjunto la masa no sufre secuelas.

Supera la Resistencia por menos de 40 puntos: Algo más de la mitad de la masa de enemigos es capaz de superar la resistencia, aunque un gran número de sus miembros sí sufren sus efectos. En el caso de que cause negativos de algún tipo, estos quedan reducidos a la mitad redondeados hacia abajo dentro del área cubierta por el lanzador (fuera, la masa sigue combatiendo con normalidad). Si, por el contrario, provocan algún otro tipo de consecuencia negativa, afectará aproximadamente a un una tercera parte del número de blancos que se encontraban dentro del área.

Imaginemos que se activa una Técnica de Ki que produce la muerte automática a todos los enemigos que se encuentren a 25 metros de distancia que no superen un control de RF contra 100. Si en ese momento hubiera dentro del área unos veinte componentes de la masa y estos superasen la RF por solo 30 puntos, siete de ellos (una tercera parte) morirían automáticamente, por lo que habría que restar sus PV del conjunto de la masa.

Falla la Resistencia por menos de 40 puntos: Mas de la mitad de la masa de enemigos es afectada por el conjuro o poder. En el caso de que cause negativos de algún tipo, estos penalizadores quedan reducidos a la mitad redondeados hacia arriba dentro del área cubierta por el lanzador. Si, por el contrario, los efectos provocan algún otro tipo de consecuencia negativa, afectará aproximadamente a dos terceras parte del número de blancos que se encontraban en el área.

Un hechicero lanza un conjuro de Perdición que afecta a parte de la masa de enemigos a la que se enfrenta. Estos fallan la RM por 10 puntos, por lo que la parte del grupo que combate al brujo sufre un negativo de -20 a Toda Acción (la mitad del negativo del conjuro).

Falla la Resistencia por más de 40 puntos: Prácticamente todos los miembros de la masa son, más o menos, víctimas de los efectos lanzados contra ellos. En el caso de que cause negativos de algún tipo, estos se aplican plenamente dentro del área cubierta por el lanzador. Si, por el contrario, los efectos provocan algún otro tipo de consecuencia negativa, afectará todos los blancos que se encontraban dentro del área.

Uso de Poderes Especiales

Hasta ahora, se ha considerado que las masas están compuestas por combatientes que no poseen habilidades especiales, pero a menudo puede darse el caso de que sean seres sobrenaturales con poderes únicos difíciles de reflejar. A continuación se explica como emplear las habilidades más comunes con esta metodología de combate.

Varios Ataques

Las masas de enemigos compuestas por criaturas con la capacidad de realizar múltiples ataques pueden atacar tantas veces como ataques naturales posean. Cada uno de ellos aplica el bono correspondiente de la **Tabla I**.

Una masa de enemigos compuesta por diez blatoddeas (ver página 30) que se enfrentase a un personaje solitario ejecutaría dos ataques (uno de Fauces y otro de Cuchillas Encadenadas) contra él aplicando un bono de +70 en ambos.

Conjuros, Poderes Psíquicos y Técnicas de Ki

En caso de que la masa de enemigos posea poderes mágicos, psíquicos o sean expertos en el Ki, esta sigue pudiendo usar dichas habilidades a su favor. Si se trata de técnicas ofensivas, simplemente se suman los bonos apropiados a la habilidad de la masa a la hora de atacar a sus contrincantes, mientras que de ser conjuros o poderes de ataque directo, simplemente se lo considera como un ataque más (que naturalmente suma a la Proyección Mágica o Psíquica de la masa el pertinente bonificador de la **Tabla I**). Por el contrario, si lo que se lanzan son efectos que obligan a superar una Resistencia, esta incrementa su dificultad en +20 puntos si son 10 o menos adversarios, y en +50 si por el contrario su número es superior. Por supuesto, nada impide que un grupo de varios hechiceros o psíquicos divida sus habilidades para lanzar, además de ataques, otros conjuros o poderes de apoyo. No obstante, de ser así habría que reducir el número de atacantes de la masa a la hora de determinar los bonos que recibe.

En cualquier caso, a la hora de gastar puntos la reserva de Ki, Zeon o CVs es siempre equivalente a la de la media de sus miembros, ya que se considera que todos ellos están empleando sus poderes a la vez.

Maniobras Exclusivas

Esta modalidad de combate consta de dos maniobras de ataque exclusivas, tal y como se exponen a continuación.

