

KISS

(Killer in shadows)

Autor: Carlos Martín Hernández
Ilustraciones: Carlos Martín Hernández
Blog: <http://killerinshadows.wordpress.com>

Aviso Importante:

K. I. S. es simplemente un juego de rol, cuya ambientación está basada en un tiempo y un lugar absolutamente fantásticos y que no pretende, en ningún caso, retratar época histórica alguna. Por ello es necesario recalcar que todo lo referente a este universo y que a continuación se expone, es completamente inventado. Como suele decirse, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

El Autor.

Licencia:



Este juego está protegido bajo una licencia Creative Commons: Attribution – Noncommercial – Share Alike. Es decir, toda persona puede copiar, distribuir, transmitir y adaptar la obra pero siempre bajo unas condiciones: se debe reconocer e indicar siempre quien es el autor, no debe hacerlo con fines comerciales y cualquier obra derivada debe ser distribuida bajo las mismas condiciones y licencia que la obra principal.

Material de apoyo:

Como ya hemos comentado, KIS es un juego de rol ambientado en un mundo fantástico. No obstante, existen numerosos ejemplos de obras anteriores que pueden ayudar a los nuevos jugadores y directores de juego a visualizar mejor la estética o el ambiente en el que se desarrolla. Por ello, es recomendable que las echemos un vistazo, de forma que podamos entrar aún más en este fantástico mundo.

Películas:

- Zu Warriors (Tsui Hard – 2001)
- Tigre y Dragón (Ang Lee – 2000)
- The Stormriders (Andrew Lau – 1998)
- Los 7 samuráis (Akira Kurosawa - 1954)

Anime:

- The Sword of the Stranger (Mashahiro Ando – 2007)
- La princesa Mononoke (Hayao Miyazaki- 1997)
- Ninja Scroll (Yoshiaki Kawajiri – 1995)

Series Anime:

- Basilisk Kouga Ninpou Chou (2005)
- La espada del Inmortal (“Mugen no Juunin” - 2008)

Cómic:

- Okko (Delcourt - 2005)

Contenidos:

Quiúnei.....	7	Reflejos.....	42
Plano Espiritual.....	8	Resistencia.....	42
Plano Físico.....	10	Vitalidad.....	42
Nacionalidades e Idiomas.....	13	Puntos de Experiencia.....	42
El Imperio Hi Konton.....	14	Puntos de ira.....	42
Tarin País del Bosque).....	14	Competencias	43
Kiuyhu (País de los Ríos).....	15	Actuar.....	43
Aritze (País del Desierto).....	16	Alerta.....	43
Jao (País del Mar).....	16	Aprender.....	43
Shima (País de la Isla).....	17	Atletismo.....	43
Kaosawa (País del Caos).....	17	Buscar.....	43
La Niebla.....	17	Calibrar Fuerza.....	43
El Borde del Mundo.....	17	Cerraduras.....	43
Idiomas.....	18	Conocimiento de animales.....	43
Razas.....	21	Conocimiento de material.....	43
Humanos.....	22	Conocimiento de plantas.....	43
Rén-Shou.....	22	Disfrazarse.....	43
Qín-Shou.....	24	Elocuencia.....	44
Profesiones.....	27	Empatía.....	44
Abogado.....	28	Equitación.....	44
Actor/Actriz.....	28	Esconderse.....	44
Agricultor/Ganadero.....	28	Escuchar.....	44
Artesano.....	28	Fabricación.....	44
Asesino.....	28	Impresión.....	44
Bufón.....	28	Leyenda.....	44
Cazador.....	28	Leyes.....	44
Clérigo/Sacerdotisa.....	28	Medicina.....	44
Espía.....	29	Música.....	44
Ladrón.....	29	Negociar.....	44
Médico.....	29	Primeros Auxilios.....	44
Político.....	29	Rastrear.....	44
Prostituta/o.....	29	Robar.....	45
Soldado/Mercenario.....	29	Seducir.....	45
Viajero.....	29	Sentir.....	45
Creación de un Personaje.....	31	Sigilo.....	45
Características y Competencias.....	39	Trampas.....	45
Características.....	39	Ver.....	45
Agilidad.....	39	Técnicas Especiales.....	47
Apariencia.....	39	Inconscientes.....	47
Autocontrol.....	40	Voz de la ira.....	47
Bondad/Maldad.....	40	Hecatombe.....	48
Ch'i.....	40	Furia Animal.....	48
Concentración.....	40	Dragón Divino.....	48
Constitución.....	41	Helada.....	48
Destino.....	41	Lluvia de estrellas.....	49
Esencia.....	41	Mil Sombras.....	49
Fuerza.....	41	La bestia.....	49
Habilidad.....	41	El Niño.....	50
Oponentes.....	41	Físicas.....	50
Precisión.....	41	Ataque del mono.....	51
		Ataque del Tigre.....	51
		Danza Aérea.....	51
		Desdoblamiento.....	51
		Furia de los dioses.....	51
		Fusión con el entorno.....	51
		Giro Mortal.....	52
		Gusano de seda.....	52
		Huracán.....	52

Licantropía	52	Durante el juego	79
Mano Penetrante	52	El Combate	85
Movimiento felino	52	Combate sin armas	85
Patada abanico	53	Combate con Armas/Técnicas Esp.....	85
Patada danzante	53	El daño.....	86
Regeneración	53	La Defensa.....	86
Sentidos de bestia	53	Crítico.....	86
Supersalto	53	Daños Especiales	86
Velocidad	53	Por aplastamiento	86
Mágicas	54	Por amputación	86
Bala	54	Por electrocución	87
Bola de Fuego	54	Por empalamiento	87
Escudo	54	Por rotura	87
Hipnosis	55	Por luxación	87
Levitación	55	Por quemaduras	87
Mimetismo	55	Ataque por sorpresa y Emboscada	87
Persuasión	55	Localizador de daños	87
Psicoataque	55	Resumen de Normas Generales	88
Psicocuración	56	Abreviaturas	89
Psicodefensa	56	Anexo 1: Ritos Mágicos	90
Psicoquinesia	56	Creación de Agua.....	90
Storm	56	Creación de Fuego	90
Telepatía	56	Creación de viento	91
Tornado	57	Curación	91
Volar	57	Elementales/Gólem	92
Magia	59	Control de los Elementos	92
Magia Ritual	60	Protección	93
Magia Rúnica	60	Luz	94
Magia Tonal	61	Oscuridad	94
Armas y Armaduras	63	Amor/Deseo	94
Ejemplos de Personaje	65	Enfermedad	95
Evolución del Personaje	67	Posesión Espiritual	95
Niveles	67	Videncia	96
Sensei	70	Manipulación del Clima	96
Maestro	70	Exorcismo	97
Semidios	70	Invocación	97
Dios	71	Transformación	98
Técnicas Especiales	72	Levantar/Dominar Muertos	98
Reglas y Términos del Juego	75	Herrería	99
Reglas	75	Tele Transporte	99
Descripción de Términos	76	Resucitar	100
Turnos	76	Creación	100
Asaltos	76	Ficha	101
Crítico	76	Tabla de Técnicas Especiales	
Pífa	76	Secretas	102
Acciones opuestas	76	Tabla de Campaña	103
Sesión	76		
Campaña	76		
Los Dados	76		
Éxito.....	76		
Fracaso.....	77		
Crítico.....	77		
Pífa.....	77		

ARITZE

DESERTO
(EL MAR DE ARENA)

JAO

KIUYHU

TARIN

L.A. NIEBLA

ROCOSAS MOUNTAINS

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

L.A. ISLA
(CANTON DE ESTO)

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

LAKE ORO

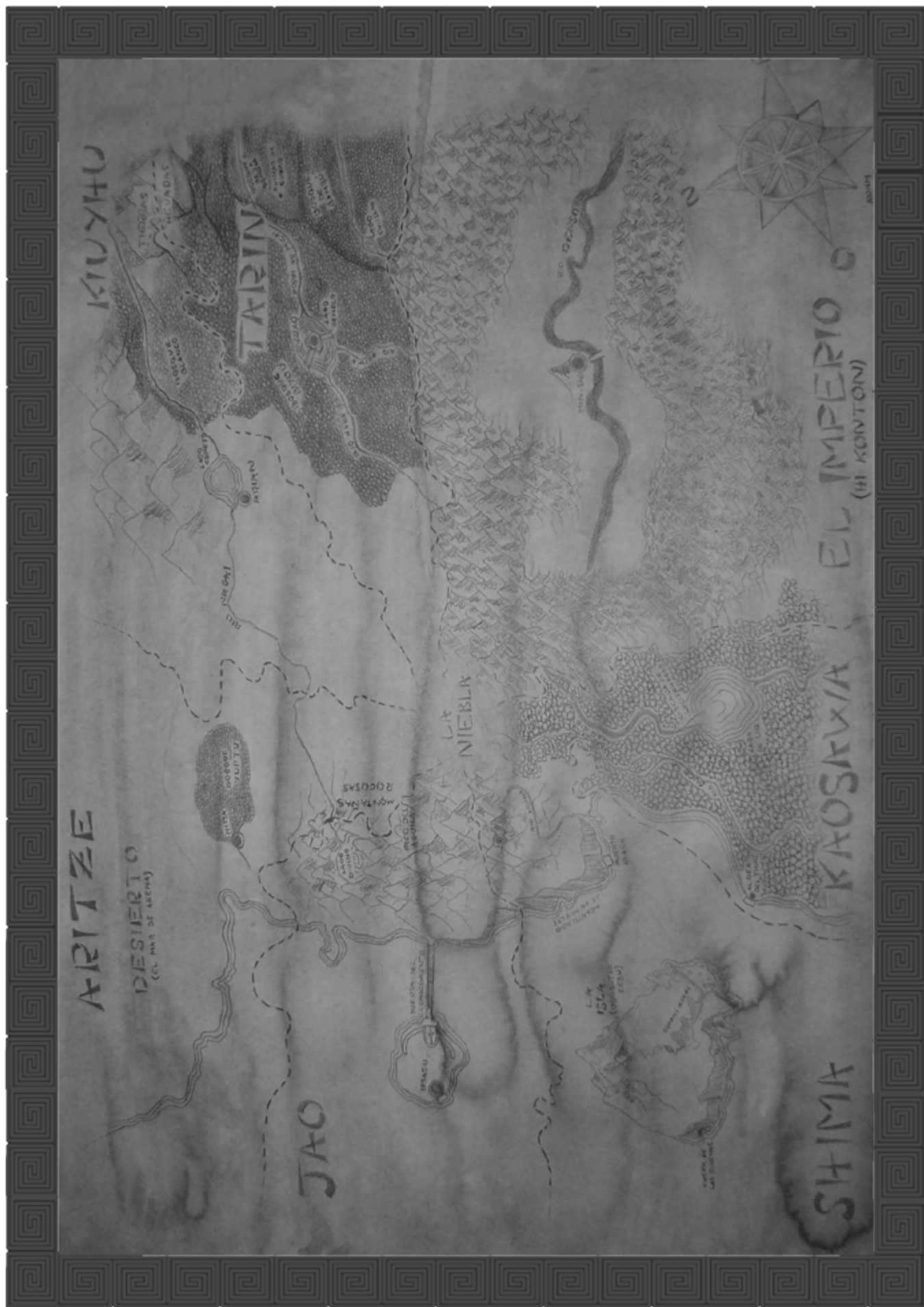
SHIMA

KAOSAXIA

EL IMPERIO
(HI KONTON)



BOUND



QUIÚNÉI

Cada plano de existencia, dentro de la complejidad del universo, es único y está regido por sus propias leyes de creación y desarrollo. Aunque, por supuesto, todo tuvo un principio concreto y tendrá su final cuando expire su tiempo.

Sin embargo, Quiúnéi no es algo que esté tan claro. Parece como si una parte del mundo antiguo hubiera quedado atrapado para siempre en un pequeño reducto mágico, ajeno a los cambios del resto y conservando todo aquello que el paso del tiempo y el desarrollo de la tecnología han borrado de nuestras mentes.

De esta forma, realidad física y realidad espiritual están tan sumamente interrelacionadas, cohabitan una con la otra con toda normalidad, como en tiempos ya harto olvidados por nosotros. Aún así, aquí la existencia de seres mitológicos se esconde detrás de numerosas leyendas que los padres cuentan a sus hijos tras la cena.

En Quiúnéi, toda la creación es algo que los estudiosos del mundo intentan descifrar desde hace generaciones. Sin embargo sólo han podido llegar a atisbar, un poco por encima, la gran complejidad

que entraña.

Podríamos asegurar que los dos mundos, espiritual y físico, son casi el mismo, salvo por pequeñas diferencias.

En ambos hay una jerarquía de gobierno y una estructura social basada en la profesión que ejerce cada individuo. Sin embargo, mientras en el plano físico se trabaja para poder sobrevivir, en el espiritual se hace para mantener el perfecto funcionamiento del universo. Pero lo mejor será que intentemos analizar cada uno por separado.

Plano espiritual

Su estructura social es muy sencilla. Existe una clase dominante compuesta por los dioses que gobiernan distintos aspectos de la realidad o a grandes rasgos, los más importantes y radicales: Vida, Muerte, Orden, Caos, Guerra, Paz, Amor, Odio e Infierno. Estos, a su vez, dirigen y coordinan innumerables de dioses menores, destinados a temas como la familia, las enfermedades, la fertilidad, las tormentas, las cosechas, etc.

Y por último, en el escalafón más bajo, se encuentran los trabajadores, ya sea en calidad de sirviente o como profesional en otras materias: artesanos, soldados, etcétera. Por supuesto, dentro de estos dioses, hay una distinción que determina el grado de poder y las responsabilidades de cada uno.

Si atendemos al grado de poder, en la cúspide del cielo se sitúa el llamado Dios de Dioses, que es el máximo mandatario y responsable ante el consejo supremo del universo. Por desgracia, Mormn, quien ocupa este puesto en la actualidad, se encuentra desaparecido, lo cual

podría traer graves consecuencias y devastadores enfrentamientos internos, llegando incluso a una guerra entre los dioses más importantes por la sucesión al trono. Por ello, Siyanue, príncipe de los dioses y heredero legítimo del cargo de su padre, trabaja sin descanso para ocultar la situación y encontrar a su padre lo antes posible. Pero no es tarea fácil, puesto que aquellos que están situados en el escalón inmediatamente inferior comienzan a tener serias sospechas al respecto.

De entre todos ellos, el más peligroso es Tseo-kao, Dios del Caos, que tiene su residencia en la tierra mortal, en una ciudad llamada Min-Tao, capital de "El Imperio". Desde allí, lleva años extendiendo su poder por el plano físico para poder controlar la mitad de la existencia y, desde esta posición de fuerza, atacar el trono supremo para hacerse con el puesto.

Aunque no es el único. En la misma tesitura estaría Ho, Dios de la Muerte. Su destierro al mundo humano hace varios siglos, provocó en él un profundo sentimiento de venganza hacia su señor. Por ello, desde su morada en el templo de la muerte situado en el cementerio de la capital imperial de Hi-Konton y desde entonces, presta su apoyo a Tseo-Kao, para así tener mayores posibilidades de derrocar al regente y recuperar su libertad con increíbles y renovadas fuerzas.

En contrapartida, Leehong, el Dios de la Vida, tiene su posición perfectamente clara, y ante un inminente enfrentamiento interno, apoyará, sin duda, al Príncipe de los Dioses, puesto que tiene la certeza de que él es el único capaz de evitar el mayor número de bajas posibles.

En medio de los dos encontramos a Mia, Diosa del Amor, quien vive enamorada de ambos dioses, pero sin saber por cual decidirse. Claro que, si lo pensara fríamente, ella podría ser la Diosa de todos

los Dioses, de manera que no tendría por qué elegir, simplemente se quedaría con los dos.

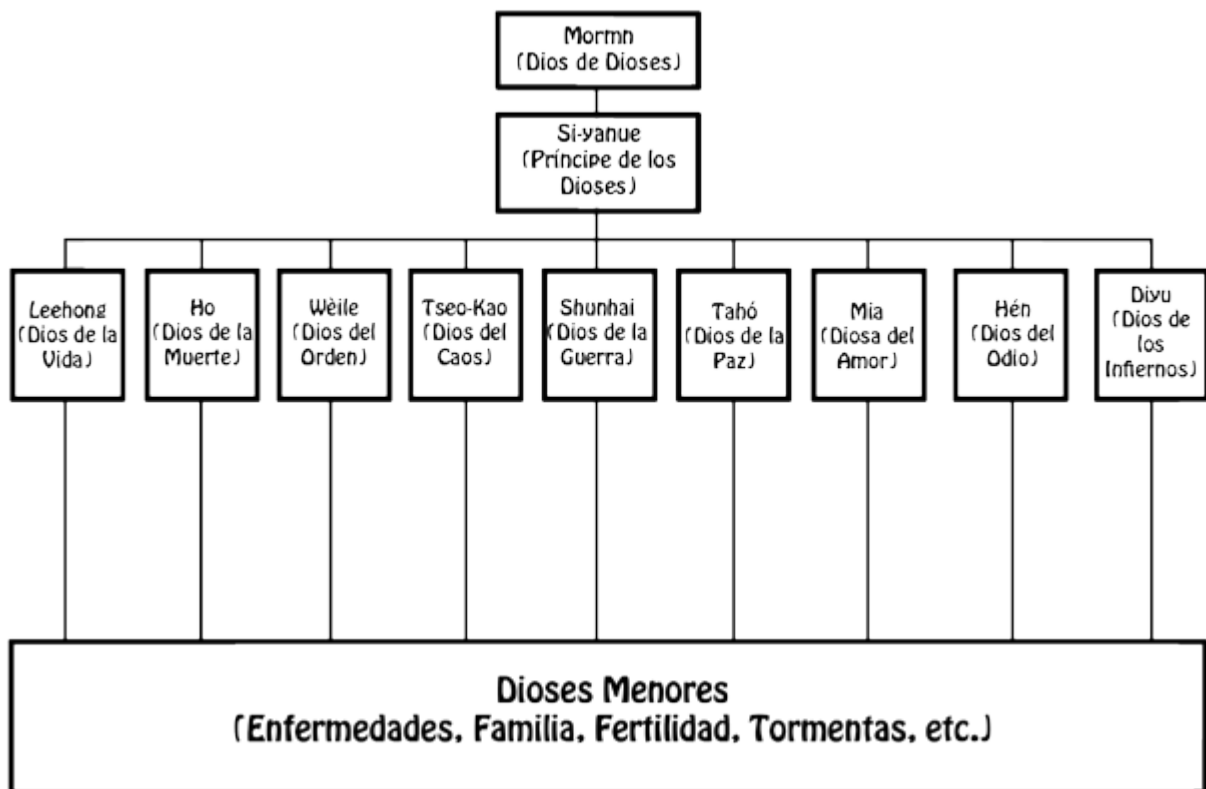
O al menos esa es su línea de pensamiento, lo que la sitúa en un papel de mercenaria.

Por último, dentro de los dioses principales, encontramos a Tao y Shunhai, Dioses de la Paz y la Guerra, y a la vez que hermanos de Ho. Aunque entre ellos no hay rivalidad, el primero apoya al príncipe para evita males mayores.

Shunhai, en cambio, no presta su apoyo a nadie que no sea él mismo y está convencido de que el gobierno de los humanos y su plano físico necesita

mano de hierro. Por supuesto, a su juicio, solamente él tiene esa capacidad. Para ello está preparando al ejército celestial, para poder sublevarlo contra aquellos a los que debería defender. Una vez en el poder, cuando todo estuviera bajo su mando, tal vez decidiera ampliar un poco más sus dominios.

Por último, en el escalón más bajo, se encuentran el resto de dioses menores, tales como de la Fertilidad o de las Tormentas, cuyo papel dentro del Templo Celestial es meramente burocrático y de cara al mundo de los humanos, su cargo sólo sirve para quitar algún que otro quebradero de cabeza a sus superiores.



Plano Físico

Es lo que se conoce como Quiúnéi. Su nombre es debido a una gigantesca pared de niebla cuya altura se pierde en el cielo y que al parecer, bordea el mundo por completo. Hay quien piensa que esa barrera fue puesta por los dioses para evitar que los humanos pudiesen salir del mundo, como un redil donde tener guardadas las ovejas.

Sin embargo, algunas personas afirman que su misión es la de evitar que los habitantes puedan caerse por los lados, quedando atrapados en los abismos infernales que rodean su mundo para toda la eternidad.

Pero quién sabe, sólo son especulaciones.

En realidad, es tanto el misterio que rodea a este fenómeno, que nadie ha podido resolverlo jamás. Lo que la población si tiene claro es que no deben intentar atravesar ese muro bajo ningún concepto, puesto que todo aquel intrépido que lo hizo antaño, si acaso consiguió regresar, desde luego no lo hizo en sus cabales.