Minimizar Daños: Este modificador a la habilidad se aplica cuando el luchador pretende causar el menor perjuicio posible a sus adversarios. Posiblemente, es inevitable que unos pocos mueran a causa de los ataques, pero la gran mayoría simplemente recibirán heridas menores o intermedias de las que podrán recuperarse con el tiempo. Para luchar de esta manera, el personaje ha de aplicar un penalizador de -20 a su habilidad ofensiva.

No Matar: Similar al anterior, salvo porque el personaje se asegura de que ninguno de sus contrincantes muera a consecuencia de sus ataques. Estos quedarán meramente inconscientes o, en el peor de los casos, con heridas de menor grado. Para luchar de esta manera, el personaje ha de aplicar un penalizador de -50 a su habilidad ofensiva.

Desorganización

Existen casos en los que una masa de enemigos es particularmente inepta o desorganizada actuando conjuntamente. Puede que sean criaturas muy estúpidas que incluso combatan entre ellas para conseguir sus presas, como las blatoddeas, o simplemente no sepan como actuar en equipo y su número no haga más que ser una molestia para ellos, como un grupo de mercenarios que trabajan juntos por primera vez. En estos casos, su incapacidad de luchar apropiadamente hace que reduzcan a la mitad cualquier bono que obtengan a su habilidad proveniente de la **Tabla I**.

Masas contra Masas

En el raro caso de que una masa se enfrentara a otra (es decir, que se usara este sistema para resolver combates de batallones o ejércitos), se considera siempre que ambas atacan paralelamente a la hora de contar las bajas en un bando u otro. Además, dependiendo de la superioridad táctica de un grupo, las ventajas que le proporciona el terreno o su armamento, el Director de Juego puede otorgar un bono de entre +10 y +100 a la Habilidad de Ataque de una facción a la hora de resolver los asaltos de combate.

Limitaciones y Recomendaciones

Es muy recomendable que, de emplear este método alternativo de combate, el conjunto de antagonistas tenga siempre una habilidad bastante similar. Si la diferencia entre el ataque o la defensa de sus componentes es mayor a los 50 puntos, quizás lo más conveniente sería formar dos "masas" separadas (aunque sólo una podría atacar a un determinado personaje por asalto). Naturalmente, del mismo modo los líderes o cabecillas cuyas capacidades sean excepcionalmente superiores deberían ser considerados individuos independientes a la masa.

Por otro lado, tratar de reflejar con este sistema grupos excepcionalmente numerosos (como ejércitos de cientos de miles de soldados) puede resultar particularmente inconveniente. Por lo general, lo mejor es no crear masas de enemigos de más de diez mil componentes; de ser necesario, lo más recomendable sería crear varios grupos de diez mil miembros que representan los diferentes batallones del ejército.

Finalmente, también resulta muy interesante combinar el sistema de Combate de Masas con el de Combates Dramáticos, ya que permite al Director "alargar" apropiadamente los enfrentamientos contra números tan elevados de contrincantes.