Por todo ello, su existencia se basa en sobrevivir día a día, proteger a su familia y pasar el tiempo que les quede de vida lo mejor posible. Sin embargo, desde hace unos años, ciertos acontecimientos que han pasado en los últimos años, también han trastocado el fluir normal de la vida mortal.

Ya hace un tiempo que cada vez se ven más personajes extraños. Seres capaces tanto de lanzar fuego con las manos como de crear agua de la nada, siempre en un contexto que se sale de la prestidigitación, cuando la creencia popular dicta que sólo en los templos se practican las artes de la magia y la lucha combinadas en mortíferas y espectaculares técnicas de combate.

Además, se ha vuelto a ver algún licántropo después de quinientos años, aunque su existencia se creía erradicada tras la IV Gran Guerra Hermana (nombre que se utiliza para denominar a las guerras entre Tarin y Kiuyhu).

La gente "normal" piensa que todo está cambiando demasiado deprisa, incluso su precioso cielo está cambiando. De forma normal, un cielo rojo pálido y cargado de magia está continuamente emitiendo fluctuaciones de energía hacia La Niebla, hacia el centro del mundo. Sin embargo, ese tránsito mágico es cada vez más intenso y, en algunas noches de verano, habitantes de algunas pequeñas aldeas han llegado a escuchar un sonido sordo, pero claro, que se produce al pasar una ola de energía por su espacio aéreo.

Todo esto hace sospechar que algo malvado está acechando, y ese pensamiento se extiende cada vez más, provocando que algunos pueblos se vuelvan un poco más hostiles hacia los viajeros que cruzan por sus tierras.

Antiguamente, en los albores del mundo, todas las razas vivían en una completa armonía. Cada una tenía su lugar. No era raro ver una manada de hombres-tigre habitando en los bosques o incluso algún dragón surcando los cielos.

Por supuesto, había enfrentamientos, pero se debían a causas relacionadas con la pura supervivencia y se solventaban rápidamente. Con lo cual, los Dioses no tenían excesivo trabajo. Sin embargo, tras algunos acontecimientos, aquellos dioses comenzaron a luchar entre ellos por el poder supremo, lo que les condujo a utilizar a los habitantes del mundo como peones en sus complicadas estrategias. Ello derivó en terribles guerras entre los mortales, que se mataban unos a otros e iban fomentando entre ellos sentimientos como la avaricia, la envidia o el ansia de poder.

Esta tesis fue evolucionando durante siglos hasta llegar a la situación actual. Nadie sabe qué va a pasar o como acabará todo, pero todo el mundo comienza a pensar que cuando suceda, sea lo que sea, nadie estará a salvo. Todos pagarán por sus pecados.

Tal vez, estén viviendo el principio del fin.





NACIONALIDADES E IDIOMAS

Nacionalidades

Dentro de Quiúnéi existen fronteras políticas que separan unas naciones de otras. Sin embargo, los países son únicamente la forma de repartir el mundo, puesto que sus habitantes se limitan a sobrevivir en sus aldeas, pueblos y ciudades, cada uno con su propio gobierno y su propia administración.

No obstante, pese a la división del mapa, todos estos países rinden tributo directamente a un gobierno cen-

tral autoritario, El Imperio Hi-Konton. En el ámbito geográfico, cada nación tiene sus propias fronteras y sin embargo, cada año debe abonar un alto impuesto al Emperador, para así garantizar que la situación actual no sufra ningún cambio inesperado.

Por descontado, los ciudadanos de a pie no son conscientes de ello y sólo comprenden que sus dirigentes, cada año, aumentan los impuestos y aranceles que deben pagar, por lo que la vida en las aldeas se vuelve cada vez

más difícil con el tiempo. La emigración masiva hacia las grandes ciudades como Mitsa, Arian o la misma Ciudad Imperial, todas capitales de nación, podría convertirse en un verdadero problema.

No obstante, las personas que deben partir por una difícil situación económica, procuran no abandonar sus fronteras, ya que el sentido patriótico es muy acentuado. Aun así, en ocasiones no tienen más remedio que salir de su país huyendo de la justicia o simplemente para poder recorrer el mundo.

El Imperio Hi-Konton: Se encuentra al sudeste del mapa. Su geografía despierta una gran curiosidad, ya que prácticamente en su totalidad está compuesta por una gran cordillera (las Montañas Temerosas), en la que no se conoce pueblo alguno, ni siquiera una pequeña aldea. Se supone desierta, si no es por algún grupo de bandidos y prófugos errantes, quienes malviven de lo que pueden robar a los pocos e incautos viajeros que intentan atravesar las montañas.

Pero lo más asombroso es lo que guarda en su interior. Allí, un inmenso desierto de roca desnuda es atravesado, de parte a parte, por un gigantesco río de aguas turbulentas color verdoso y textura viscosa. En el centro de esa yerma extensión, una única montaña custodia la capital del imperio, situada justo a sus pies.

Min-Tao, que así se llama, no es una ciudad convencional. Por lo pronto, sus calles y edificios no obedecen a un plan específico. Es como si cada familia construyese allí donde el espacio se lo permitiera. Sólo las grandes vías están empedradas, mientras el resto continúa siendo de tierra y polvo. Incluso el palacio imperial es demasiado austero. Sin lujos y prácticamente sin adornos. Lo único destacable son sus inhumanas dimensiones, con cientos de metros de escaleras y pasillos.

No puede explicarse como es posible que, una nación con unos cuantos miles de habitantes, concentrados en una sola ciudad, pueda mantener al resto del mundo bajo un pesado yugo. Las especulaciones apuntan directamente a su gobernante, El Emperador. Este enigmático personaje despierta muchas inquietudes. En algunos lugares se comenta que es un demonio venido de los infiernos para esclavizar a los humanos. Por otro lado, cuentan leyendas que no permite a nadie verle la cara para evitar que vean su rostro de diablo.

Lo que sí es cierto y es algo sabido por todo el mundo en Quiúnéi, es que existe una regla no escrita que está por encima de cualquier otra en el mundo. Nadie, absolutamente nadie, puede mirar a la cara al Emperador, ni tan siquiera un instante, bajo pena de muerte, de horrible muerte.

A lo largo de los siglos, muchos otros pueblos han intentado invadir su territorio como última y desesperada medida contra su tiranía, y en todas las ocasiones han sido expulsados violentamente, tanto por un pequeño, pero excesivamente capaz ejército, como por el propio pueblo, personas de a pie que luchaban por su señor con tal celo que se diría que estaban siendo espoleados por el mismísimo rey del infierno.

Tarin (País del Bosque): Se encuentra en la zona este, limitando al Sur con las Montañas Temerosas y por consiguiente, con El imperio. De este país podemos distinguir dos zonas: una gigantesca región boscosa compuesta por el Bosque Biyou, el Bosque del Bambú y el Bosque de la Sombra, y una gran extensión llana cubierta de fresca y verde hierba de medio metro de altura.

De los tres bosques, deberíamos destacar el Bosque de la Sombra. Este nombre, fue puesto por los mismos habitantes del país. Por lo que cuentan, la vegetación es tan frondosa en las copas y en el suelo,

que la luz del sol apenas penetra lo suficiente para calentar un poco a las plantas. Y además, existen cuentos y leyendas sobre un terrible ogro que vive en lo más profundo, provocando cambios en el paisaje y haciendo que los pocos viajeros que pasan por sus dominios, se pierdan, sólo para acabar formando parte de su menú.

La capital de Tarin es Luao, que está situada en el interior del bosque y fue construida sobre un enorme lago natural, el Lago Gemelo. Este recibe su nombre por las similitudes con el Lago Espejo, situado en el país vecino y enemigo, Kiuyhu y por la leyenda en torno a la fundación de la nación por el primer monarca.

En un principio sólo había un país cuyo nombre fue una vez Xían, pero la historia lo olvidó hace demasiados siglos. Allí, según la leyenda, dos hermanos gemelos vivían y gobernaban en armonía hasta que hubo un terrible conflicto. Ambos reyes decidieron que lo mejor sería adentrarse en La Niebla. De esa forma, desentrañarían los secretos del mundo y aquella ventaja les ayudaría a gobernar sobre los demás pueblos. Pero su codicia fue su perdición. Cuando regresaron, un odio enfermizo separaba a los dos hermanos. Tarin, se quedó en Luao, mientras que su hermano, Kiuyhu, se trasladó a la ciudad de Arian. Así, ambos fundaron su propio reino, cada uno con su propio nombre.

Luao, no es una ciudad demasiado concurrida, tal vez por la leyenda negra que circula en torno a sus bosques. Aún así, al menos una vez al año, el gran mercado de la ciudad, concentra una gran cantidad de personas, generando el 80% de los ingresos anuales de la ciudad.

Pese a todo, el país goza de una saludable riqueza, que se refleja en el cuidado que recibe su capital, toda construida en piedra, mármol y madera de la mejor calidad, y en los palacetes y

mansiones que los nobles y grandes mercaderes tienen detrás de una segunda muralla en el interior. Una segunda ciudad de anchas y cuidadas calles, adornadas con pinos y árboles frutales.

Kiuyhu (País de los Ríos): Está situado en el norte. A lo largo de todo su territorio, numerosos riachuelos cruzan valles y praderas para morir en el río Nagai, que transcurre con el cauce más abundante de todo Quiúnéi, si exceptuamos el Río Denso de Min-Tao. Por ello la pesca constituye la mayor riqueza de un país asolado por las guerras contra Tarin, el país vecino.

Este río forma un enorme lago en el centro de su recorrido llamado el Lago Espejo, porque en sus aguas cristalinas puede verse reflejado, perfectamente, el paisaje que lo rodea. En su centro se alza la capital del reino, Arián, fundada por el primer monarca del país tras la dolorosa ruptura con su hermano gemelo. Aquel emplazamiento la hacía inconquistable mediante las armas, puesto que sólo hay un puente de varios kilómetros que la une con tierra firme, pero incluso el asedio sería inútil. Con la gran cantidad de pescado y agua que podrían obtener del lago, sus habitantes resistirían durante años. Aún en la actualidad, sendas naciones continúan en una eterna guerra cuyo fin no puede ser ni siquiera intuido.

Esta ciudad, goza de una envidiable riqueza, fruto del mercado de pescado que se forma mensualmente. Los comerciantes, acuden desde cualquier rincón de Quiúnéi con la esperanza de hacer lucrativos negocios. La ciudad se divide en dos partes o anillos concéntricos, construidos sobre el peñón que sustenta la ciudad sobre el lago. El anillo interior es donde se encuentran las fincas de la nobleza y el palacio del rey. Las calles fueron enlосadas con granito rosa y adornadas con almendros y árboles frutales. Un ejército de funcionarios se

encarga de su mantenimiento.

En el anillo exterior, donde se encuentra el resto de la población, es el estado quien se encarga de la construcción y mantenimiento de edificios y monumentos. Todo ello, da una grata sensación de limpieza y solvencia general.

En el resto del país y dentro de sus fronteras, se deben destacar las Tierras Nevadas y el Bosque Blanco. Estas regiones, que suponen un tercio de la superficie total, poseen un micro-clima indefinido que no conoce estaciones y que las mantiene cubiertas de nieve y hielo perpetuos. Sin embargo, estas regiones no afectan en el clima del resto del país, como si un muro mágico las separase del resto.

Aritze (País del Desierto): Se encuentra en las zonas norte y noroeste del mundo. Antiguamente, su terreno estuvo cubierto por un descomunal prado que llegaba hasta el mar.

Justo en el centro, el Bosque Yuhtu resiste al paso del tiempo, con 1000 Km² de enormes y robustos pinos. Fue en esta rica tierra, donde se fundó la impresionante ciudad de Mitsa, la cual tiene fama de ser la más bella ciudad de Quiúnéi, con sus templos, sus palacetes y su ferviente actividad. Inexplicablemente, las personalidades más ricas del mundo han construido su residencia principal en esta ciudad, convirtiéndola en el objetivo de todo aspirante a magnate.

Pese a su impoluta apariencia, también existe una miseria completamente clandestina. Y es que, en esta sociedad ideal de opulencia, la pobreza está perseguida y castigada con terribles condenas, que debe ocultarse en túneles y alcantarillas.

Sin embargo, un terrible mal ha surgido, algo que arrebató el sueño a los habitantes de todo el país. En el último siglo, desde el norte y procedente del

Borde del Mundo, un implacable desierto asola su tierra matando ganado y cosechas. Por el momento su avance es imparable y ya ha ocupado la mitad del territorio. Esto ha provocado la emigración de la mayor parte de sus habitantes a otros países, para sobrevivir como bandidos y truhanes. Tal es la extensión del desierto que ha sido bautizado como el Mar de Arena.

Jao (País del Mar): Situado en el oeste, 2/3 de su extensión está ocupado por el mar y el resto lo forman las Montañas del Vértigo. Esta formación rocosa es la más alta del mundo, con numerosas leyendas sobre sus cumbres. Una de ellas cuenta que, el palacio celestial, donde viven los dioses, en realidad se encuentra escondido entre las montañas, pero nunca se ha confirmado, pese a los intentos de muchos viajeros.

Los habitantes de Jao son la mitad marineros y la otra mitad se dedican a la ganadería, y sin embargo, sus gentes son más conocidas en el resto del mundo por la piratería en el mar y los saqueos por tierra, tanto a sus países vecinos como a todo aquel pobre diablo que se adentre en sus fronteras, que por sus negocios o construcciones.

La capital, llamada Imasu, fue construida en la gigantesca isla que se encuentra a unos cincuenta kilómetros de la costa. Tiene un humilde comercio, sobre todo marítimo, pero lo que la convierte en especial son sus catacumbas. En el centro de la ciudad, bajo un antiguo templo, los monjes custodian la mayor biblioteca que existe en Quiúnéi. Es tal su importancia, que para evitar problemas, la isla al completo fue amurallada con una pared de cincuenta metros de altura y treinta de ancho, cuyo único paso son dos gigantes portones conocidos como las Puertas del Conocimiento. Miles de personas trabajaron en su construcción durante generaciones y, sus asentamientos, die-

ron lugar a lo que podemos encontrar hoy día.

Shima (País de la Isla): Situado en el sudoeste, y al igual que su vecino Jao, la mayor parte de su territorio es agua de mar. Sin embargo sus habitantes, situados en pequeñas aldeas de montaña, se dedican a un floreciente comercio mantenido desde tiempos inmemoriales con los piratas de Jao y los bandidos y ladrones de Kaosawa.

No existe una capital de estado definida como tal, sin embargo, hay una pequeña ciudad, conocida como Puerto Araña, que abarca la mayor parte de la actividad económica y social. Su nombre se debe a estar construida sobre las mismas paredes de los Acantilados de la Muerte, y la única zona transitable es el puerto, levantado directamente sobre el agua del mar.

Como país, su extensión de tierra es la más pequeña de todas, si no fuese porque a unos 100 kilómetros de sus costas, una gigantesca isla surge del mar.

En ella encontramos desde altas montañas a profundos valles completamente cubiertos por bosques de bambú y zonas de selva. No obstante nadie conoce nada sobre ella. Todo aquel que se adentra en sus fronteras ha pagado con su vida el atrevimiento, generalmente al estrellarse contra sus peligrosos acantilados. Sólo existe un paso hacia la isla; una lengua de mar que se introduce en sus paredes hasta una pequeña playa, prácticamente cubierta de restos de barcos destrozados.

Kaosawa (País del Caos): Situado en el sur, toda su extensión está cubierta por una inmensa selva en la que la única ley es la del más fuerte. Numerosas tribus y aldeas intentan sobrevivir de cualquier forma posible.

Mediante un acuerdo con El Emperador, este país actúa de muro de contención contra posibles ame-

nazas, mientras su vecino rebaja en un 50% los impuestos y no interfiere en los “altercados” que puedan producirse.

Por otro lado, y en contra de la creencia popular, su pueblo no es completamente independiente y anárquico. Existe un consejo formado por los 7 jefes de las tribus y aldeas más importantes, que toma las decisiones que afectan al país entero. A este consejo se le denomina El Cónclave, y ostenta el máximo poder de la nación.

Aún así, dentro de sus fronteras, las guerras, asesinatos y saqueos están a la orden del día, en una sociedad donde cortar el cuello de tu vecino no está del todo mal visto.

La Niebla: En el eje central del mundo se levanta una columna con el aspecto de un gigantesco tornado. Siempre está en constante movimiento aunque su emplazamiento no ha cambiado ni un solo centímetro. Aproximadamente, tiene unos cincuenta kilómetros de diámetro, y su altura no puede ser concebida por el hombre, puesto que se pierde en la inmensidad del firmamento. Esto acarrea muchas leyendas, mitos y especulaciones, pero nadie, ni siquiera en los más antiguos escritos, sabe cuál es su función o cómo apareció.

Hay quien piensa que es una puerta directa al infierno y, por el contrario, otros opinan que comunica con el paraíso. Incluso algunos lo definen como el origen de todos los males del mundo. Sin embargo, nadie sabe realmente qué se esconde dentro de sus dominios ni qué puede surgir de sus entrañas.

El Borde del Mundo: Al igual que La Niebla, consiste en una pared de bruma en constante movimiento que rodea por completo Quiúneí. No obstante, pese al miedo que genera, numerosos aventureros se han adentrado en sus dominios en busca de fortuna o emociones fuertes.

Muchos han conseguido regresar, contando historias realmente increíbles. Pero ¿a qué precio? Todo el mundo sabe como llegar hasta ella pero nadie como será su regreso.

De los supervivientes, algunos cuentan historias sobre animales gigantescos como un palacio o sobre pequeños hombres que se alimentan de sus difuntos. Algunos describían innumerables riquezas y otros contaban como habían creído ver campos enteros de hombres crucificados como si fuesen trigo.

De cualquier forma, nadie conoce el secreto de su aparición o su utilidad en el mundo.

Idiomas

En Quiúnéi, no sólo cada País tiene su propio idioma natal, sino que en ciertas ciudades, algunos pueblos, numerosas aldeas y en algunos casos, contadas familias, se poseen distintos dialectos, tanto derivaciones de la lengua principal como propios lenguajes evolucionados durante cientos de años. Aun así, existe un idioma común a todos los pueblos que ha sido impuesto por El Imperio Hi-Konton. Por supuesto, éste es completamente diferente a su lengua natal, ya que dentro de la capital imperial se habla una lengua propia que nada tiene que ver con lo obligatorio para el resto del mundo

En cierto modo, esa es una de las formas de demostrar el poder y la supremacía que ejerce El Emperador sobre el resto de pueblos a nivel popular. Por supuesto, no es el único método, puesto que política y militarmente, El Imperio domina el mundo de manera implacable, hasta el punto de que todas las naciones deben pagar tributos aparte para El Imperio.

Debido a todo esto, es muy difícil hacer una dis-

tinción clara de lenguas o dialectos, lo que también proporciona una gran flexibilidad en la creación de personajes. No obstante, lo más fácil es que dichos Pjs tengan de forma inicial, el idioma común a todo el mundo y el que se considera natal de su país, o al menos el más extendido.

Por otro lado, existe una lengua tal vez tan antigua como el hombre, por la cual, la magia tuvo su propio idioma, el Arcano. En sus inicios, sólo era practicado por los hechiceros de las tribus que, según ellos mismos, lo habían recibido directamente de los mismos dioses. Sin embargo, al cabo de miles de años, ese dialecto se fue perdiendo. Sólo unos pocos monjes, ordenados en templos perdidos, conservaron su uso, pero ha evolucionado tanto que su poder de antaño casi ha desaparecido, dando origen a lo que hoy se conoce como "Lengua Divina".