APÉNDICE I

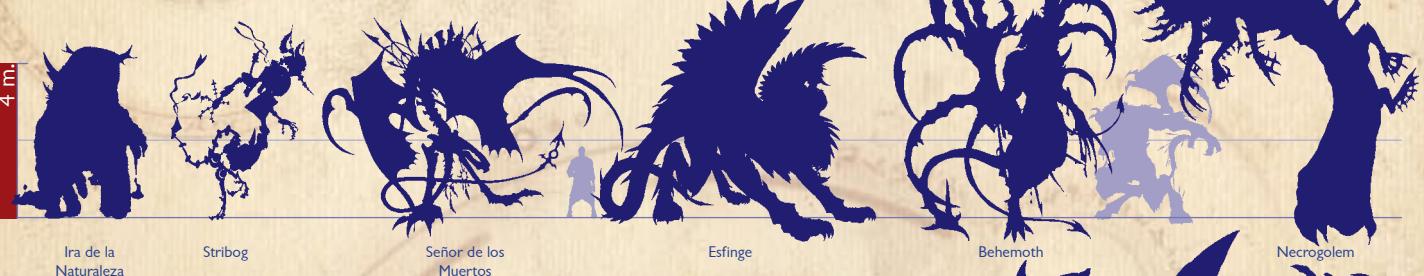
COMPARATIVA DE TAMAÑOS



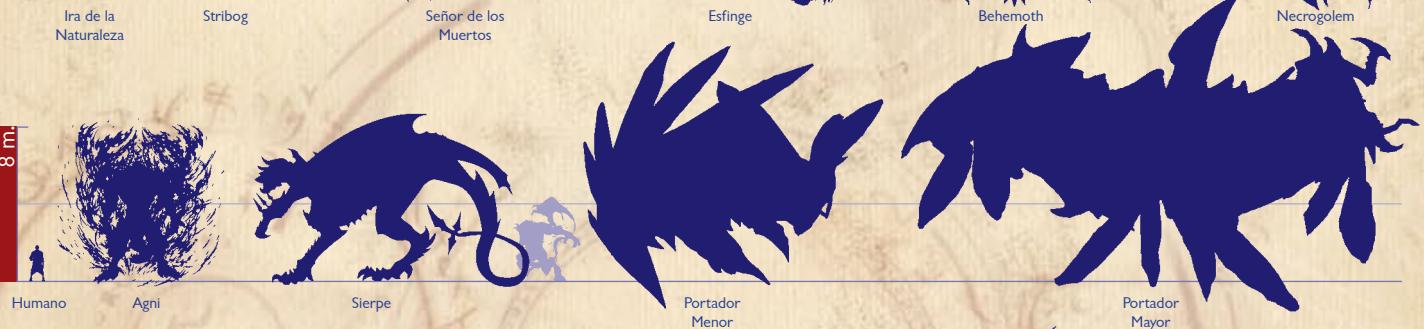
4 m.



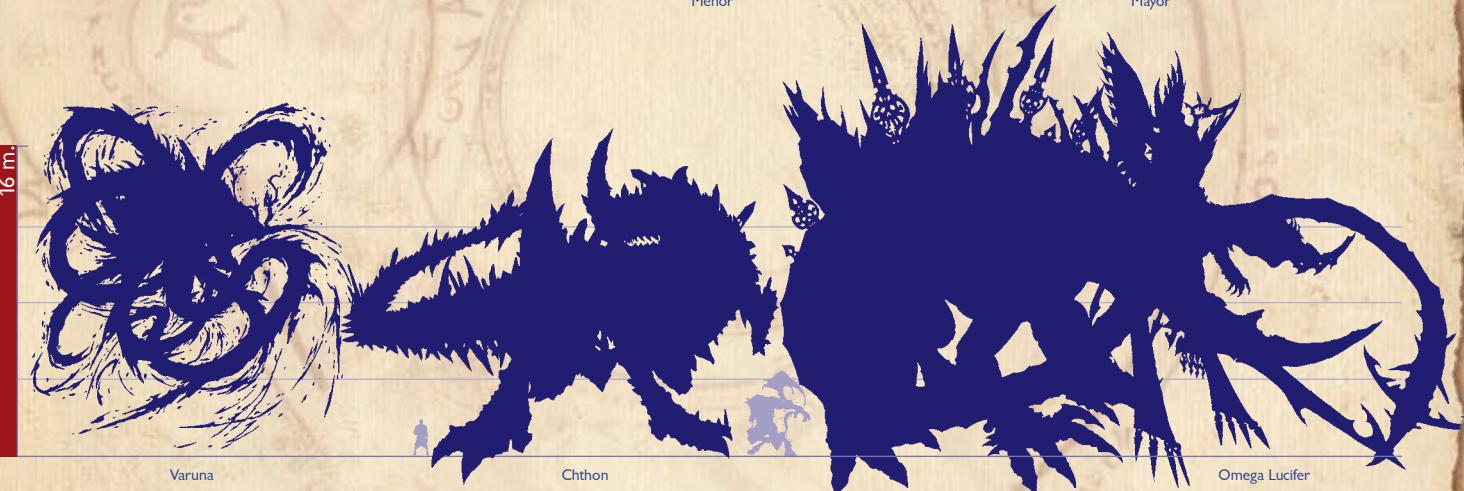
4 m.



8 m.



16 m.



2 km.