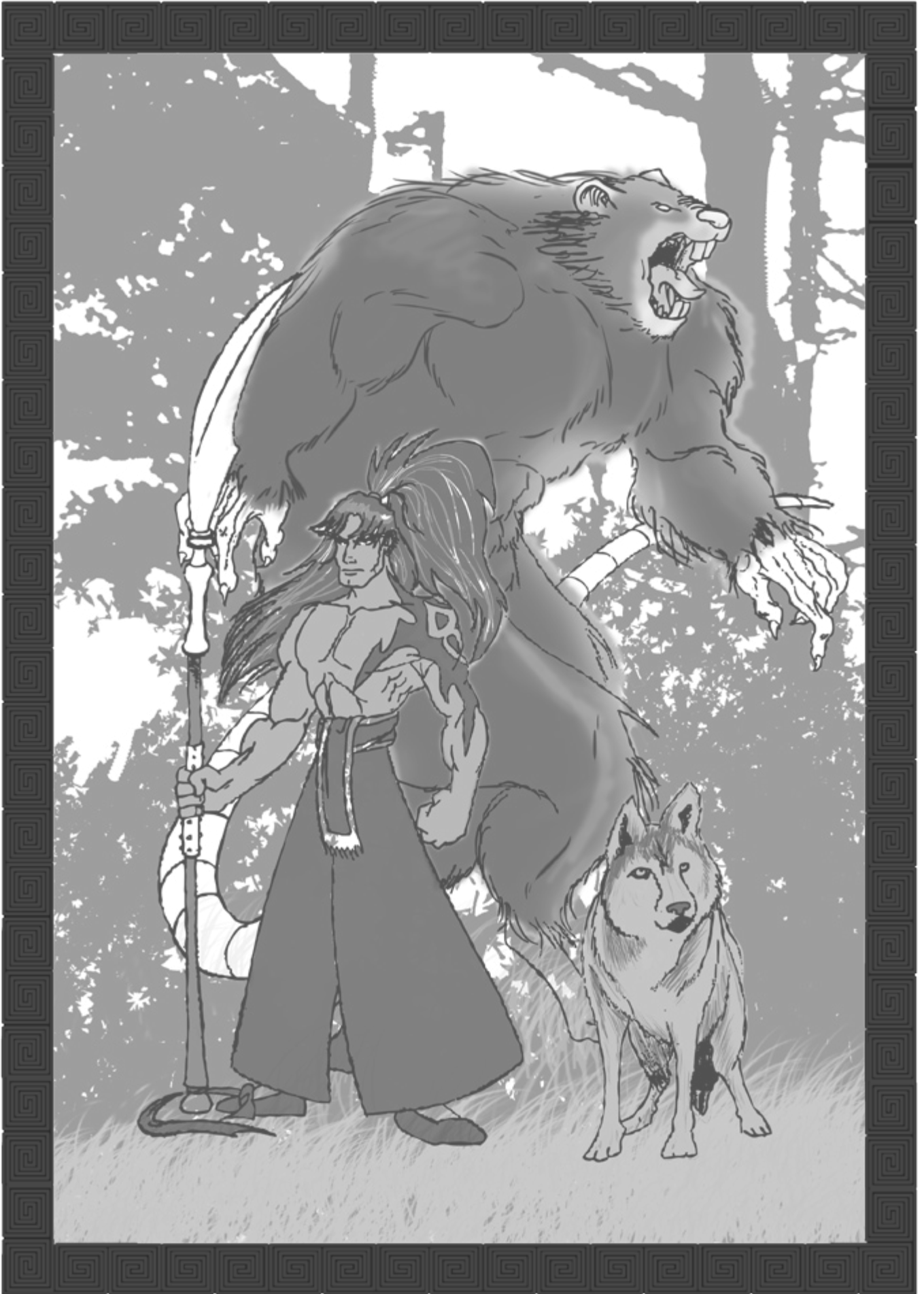
En la actualidad, dicho idioma del clero es aprendido por los novicios en los templos durante sus primeros años de estudio.

Por último, como en cualquier sociedad, existen otros muchos idiomas arcaicos prácticamente perdidos y que sólo unos pocos continúan estudiando.

ענגליש גרעסער איז און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און

און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און

און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און
און און און און און און און און און



RAZAS

Muchos son los seres que habitan en este extraño mundo y sin embargo su existencia no es algo tan evidente. Tras la concepción de los humanos, estos, como en todos los ámbitos de la vida, consiguieron vencer sobre el resto y dieron caza y muerte a todos aquellos seres que no les dejaban desarrollarse como ellos pretendían, bien por temas de territorio, como prevención a un posible ataque o simplemente, por miedo a lo desconocido.

Al final, gran parte de aquellos antiguos moradores desaparecieron, convirtiéndose en simples mitos, le-

yendas que se pasaban de padres a hijos mediante la tradición oral.

Sin embargo, por suerte no llegaron a extinguirse del todo. Muchos de ellos sobreviven escondidos o en el más absoluto olvido, desarrollando sus vidas fuera del alcance de los terribles humanos, mientras que el resto, intenta pasar desapercibido en la sociedad, negándose a esconderse, pero tampoco pregonando su existencia, siempre por miedo a las represalias.

De entre todas ellas, dos son las razas más signifi-

cativas: Rén-Shou y Qín-Shou, aunque no son las únicas, pero eso lo estudiaremos más adelante.

Humanos

Es la raza predominante dentro de Quiúnéi y sus asentamientos se encuentran casi en cualquier lugar. En apariencia, son dominantes sobre el resto de criaturas, aunque realmente, son los más débiles en cuanto a fuerza, agilidad y, en resumen, cualquier característica física. No obstante, son los más inteligentes y hábiles, gracias a lo cual, han conseguido imponerse.

Las teorías sobre sus orígenes cambian mucho dependiendo de la región, puesto que el traspaso de esos conocimientos, generalmente ha sido de forma oral mediante simples leyendas y cuentos. Sin embargo, existen dos hipótesis, sobre la creación de la humanidad, aceptadas por la gran mayoría. Según la primera de ellas, hace miles de años, los dioses se encontraban estresados por su vida en el mundo espiritual, y crearon a los humanos para así poder distraerse de sus disputas políticas, generalmente por la sucesión al trono supremo. De esa forma, tendrían una buena distracción y los conflictos no serían tan frecuentes. Por ello, los hicieron según su imagen, de manera que su manipulación fuese más fácil. Al cabo de unos siglos, se dieron cuenta del potencial de los seres humanos para servir a sus propósitos y rápidamente fueron incluidos en sus intrigas. Primero, como instrumentos para resolver sus disputas, naciendo así las guerras y, después, formando parte de complejas redes de espionaje y contraespionaje divino.

Un segundo relato expone que la creación humana fue un complejo plan de los dioses para

el entrenamiento de sus soldados. De esa forma, los humanos irían adquiriendo todo tipo de experiencias, las cuales podrían servirles en su vida después de la muerte. Y además, el entrenamiento se llevaría a cabo en el mundo, con lo que ahorrarían tiempo y esfuerzos. Pero cometieron el error de darles libre albedrío, con lo que su idea inicial no pudo ser completada como ellos pretendían y acabaron abandonándolos a su suerte en el mundo físico.

Socialmente, los humanos tienen infinidad de asentamientos a lo largo de Quiúnéi: aldeas, pueblos, ciudades, etc. Por ello, hablar de estructuras sociales o costumbres específicas para cada una sería demasiado complejo. En realidad, existen numerosos sociólogos a lo largo del mundo que dedican toda su vida al estudio y aún así, nunca conseguirían obtener datos suficientes como para elaborar una guía completa.

Rén-Shou

“- ¿Qué es eso que camina por el mundo padre?

- Es una bestia, hijo mío, un animal.

- Es precioso. Me gustaría ser como él. Parece un ser poderoso y fuerte.

- ¡Ja, ja, ja! Pero eso no es posible hijo.

- ¿Por qué no?

- Porque cada uno tiene su propio lugar en el universo. Nosotros somos dioses, pero no podemos cambiar el orden natural de las cosas. Esa bestia tiene su lugar y su función en la existencia, hijo, y nosotros la nuestra.

- Pero...

- Huâ, te digo que no es posible. Tú eres un príncipe y tienes unas obligaciones que cumplir. No tienes tiempo para pensar en tonterías.

Pasó el tiempo y el pequeño príncipe se convirtió en un apuesto muchacho. Su educación primaria pronto acabaría y tendría que comenzar un duro entrenamiento que le convertiría en el digno sucesor al trono como Dios de todos los Dioses.

Sin embargo, aquel muchacho no tenía las mismas intenciones. Durante años, había soportado las estrictas reglas de su padre. Sin embargo, él creía que ya era lo suficientemente mayor y responsable como para tomar sus propias decisiones, sin necesidad de reglas ni tutores. Pero necesitaba demostrarlo, debía hacer algo.

De pronto se le ocurrió su gran idea. Desde pequeño, había creído que el orden natural de las cosas era algo que ellos, los dioses, debían poder cambiar a su antojo, porque para ello eran los supremos monarcas.

Así que, haría aquello que siempre había soñado, pero que le prohibieron tajantemente. Decidió escaparse al mundo de los mortales, con la forma de un precioso tigre blanco, de manera que pudiera sentir su majestuoso poder.

Y así ocurrió.

Aquella sensación de libertad le embargaba hasta tal punto que no deseaba volver. Tanto es así, que cuando su padre lo reclamó a su presencia por la falta a sus clases, descubrió el engaño y furioso dictó sentencia:

- ¡¡¡ Ese niño pretencioso!!! ¡Cree que puede hacer lo que quiera, aunque se salte una prohibición expresa de su padre y señor! ¡¿Quiere caminar entre los hombres como un animal?! ¡¡¡Así sea!!! ¡¡Desde este mismo instante, yo, Dios de Dioses, Señor de toda la existencia, decreto que mi hijo quede condenado a vagar por el mundo de los mortales, pero no como un dios o como un animal sino como lo que él quería, una mezcla de los dos, y por lo tanto, perderá el derecho de volver a este

lugar... para siempre!!

Dicho esto, con un golpe de su espada, dio por terminado el veredicto.

En ese mismo instante, en el mundo mortal, los terribles aullidos de dolor de un joven príncipe destronado, hicieron estremecer al mundo entero.

Minutos más tarde, después de un intenso dolor y cuando la angustia casi le había vuelto loco, el cambio finalizó, dando al chico una nueva forma. Le habían convertido en una abominación. Su cuerpo, minutos antes lustroso y divino, había quedado deformado, cubierto de pelo, mitad humano, mitad felino. Inmediatamente, supo que su padre le había castigado, sólo él tenía el poder y la autoridad para hacerlo. Decidió volver y explicarle, tal vez así, aquello sólo quedase en un mal recuerdo, pero no fue consciente de la gravedad de su situación hasta que intentó volver a su hogar. Le fue absolutamente imposible. Estaba condenado a vagar por el mundo terrenal con ese cuerpo deforme, ¿de un hombre, o tal vez de una bestia? Sólo su padre sabría esa respuesta.”

E aquí la leyenda que cuenta como comenzó la vida de la raza de los Rén-Shou, también conocidos como “Licántropos”, “Cambia-formas” o “Semi-humanos”. Esta raza es una de las más difíciles de encontrar en el mundo, incluso para algunos pueblos no son más que simples leyendas. Pese a ello los humanos que conocen de su existencia los persiguen, los aniquilan o los esclavizan por sus increíbles dotes físicas.

Su constitución les hace cuatro veces más fuertes, ágiles y resistentes que los hombres, pero su inteligencia es mucho más cercana a la animal que al razonamiento humano.

Generalmente, los Rén-Shou nacen como humanos normales. Posteriormente, con algún aconteci-

miento, generalmente traumático, a lo largo de su vida, descubren que su cuerpo es capaz de cambiar por su condición de licántropos. Sin embargo, con cada cambio, su humanidad se esfuma de manera exponencial, y al final, su estado semi-humano toma el control de su vida hasta la muerte.

Recientemente, se han descubierto grupos muy reducidos de Rén-Shou en lugares recónditos del mundo, que jamás en su vida han cambiado a su estado humano, es decir, durante generaciones, han vivido en un continuo estado semi-animal, aunque su mente no parece irracional en absoluto. Eso trastoca profundamente las teorías existentes, pero determina que lo que afecta a su humanidad, es el cambio en sí, no el estado animal.

Socialmente, estos seres forman grupos o manadas, siempre en función del animal que llevan dentro. Por tanto, un Rén-Shou tigre puede pertenecer a un grupo de entre uno y cinco individuos, mientras que un hombre-rata viviría en una colonia de cientos de ejemplares.

Esto debe ser tenido en cuenta en la concepción de los Pjs y la elaboración de las campañas. Su condición de prófugos puede dar muchísimo juego en la historia, tanto en un grupo mixto, donde el conflicto estaría asegurado, como en uno homogéneo, en el que las razas animales de los personajes pueden no ser siempre amistosas.

Qín-Shou

Estos seres son los más extraños e ilocalizables en el mundo. Aunque tienen la apariencia normal de una bestia, realmente, no son exactamente iguales al resto. Son criaturas de un increíble poder mágico, envueltas en un halo de misticismo y

divinidad.

Si alguien se encontrara con alguno de ellos lo confundirá con una bestia salvaje, pero pese a su apariencia, son terriblemente inteligentes.

De hecho, muchos pueblos los tienen como proyecciones de los dioses en este mundo, divinidades que habitan en el mundo terrenal y a los que adoran y veneran fervientemente con complejos cultos, elaborados durante siglos. Incluso existen pueblos que solamente adoran a estos seres y que no creen en otros dioses, aquellos a los que nunca han podido ver o tocar.

En realidad, estos pueblos no están muy lejos de la verdad, ya que su existencia está estrechamente ligada a los dioses, es decir, en las ocasiones en que dichos dioses descienden al mundo en una forma animal, sus instintos primarios afloran intensamente, y en ocasiones, tanto que no pueden controlarse. Por ello, terminan apareándose con los animales del mundo mortal, dando como resultado estas mágicas y maravillosas criaturas.







PROFESIONES

Todo Pj necesita una profesión, un trasfondo que justifique su existencia en el mundo.

Existen numerosas profesiones a lo largo de todo el mapa. Cada una de ellas implica unas características distintas para cada persona, tanto en el papel que desempeña en la sociedad como en sus conocimientos y habilidades personales. Por esto, en función de la profesión que uno desarrolle, el Pj puede poseer una o dos competencias extra según su ocupación.

En el momento de la concepción del Pj, la profesión

debe ser definida por el jugador. En principio, no influirá en los valores de las características principales o secundarias, sino que más bien es únicamente de carácter descriptivo. No obstante, durante el juego, el jugador debe ser coherente e interpretar su Pj teniendo en cuenta también su ocupación, es decir, no reaccionarán de la misma forma ante una eventualidad un carpintero que un soldado recién llegado del campo de batalla.

Dentro de todas las profesiones posibles, vamos a establecer unos grupos principales, que pueden

servir de inspiración a los jugadores. Por supuesto, el jugador puede asignar una ocupación distinta a las expuestas a continuación, siempre teniendo en cuenta lo explicado anteriormente, y tampoco es necesario que asigne todas las competencias. Por ejemplo, un cazador puede ser muy bueno rastreando, pero otro puede ser mejor elaborando trampas.

Abogado: El conocimiento de las leyes siempre es una ventaja, además de un negocio muy lucrativo. Por lo general, sólo aquellos que se consideran ricos pueden contratar los servicios de un letrado. Sus abusivos honorarios y la falta total de escrúpulos, hacen que su colectivo no sea muy apreciado, aunque todo el que puede, mantiene siempre a alguno lo más cerca posible, por lo que pudiera ocurrir. Sus competencias asociadas son: Calibrar Fuerza, Elocuencia, Leyenda y Leyes.

Actor/Actriz: Existen numerosas compañías ambulantes de actores. La flexibilidad en los horarios y la aparente libertad puede ser algo muy atractivo para los jóvenes que empiezan su vida laboral y a los que su aldea se les queda demasiado pequeña. Éstos dedicarán su vida a viajar de pueblo en pueblo, representando grandes hazañas y cuentos populares, por lo general. Ésta es una forma de difundir el conocimiento muy útil, sobre todo en las zonas más rurales de Quiúnéi. Sus competencias asociadas son: Actuar, Disfrazarse, Empatía, Música y Leyenda.

Agricultor/Ganadero: Se trata, seguramente, de una de las más comunes. El trabajo es arduo, pero la vida es más o menos tranquila, salvo por bandidos, ladrones, o lobos, quienes esporádicamente asaltan sus tierras. Sus competencias asociadas son: Conocimiento Plantas, Conocimiento Animales, Equitación, Rastrear y Leyenda.

Artesano: Dentro de las ciudades, componen

más de la mitad de los trabajadores. Su trabajo es muy diverso, desde la fabricación de zapatos al modelado de barro, pasando por la talla de piedra para la construcción de edificios. Cuando se crea un personaje con esta profesión, el jugador deberá definir muy bien el campo en el que se va a mover, ya que de eso dependerán sus competencias: Conocimiento del material (madera, acero, piedra...), Empatía, Modelar/Forjar/Fabricar y Negociar.

Asesino: Es la segunda figura más utilizada en los gobiernos después de los abogados y hombres de leyes, aunque su contratación se produce siempre en secreto. Por un precio, estos mercenarios se dedican a eliminar sin escrúpulos, obstáculos en el camino de sus pagadores, y eso no siempre está dentro de la más rigurosa legalidad. Sus competencias asociadas son: Esconderse, Primeros Aux., Rastrear, Sigilo y Trampas.

Bufón: Todo señor feudal tiene uno. Se encarga de entretener a su amo y a sus invitados mediante trucos y pantomimas, pero además puede ser un buen aliado, ya que por su condición, suelen estar al tanto de habladurías y cotilleos de toda índole. Sus competencias asociadas son: Actuar, Atletismo, Disfrazarse, Empatía y Escuchar.

Cazador: Ésta es la profesión más antigua del mundo. Muchas aldeas sobreviven gracias a las habilidades cazadoras de sus habitantes, no sólo por su alimentación, sino porque con las piezas obtienen una gran cantidad de materia prima para elaborar muchas otras cosas necesarias. Sus competencias asociadas son: Alerta, Buscar, Esconderse, Primeros Aux., Rastrear, Sigilo y Trampas.

Clérigo/Sacerdotisa: En este campo reconocemos a todas aquellas personas que han consagrado su vida al servicio de algún dios superior. Generalmente, viven reclusos en templos y raramente salen de sus límites, salvo por causas

de fuerza mayor. Debido a sus estudios, los Pjs con esta profesión tendrán +10 puntos gratuitos para canjear por técnicas especiales. Además, es obligatorio para estos personajes el aprendizaje de la Lengua Divina, por lo que su competencia "Aprender" debe ser superior a 12 pts. Sus competencias asociadas son: Aprender, Conocimiento de Plantas, Empatía, Medicina, Música, Leyenda.

Espía: Dentro de las intrigas de la corte, estos mercenarios son muy codiciados. Y muy útiles. Su labor es la de infiltración y recopilación de información. Por supuesto, y bajo una suculenta suma de dinero, puede cruzar la línea del asesinato, pero eso no es algo, para nada, común. Sus competencias asociadas son: Alerta, Disfrazarse, Esconderse, Escuchar, Sigilo y Ver.

Ladrón: Muchas personas se encuentran en situaciones comprometidas a lo largo de su vida, por lo que no tienen más remedio que aprovecharse de los demás si quieren sobrevivir. Puedes encontrarlos en un simple mercado o en los palacios reales y pueden ser rudos o de lo más sofisticados, pero lo que está claro es que no te dejarán nada de valor. Sus competencias asociadas son: Alerta, Buscar, Cerraduras, Robar, Sigilo y Ver.

Médico: En cualquier sociedad mínimamente desarrollada, la figura del médico es imprescindible. El profundo estudio de sus conocimientos puede salvar muchas vidas. Sus competencias asociadas son: Aprender, Conocimiento de Plantas, Empatía, Medicina.

Político: La vida política es muy complicada. Además de la importancia de las decisiones tomadas en el consejo, están las intrigas y manipulaciones por los puestos más altos junto al rey, es decir, por los títulos nobiliarios. Y es que, únicamente los nobles, pueden ejercer esta profesión. No obstante, aunque dentro de todo feudo existe su propio consejo, no son reconocidos como tales políticos,