APÉNDICE II

NIVELES Y SELLOS DE INVOCACIÓN

NOMBRE	NIVEL	GNOSIS	SELLOS DE INVOCACIÓN	NOMBRE	NIVEL	GNOSIS	SELLOS DE INVOCACIÓN
Salamandra Ígnea	0	10	Fuego 1	Serpiente Mayor	7	15	Natural
Rana Globo	1	0	Natural	Recolector de Huesos	7	20	Madera Mayor 1, Metal 1
Zopo	1	0	Natural	Caballero del Vacío	7	20	No Muerto
Hormiga Roja O.	1	0	Natural	Alius	7	20	Fuego Mayor 1, Aire 1
Helleborum Gnidium	1	5	Madera 2	Raziel Archetypum	7	20	Creación Mágica
Esqueleto	1	10	No Muerto	Cerberus	7	25	Fuego Mayor 1, Madera 1
Carroñero de Almas	1	20	Madera 1, Aire 1	Ira de la Naturaleza	7	25	Madera Mayor 1, Fuego 1
Lapsia	2	0	Natural	Humbaba	7	25	Metal Mayor 1, Madera 1
Balzak Guerrero	2	5	Natural	Esfinge	7	25	Aire Mayor 1, Agua 1
Balzak Sacerdote	2	5	Natural	Valkyria	7	25	No Muerto
Marioneta Menor	2	10	Creación Mágica	Archiquimera	7	25	Aire Mayor 1, Metal 1
Fantasma Menor	2	10	Aire 2, Metal 1	Ginnungaus	7	30	Metal Mayor 1, Fuego 1
Drone	2	Esp.	Creación	Portador Menor	7	Esp.	Creación
Gusanos de las Profundidades	3	0	Natural	Necrogolem	8	20	No Muerto / Creación Mágica
Hormiga Roja G.	3	0	Natural	Doncella del Hielo	8	25	Agua Mayor 1, Aire 2, Fuego 1
Blatodea	3	15	Madera 4	Abominación	8	25	Metal Mayor 1, Madera 2, Fuego 1
Cath Flidais	3	15	Madera 3, Fuego 1	Oni Ashura Mayor	8	25	Metal Mayor 1, Fuego 3
Chichusei	3	15	Agua 2, Oscuridad 2	Belphe	8	30	Fuego Mayor 1, Aire 2, Agua 1
Gwylgi	3	15	No Muerto	Ahriman	8	30	Madera Mayor 1, Aire 3
Súculo Hija de Abrael	3	15	Agua 2, Aire 2	Dementia	8	30/40	Fuego Mayor 1, Aire 3
Súculo Hija de Lilith	3	15	Agua 2, Aire 2	Portador Mayor	8	Esp.	Creación
Yinnum	3	25	Aire 3, Fuego 1	Fantasma Arcano	9	25	Aire Mayor 1, Metal 5
Meragrifo	4	5	Natural	Dúllahan	9	25	Metal Mayor 1, Madera 4, Fuego 1
Armadura Animada	4	15	Creación Mágica	Raziel NK-X Ver. 1.0	9	25	No Muerto / Creación Mágica
Fantasma Mayor	4	15	Aire 3, Metal 2	Maestro de las Sombras	9	30	Mad. M.1, Metal 3, Aire 1, Fuego 1
Type-005	4	15	No Muerto	Etrien Gnosos	9	30	Aire Mayor 1, Tierra 5
Hijo de Baal	4	20	Fuego 3, Aire 2	Al-Djinn	9	35	Aire Mayor 1, Fuego 4, Madera 1
Hamadría	4	20	Madera 3, Metal 2	Pretoriano	9	Esp.	Creación
Observador Espectral	4	20	No Muerto	Agni	10	30	Fuego Mayor 2
Zaqqun	4	20	Madera 2, Metal 3	Arias Vayu	10	30	Aire Mayor 2
Stribog	4	20	Aire 2, Fuego 2, Metal 1	Chthon	10	30	Metal Mayor 2
Bestia Espectral	4	20	No Muerto	Varuna	10	30	Agua Mayor 2
Oni Ashura Menor	4	20	Metal 2, Fuego 3	Señor de los Muertos	10	30	No Muerto
Minotauro	5	5	Natural	Shinigami Mayor	10	30	Aire Mayor 2
Medusa	5	10	Fuego 3, Agua 3	Duque Infernal	11	30	Mad. M. 1, Fuego Mayor 1, Aire 1
Ignis	5	15	Fuego 4, Aire 2	Behemoth	11	35	Fuego Mayor 2, Metal 1
Marioneta Mayor	5	15	Creación Mágica	La Sombra de Omega	11	35	NA
Sierpe Menor	5	15	Natural	Hecatondies Sigma	12	30	Creación Mágica
Oni Menor	5	20	Variable	Seraphim Potestas	12	35	Fuego Mayor 2, Aire 5
Cazador	5	20	No Muerto / Creación Mágica	Gurmah-Gharus	13	20	Natural
Banshee	5	25	Aire 2, Agua 2, Madera 2	Dragón de Ciel	13	35	Fuego Mayor 3
Barroque	5	25	Aire 2, Agua 2, Fuego 1, Mad. 1	Dragón de Gaira	13	35	Madera Mayor 3
Nyx	6	15	Madera Mayor 1	El Orbe del Infinito	14	40	NA
Quimera Ártica	6	15	Madera Mayor 1	Rudraskha	15	40	NA
Huldra	6	20	Madera Mayor 1	Lucifer	16	40	NA
Mantícora	6	20	Fuego Mayor 1	El Señor del Infinito	16	40	NA
Rosa de Sangre	6	20	Agua Mayor 1				
Emeth	6	20	Creación Mágica				
Simbiosis	6	20	Fuego Mayor 1				
Shinigami Menor	6	25	Aire Mayor 1				
Manfeitor	6	25	Madera Mayor 1				
Tecnócrita	6	Esp.	Creación				