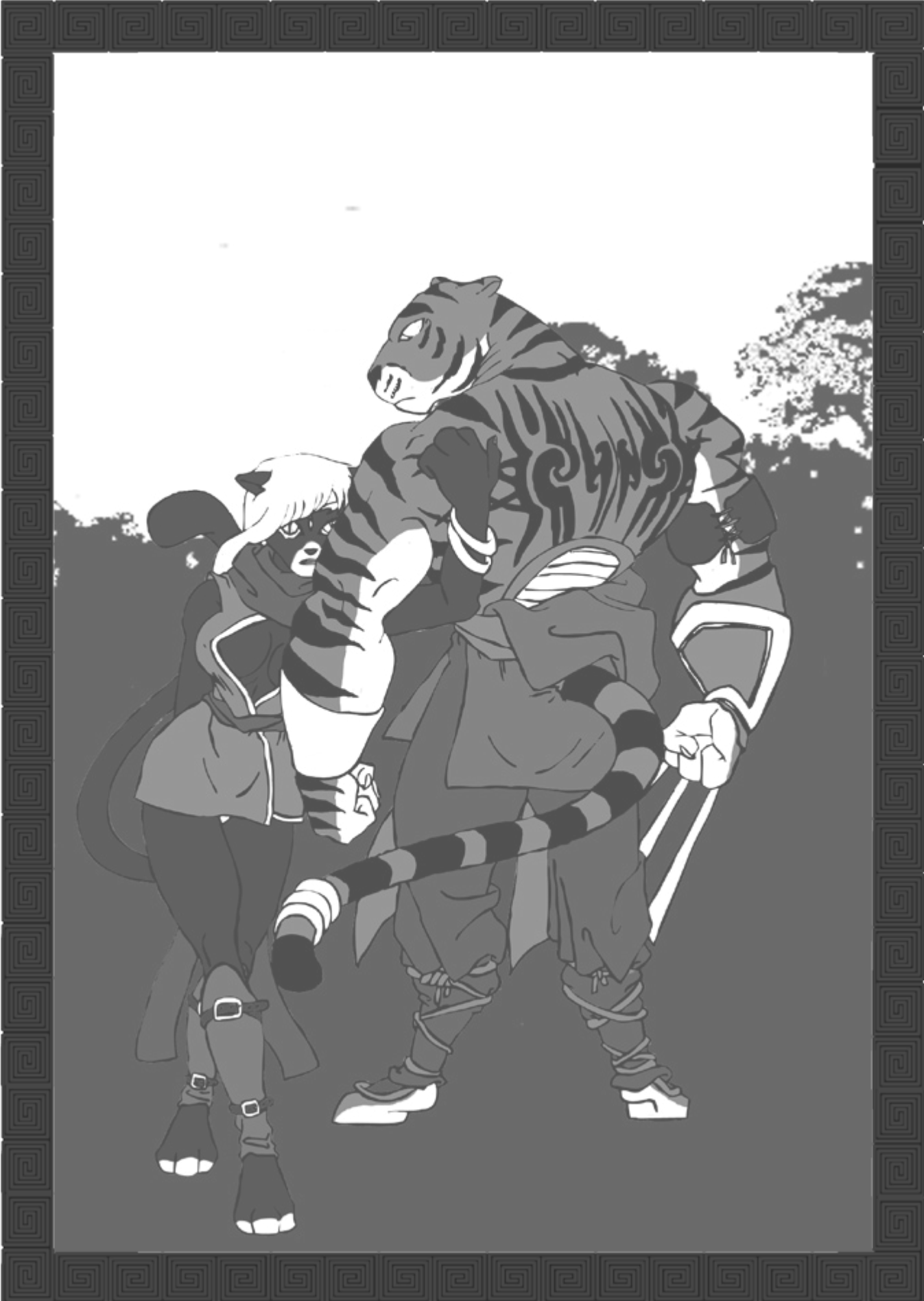
sino como funcionarios, aunque sus facultades y competencias sean las mismas. Sus características asociadas son: Elocuencia, Empatía, Escuchar, Impresión y Leyes.

Prostituta/o: Poco hay que explicar sobre la llamada "profesión más antigua del mundo". No obstante, no sólo puede ser una gran fuente de placer o desahogo personal. Por su trabajo, suelen estar en contacto con muchas personas, algunas de gran importancia, lo que también las convierte en una gran fuente de información. Sus competencias asociadas son: Alerta, Atletismo, Empatía, Negociar, Robar, Seducción y Ver.

Soldado/Mercenario: Muchos hombres toman el camino de las armas al cumplir los dieciséis. Es una buena forma de ganar dinero y ver mundo. Cuando son demasiado mayores para el ejército, o cuando deben abandonarlo por la circunstancia que sea, la gran mayoría venden sus cualidades al mejor postor. Sus competencias obligatorias son: Alerta, Atletismo, Equitación, Primeros Auxilios y Rastrear.

Viajero: Cada vez menos personas llevan una vida errante, salvo que sea absolutamente necesario. Es una vida dura, en la que casi hay que hacer cualquier cosa para sobrevivir. Y además están los bandidos, los piratas, las bestias y el resto de peligros que aguardan en el camino. Sus competencias asociadas son: Conocimiento Plantas, Conocimiento Animales, Primeros Auxilios, Leyenda y Música.





CREACIÓN DE PERSONAJES

Una vez que conocemos bien la ambientación del juego, ha llegado el momento de crear nuestro personaje. Para ello, contamos con varias opciones en cuanto a características, profesiones, poderes... Pero antes de nada, lo primero es saber que raza se ajusta más a lo que queremos, ya que, en función del tipo que escojamos, cambiará nuestro papel en el juego y determinará su futuro inmediato y más a largo plazo.

Por ello, una vez escogida la raza, seguiremos unas pautas concretas en la elaboración del PJ.

Datos Principales

Antes de nada, estos datos serán escogidos libremente por el Jugador, exceptuando **Grado**, **Y Puntos de Experiencia**, que los veremos más adelante. No obstante, el Dj puede participar en este proceso si fuera necesario.

Los puntos sobre **Religión** y **Nacionalidad** serán escogidos por el Dj en función del rol pensado para el personaje, ya que sólo servirán para crear un perfil más definido y no incluirán modificaciones en el resto de los datos. Por otro lado, el **Nombre**, la **Profesión** y el **Estatus** quedan a merced del jugador.

La Altura y el Peso quedan ligados a la siguiente tabla:

CONSTITUCIÓN	ALTURA	PESO
5	52 cm.	3, 5 Kg.
6	75 cm	4,0 Kg.
7-8	1,60 m	68 Kg.
9-10	1,70 m	75 Kg.
11-15	1,90 m	80 Kg.
16-20	2,05 m	90 Kg.
21-25	2,20 m	110 Kg.
26-30	2,50 m	130 Kg.
31-35	2,80 m	150 Kg.
36-40	3,00 m	200 Kg.

Grado: Todos los personajes comienzan con el grado de "Aprendiz".

Puntos de ira: Los puntos de ira iniciales dependerán de los niveles de Bondad/Maldad, que los veremos más adelante, y de la siguiente tabla:

B/M	Ptos. de ira iniciales
18/2	-3
16/4	-2
14/6	-1
10/10	0
6/14	+1
4/16	+2
2/18	+3

Puntos de experiencia: Todos los Pjs comienzan con 5 ptos.

Características

Bondad/Maldad: Ambos serán escogidos por el jugador pero la suma de ambos valores debe ser igual a 20. Sin embargo el valor mínimo del menor de ellos debería ser 2, ya que un valor inferior, dificultaría mucho la jugabilidad del Pj.

Para el resto de características principales tenemos que hacer distinciones en función de la raza, ya que existen diferencias notables. No obstante, para poder definir más claramente cual es el significado que tendrán esos valores podemos consultar la siguiente relación:

Característica	Valor
1 - 2	Preescolar
3 - 4	Muy Bajo
5 - 6	Bajo
7 - 9	Normal
10 - 12	Bueno
13 - 14	Muy Bueno
15 - 18	Extraordinario
19 - 20	Divino

Humanos: El jugador deberá repartir 100 ptos, según su criterio, entre las 11 características, lo cual significa una puntuación media de aproximadamente 9 puntos. Esto podemos variarlo, pero la puntuación máxima será de 12 ptos, por lo que el jugador deberá bajar en alguna característica si desea aumentar otra.

Rén-Shou: Los hombres-bestia son seres mejor dotados físicamente que los anteriores, incluso en su forma humana, por lo que en este caso, el jugador repartirá 120 puntos entre las 11 características. Esto es una media aproximada de 11 puntos. La puntuación máxima para estos seres es de 14.

Por otro lado, estos personajes tienen la capacidad de convertirse en semi-bestias, lo que modificará sus características, una vez transformado, según el siguiente cuadro:

Fuerza	+3
Resistencia	+4
Agilidad	+3
Reflejos	+2
Habilidad	-4
Ch'i	+5
Constitución	+4
Concentración	+1
Autocontrol	-5
Precisión	+2
Apariencia	+0

¿Qué ocurre con los puntos de poder gastados o los de vitalidad perdidos? Simplemente, no se recuperan. Cuando un personaje se transforma, su poder y su vitalidad sufren un incremento ligado al cambio en sus características, pero su cuerpo y su mente no se recuperan ni curan sus heridas. Por ejemplo, tenemos un Pj con Resistencia = 10, Constitución = 9 y Ch'i = 11. Esto hace que su vitalidad sea de 19 puntos y su poder 55, pero pongamos que ya ha perdido 10 pto de vida y otros 20 de poder. Al transformarse, sus características quedarían en Resistencia = 14, Constitución = 13 y Ch'i = 16. Sin embargo, su nivel de vitalidad sería de 17 pto (27 pto. totales – 10 pto ya perdidos) y su poder en 60 pto (80 pto totales – 20 pto ya gastados).

Qín-Shou: Estos seres tienen 110 pto apartir inicialmente entre las 11 características con una media de 10 pto. Aunque podemos variarlo con un valor máximo de 11 pto. De todas formas, estos datos deben ser interpretados acorde a la raza animal que se escoja, por ejemplo, aun teniendo 8 puntos en Habilidad, no significa lo mismo si el Pj es un simio o un felino.

Destino: Lo aconsejable sería que el jugador no conociese cuál es desde el principio. De esa forma

podrá descubrirlo a lo largo de las campañas, convirtiéndolo en un aliciente más en el desarrollo de su personaje. Para ello, el Dj puede diseñar uno específico. En cualquier caso, ahí van unos ejemplos:

- 1: El Pj es el elegido por una profecía (EL).
- 2: El Pj es el descendiente directo de un dios (DD) +3 al Ch'i.
- 3: Un dios eligió al personaje como sucesor el día de tu nacimiento (SD).
- 4: El amor de su vida le supondrá el mayor sacrificio. (AMA).
- 5: Su existencia es el divertimento de un dios caprichoso (DC).
- 6: El destino del Pj es ser un simple mortal (SM).

Puntos de poder: Se obtienen multiplicando el valor del Ch'i x 5.

Vitalidad: Se obtiene sumando los valores de Resistencia y Constitución.

Oponentes: Se obtiene del resultado de Agilidad / 3. Si no fuera un número exacto, lo redondearemos hacia arriba o hacia abajo de la forma más lógica. Por ejemplo, si la agilidad es 10, este valor quedaría en 3 ($10/3 = 3,33$).

Esencia: Todo Pj comienza con 10 puntos.

Competencias

En este apartado definimos las “aptitudes” que el Personaje habrá ido desarrollando a lo largo de su vida. El jugador tendrá 100 puntos a repartir, siempre con un máximo de 14 y un mínimo de 6 puntos. Debemos prestar especial atención al apartado de “Profesiones”, ya que en él aparecen algunas competencias asociadas a la ocupación del personaje y sería conveniente mantenerlas con

un nivel adecuado, por ejemplo superior a 8 para que todo a su alrededor tenga más coherencia.