GLOSARIO

A

Abbadon 20, 39, **40**
Abel 10, 84, **118**, 119, 122
Abominación **6**, 7
Abrael **156**, 157
Aeon 8, 10, 26, 27, 72, 73, 118, **140**, 142, 143, 166
Agni **10**, 11
Aityr 72
Akaoni **125**, 126
Al Enneath 40, 50, 52
Alberia 34, 62, 77, 170
Al-Djinn **50**, 52, 53
Alianza Azur 40
Alice 107
Alius **8**, 9
Alto Inquisidor 150
Amerense 31, 66
Andromalius 64, 80, 118
Angeles Caídos 61, 143, 170
Ángelus **56**, 58
Aooni **125**, 126
Archiquimera **19**, 105
Argos 75
Arhiman 20, 21
Arhiman (Dragón de Gaira) 60
Arias Vayu **12**, 13, 46
Arlequino **107**, 108
Armadura Animada **21**, 22
Ashura-Gati 123, 124
Astaroth **39**, 40
Ataud de Combate **133**, 134, 136
Aves de la Muerte 33
Azrael 147

B

Baal **84**, 85
Baho 10, 66, 142
Balzak **23**, 24
Banshee **24**, 25, 160
Barakiel 56
Barasuishi 38
Barroque **44**, 45
Behemoth **26**, 27
Belasarius 9
Belphe **9**, **28**, 29
Beryl 8, 9, 10, 28, 56, 58, 68, 88, 118, 122, 147
Bestia Espectral **29**, 30
Blatoddea **30**, 31, 87, 183

C

Ciel 56, 58
Cábala de Zenobius 102, 104
Caballero del Vacío **31**, 32
Caballeros de la Luz 6
Calamidad del Desierto 73
Cañón Legate 64
Carroñero de Almas 33
Cath Flidais **34**, 35, 88
Cazador (Type-012) **35**, 36
Cerberus **42**, 43
Chichusei **37**, 38
Chton **14**, 15
Cloht 160

Colina de los Lamentos 118
Combate de Masas **181**, 183
Combate Dramático 180
Condenados de la Luna 29
Cordillera de los Hielos Eternos 72, 130
Cordillera de los Vientos 6, 24
Crossraiker 136
Cuerno del Desierto 75

D

D'anjayni 166, 168
Daimah 166
Degolladores 35
Delacroix 136, 150
Dementia **145**, 146
Demonio 7, 10, **38**, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 112, 125, 126, 157
Deus Sigma 83
Devah 21, 23, 72, 110, 140, 143, **166**, 167
Devorador Abismal 73
Deymos, el que No Muere 104
Discípulos de la Sombra 103. **104**
Djinn 40, **50**, 52, 53
Doncella de la Muerte 160
Doncella de Luz 10, 28, 29
Doncella del Hielo **53**, 54
Dones Demoniacos 40
Dragón de Ciel 53
Dragón de Gaira **58**, 61
Dríada **77**, 79, 88
Drone 93, **94**, 96, 97, 98, 99, 101
Duk'Zarist 24, 72, 94, 96, 154, 157, 166
Dúllahan **62**, 63
Duque Infernal **48**, 49
Duque Keiran Athol 89
Dyeus 80

E

Edamiel 56, 68, 72, 89
Ein Sigma 80
El Libro de los Muertos 67, 113, 115, 134, 149, 150
El Primer Caos 146
El Señor del Infinito **118**, 119, 121, 122
El Tejo 24, 79
Elhaym 9, 28, 88
Eljared 80
Emeth **64**, 65
Epictetus 104
Era del Caos 39, 40, 170
Esfinge **66**, 67
Esqueleto **67**, 68
Esqueleto de Sangre 68
Estígia 31, 50, 61, 66, 74
Etrien Gnosos **68**, 69
Eulyale 110
Exodus Void Nova **140**, 142, 143

F

Fantasma **70**, 71
Fenrisulf 130
Filisnogos 118
Flujo de Almas 38, 39, 58, 61, 79, 140, 142, 172

G

Gabriel 28, 56, 88, 89
Gabriel (pais) 30
Gaira 58, 60, 61
Ginnungagap 72
Ginnungaus **72**, 73
Gorgona 110
Grandes Bestias de Beleth 149
Gravestone 80
Guardián del Hades **42**, 43
Guerra de Dios 12, 112
Gurmah-Gharus **73**, 74, 75
Gusanos de las Profundidades 74, 75, 76
Gwyllgi 62, **76**, 77

H

Hada 12, **24**, 25, 62
Hamadría 35, **62**, **77**, 78, 79
Hanamel 89
Harekawa 34, 88
Hasf Sigdal 89
Hati **130**, 131
Hecatondies Sigma **80**, 82
Helleborum Gnidium **83**, 84
Hijo de Baal **84**, 85
Hormiga Roja 87
Hringram, Rey de la No Vida 116
Huldra **88**, 89
Humbaba **89**, 90

I

Ifrit 144
Ignis 41, 42
Imperio 12, 33, 40, 61
Imperium 118, 119, 122
Inmortus 68
Inquisición 7, 9, 31, 112, 149
Ira de la Naturaleza **91**, 92
Iscariote 118
Isla de Kirdan 94, 96, 97, 98, 100
Itzi 23, 46

J

Jayán 89, 90, 112, 113, 166, 172
Jedah 20, 60
Jigoku no Maki 143
Jihamat 50, 52
John Cambry 104

K

Kalih 40, 50, 52
Kami 38, 39, 107, 123, 143, 150, 151
Karakuri 107
Kashmir 29, 40
Keroberos **39**, 43
Khalis 60, 93
Kumobaba 38
Kushistan 50, 66, 74, 75, 76, 87

L

La Corte Tenebrosa 62
La Guerra de la Oscuridad 27, 93
La Máquina 93, 94, 96, 97, 98, 99, 101
La Sombra de Omega II7, 119
La Torre del Fin II8, 121
Lágrima de Ciel 56, 58
Lapsia 101, 102
Larva Reina 99
Larvas 93, 94, 96, 98, 165
Las Madres 93, 94, 99, 100
Legión Ramses 60, 61
León de Espinas 35
Levanah Zoroaster 56, 58
Lilith 156, 157
Lilium 24, 34, 62, 77, 78, 89, 101, 170
Longinus II8, 119, 120, 121, 122
Los Durmientes 73, 142
Lucanor Giovanni 80, 84
Luciela 163
Lucifer II7, 119, 120, 121, 122
Lucrecio 84
Luna de las Serpientes 109
Lunaris 60, 93

M

Maestro de las Sombras 102, 103, 104
Magus 9, 21, 31, 102
Manfeitor 47, 48
Manticora 66, 105, 106
Máquina de Rah 15, 16, 60, 87, 105, 154
Mar Interior 30, 94, 97, 107, 112
Marioneta 106, 107, 108, 172
Medeus 110
Medusa 109, 110
Mensajeros del Apocalipsis 84, 104, 146
Meragrifo II0, 111
Meseguis 20, 60
Mesias 118, 119
Meskenet 31
Mikael 28, 56
Millenium 122
Minotauro II2, 113
Minotauros II2, 113
Moloch II2, 113
Moth 33, 62, 163, 164, 169
Musa 66, 67, 88

N

Nairn 89
Nanwe 29, 30, 40, 87, 90, 128
Naraku-Gati 125
Natura 6, 39, 72, 152, 177
Necrogolem (Type-042) II3, 115
Nephilim 166, 167, 169, 170
Noah 60
Noche del Delirio 145
Nuevo Continente 90, 112, 113
Nyx 103, 104

O

Observador Espectral II6, 117
Ojo de Gaira 58, 60, 61
Omega II7, 118, 119, 120, 121, 122
Oni Ashura 123
Oni Menor II5, 126
Orbe del Infinito II8, 129
Orgullo 39
Origal 107

P

Pálias 107
Pantano Akquo 80
Parcas 102, 160
Pesadilla Ancestral 115
Phaion 35
Pico del Mundo 130
Pilar de Almas II8, 119, 122
Poderes en la Sombra 118, 122
Portador 93, 97, 98, 99
Preta Gati 37, 38
Pretoriano 93, 99, 100, 101
Primigenios 6, 23, 24
Príncipe Demonio 39, 43
Protocazadores 36

Q

Quimera Ártica 130

R

Rana Globo 132
Ravana 40
Raziel Archetypum (Type-100) II3, 134
Raziel NK-X Ver. 1.0 (Type 666) II4, 136
Recolector de Huesos 137
Reina Demonio 38
Reinas Rojas 138
Remo 61
Rómulo 118
Rosa de Sangre II8, 139
Rudraskha II0, 142, 143

S

Salamandra Ígnea 144
Salazar 74, 75
Samael 9, 61, 88, 102, 112, 138, 143, 170
Samsara 37, 38, 123, 125, 151
Sangre Antigua 64, 65, 80, 172
Señor de las Marionetas 61
Señor de las Pesadillas II5, 146
Señor de las Tinieblas 10, 20, 104
Señor de los Muertos II6, 149, 150
Señores de las Profundidades 16, 24
Seraphim Potestas II7, 148
Seres Construidos 172
Sergei Colbert 113
Shajad 10, 20, 39, 40, 56, 58, 60, 61, 118, 122
Shinigami II0, 151, 152
Shoteth 39, 40
Sidhe 24, 25, 101, 102
Sierpe II2, 153, 154
Sierpe de la Arena II3, 74
Siete Horas de Fuego 64, 80
Simas de Gusano 75
Simbiosis II4, 155, 156
Sol Negro 35, 36, 67, 104, 113, 115, 133, 134, 136, 149, 150, 158
Sólon 64, 80, 82, 118, 119, 172
Steno 110
Strigob 46, 47
Súculo II6, 157, 158
Surath 50, 52
Sylvain 6, 13, 23, 24, 56, 72, 110, 157, 166

T

T'arazza 87
Tartarus 40
Tecnócrita 93, 96, 97, 100
Templo de las Tormentas 142

Tengatti 151

Tiamat 38, 39

Tol Rauko 61

Tres Bestias 130, 150

Triunvirato 39

Tsukiyomi 125

Tuan Dalyr II0, 171

Type-005 II8, 160

Type-011 36

Type-042 II3, 115

Type-100 II3, 134

Type 666 II4, 136

U

Uli 160

Ulrioka Yama 31

Único 80

V

Valdissa'r 148

Valkyria 151, II0, 162, 163

Varja 37, 101, 107, 123, 125, 151

Varuna II5, 16, 17

Verdanni 160

Vetala II8, 170

Vigilia 20, 27, 28, 37, 39, 42, 44, 47, 49, 56, 68, 71, 72, 85, 123, 138, 145, 146, 147, 148, 155, 163

Virus Rojo 138

Void Nova 143

W

Wissenschaft 80

X

Xihuitcoatl 46

Yaqayayes Al-Aroth 50

Y

Yehudah 9, 21, 22, 58, 85, 102, 128

Yermo de Natara 87

Yermos 130, 131

Yggdrasyl 118

Yinnum 50, 53

Z

Zaqqun II3, 164

Zemial 60, 72, 148

Zero Sigma 82

Zhorne Giovanni 170

Zombi Verde 84

Zombie 67, 158

Zopo II4, 165



FIN DEL VOLUMEN I