No obstante, cuando un Pj Rén-Shou está transformado se aplican los siguientes modificadores:

COMPETENCIA	MODIFICADOR
Alerta	+2
Aprender	-4
Atletismo	+5
Buscar	+2
Calibrar Fuerza	-5
Conoc. Animales	+1
Conoc. Plantas	+2
Disfrazarse	-6
Empatía	-10
Equitación	-15
Esconderse	+4
Escuchar	+5
Impresión	+10
Medicina	-6
Leyenda	-4
Primeros Aux.	-4
Rastrear	+5
Robar	-9
Sentir	+5
Sigilo	+5
Ver	+3

Idiomas

El conocimiento de una lengua, como el resto de de conceptos, estará medido con la escala del 1 al 20 según este cuadro:

1 - 2	Palabras sueltas
3 - 4	Muy Bajo
5 - 6	Bajo
7 - 9	Chapurreado
10 - 12	Medio
13 - 14	Alto

15 - 18

19 - 20

Muy Alto

Bilingüe

Inicialmente, cualquier Pj conoce el idioma natal de su especie y el Común de los humanos, con un valor de 20. No obstante, la cantidad de idiomas adicionales se determina en función de la capacidad de aprendizaje (Aprender), ya que por cada dos puntos sobre 10, el Pj conoce un nuevo idioma con un dominio de 10. Este conocimiento puede aumentar a 20 por cada 4 puntos sobre 10. Por ejemplo, si el Pj tuviera 14 puntos en "Aprender", podría obtener 2 idiomas adicionales con un valor 10 ó 1 sólo de valor 20.

Vestimenta

Este espacio está reservado para posibles prendas mágicas que el Pj lleve consigo. En un principio el nuevo Pj no tendrá ninguno de esos objetos, aunque podría pactarse.

Armas y Armaduras

El jugador tiene 5 pts para gastar en sus armas. (Ver Tabla de Armas y Armaduras).

En los casos en que el personaje es un Rén-Shou, entonces la característica del arma también se verá modificada durante la transformación en semi-bestia, ya que no podrá manejarlas con igual soltura. Para ello, en nuestra ficha, anotaremos en el campo correspondiente los dos valores, el inicial y el modificado por la transformación.

Si por otro lado, es un Qín-Shou, por su condición de animal, no podrá usar ningún tipo de arma convencional, exceptuando aquellas elaboradas expresamente para él y que potencian sus atributos personales: garras metálicas, etc. Sin embargo, nada les impide llevar una armadura.

Los puntos sobrantes, se perderán.

Técnicas Especiales

En primer lugar, todo nuevo Pj tiene una técnica denominada inconsciente. Esta será elegida por el Dj y, en ningún caso, conocida por el jugador durante el transcurso de cualquier campaña por las razones que explicaremos más adelante, en su sección correspondiente.

Distinguiremos, no obstante, según la raza escogida para nuestro personaje:

Humanos: el jugador posee 15 pts para “comprar” técnicas físicas, mágicas o ritos con un nivel 1. Si quisiera aumentar dicho nivel, sólo tendría que invertir la misma cantidad. Por ejemplo, un Pj con los 15 pts podría obtener un rito de 7 pts y otro de 8, ambos a nivel 1, o un solo rito a nivel 2 invirtiendo 14 pts (7 + 7), con lo que le sobraría 1 pto.

Rén-Shou: Tienen la misma mecánica que los Humanos pero sus puntos iniciales son 20.

La transformación del Pj será anotada como “Licantropía” y tendrá un nivel inicial: 0 (Daño/Efecto: 5 asaltos, Poder: 0, Característica: Constitución / 2) y será una técnica obligatoria y exenta del gasto de puntos gratuitos. Esta técnica puede ser aumentada de nivel gastando los puntos correspondientes a la técnica.

Qín-Shou: Exactamente igual que los anteriores en cuanto a la adquisición de técnicas. Los puntos iniciales son 40.

Por otro lado, d forma innata poseen Telepatía con un nivel: 0 (Daño/Efecto: 1 objetivo; Poder: 1D8; Característica: Ch'i / 2). Por supuesto, ese nivel puede ser aumentado gastando los puntos correspondientes.

Por último, el Dj puede confeccionar 3 técnicas

especiales secretas en función del rol del Pj, las cuales estarán apuntadas en su “Tabla de Técnicas Especiales Secretas”. Dichas técnicas, en un principio no serán conocidas por el jugador, para que así pueda ir descubriéndolas a medida que evolucione su personaje.

Ataque y Defensa

Dentro de la ficha y la elaboración del Pj, se han introducido los valores de Ataque y Defensa para el combate cuerpo a cuerpo. Evidentemente, cuando surge un conflicto, no siempre dispondremos de un estupendo mandoble para hacernos valer, por lo que nuestro Pj dependerá de sus características físicas para salir victorioso.

¿Cómo lo hacemos entonces? Por reparto de puntos. Durante la elaboración del Pj, el jugador escogerá aquellas dos características que mejor le convengan, por ejemplo: Fuerza + Agilidad, Fuerza + Reflejos, Resistencia + Ch'i, etc. Sumará ambos valores y repartirá el resultado entre Ataque y Defensa, siempre con un mínimo de 6 y un máximo de 14.

La Suerte

¿Qué es la suerte? Podríamos aceptar, como definición de Suerte al conjunto de factores, ajenos y fuera de nuestro control, que influyen de forma positiva o negativa en nosotros y los sucesos en los que nos vemos envueltos.

Pero la cuestión es cómo afectará eso a nuestros Pjs.

Existen numerosas situaciones en las que un poco de “ayuda extra” puede marcar la diferencia entre el éxito o el fracaso y es en esos momentos

en los que interviene la suerte.

Cada Pj comienza con 3 puntos de suerte, los cuales podrá invertir en según qué situaciones:

- Complicadas (1 pto): Por ejemplo, un grupo de soldados persigue al Pj. Éste gasta 1 pto de Suerte y un carro aparece por una esquina, impidiendo el paso de sus perseguidores y permitiéndole escapar.

- Graves (2 ptos): Por ejemplo, la guardia detiene al Pj y comienza un intenso interrogatorio bajo tortura. In virtiendo los 2 ptos, otro guardia entra en escena y reconoce al Pj de una situación anterior o de un favor que le hizo tiempo atrás, por lo que intercede por él, haciendo que le suelten o, por lo menos, que acabe la tortura.

- De vida o muerte (3 ptos): Por ejemplo, el Pj cae por un precipicio. Con los puntos, las ramas de los árboles del fondo frenarían su caída, con lo que quedaría inconsciente y podría recuperarse con medicina, pero evitando así una muerte segura.

En definitiva, el jugador puede invertir sus puntos de suerte para salir airoso de según que situaciones. Sin embargo, el Dj valorará todas las circunstancias que le rodean y podrá decidir el grado de gravedad en base a todos los factores.

Pero, ¿los puntos de Suerte pueden recuperarse? Sí, pero al final de la campaña. Es decir, una campaña es una historia continua dividida en varios capítulos y es difícil que la suerte ayude al Pj continuamente durante ese tiempo. Pero cuando comenzamos una nueva historia podemos suponer que ha pasado un tiempo prudencial para que la suerte vuelva de nuevo.

Otro concepto importante es que el jugador, aunque dispone de esos 3 ptos iniciales, puede alterarlos durante la elaboración del Pj, de forma que este pueda ser un “suertudo” o un “gafe”. ¿Cómo? Creando una lista de defectos y virtudes y nego-

ciando con el Dj su valor en ptos de Suerte. Esto es completamente voluntario, es decir, un Pj puede no tener ningún defecto o virtud, y son completamente libres, aunque hay que tener en cuenta su repercusión en nuestra interpretación. Por ejemplo, si tiene el defecto de “orguloso” jamás admitirá una derrota o un fallo y eso puede acarrearle muchos problemas según con quien interactúe. En definitiva, los defectos aumentan la Suerte y las Virtudes la disminuyen.

No obstante, existe un límite para ambos temas: Puntos de Suerte y Defectos/Virtudes. Para los primeros, se establece entre 1 y 6, de manera que pueda tener mucha suerte (6) o prácticamente nada (1). Por otro lado, la lista completa de defectos y virtudes será de un máximo de 4 entre los dos.

El Equipo

Todos los Pjs cuentan con un equipo básico. Esto quiere decir que no es necesario detallar los objetos que cada uno lleva en su petate, pero siempre actuaremos con sentido común y coherencia. Por ejemplo, es perfectamente normal que un Pj lleve una cuerda, yesca y pedernal para encender un fuego, flechas (si su arma es el arco), raciones de comida. Sin embargo, no sería lógico que llevara encima una cuerda de 100 m, que dispare flechas indiscriminadamente, o que pueda disponer de comida y agua indefinidamente en un viaje a través del desierto.

Y lo mismo ocurre con el dinero. Admitiremos que los pjs dispongan de lo suficiente, pero no de un tesoro entero dentro de su bolsa.

En definitiva, sólo tendremos en cuenta el equipo o los recursos de un Pj si tiene un peso específico en la historia o puede aportar el dramatismo que la situación exija.





CARACTERÍSTICAS Y COMPETENCIAS

Características

Agilidad: Determina la capacidad de reacción del cuerpo ante ciertas situaciones, delimitando aspectos físicos como la capacidad de esquivar un ataque o la potencia de salto, etc.

AGILIDAD	SALTO	
	LONGITUD (m.)	ALTURA (m.)
01	0,5	0,2
02-04	1	0,3
05-06	2	0,5
07-08	4	0,6

09-10	6	0,85
11-12	9	2
13-14	10	3
15-16	11	6
17-18	13	8
19-20	14	10
21-22	18	12
23-24	22	15

Apariencia: Como su nombre indica, determina la belleza exterior de un personaje. Es una cualidad muy a tener en cuenta, ya que puede ser decisiva a la hora de tomar una

primera impresión sobre alguien en concreto.

NOTA: Si la apariencia es en extremo elevada, puede dañar al prójimo o sumirlo en un amor enfermizo que podría acabar con su vida.

APARIENCIA	DESCRIPCIÓN
01-02	Horroroso
03-06	Feo
07-10	Normal
11-14	Guapo
15-18	Guapísimo
19-20	Belleza sobrehumana
>20	Belleza divina

Autocontrol: Define cuanto es capaz el personaje de controlar sus sentimientos. En ciertos momentos puede llegar a salvarle la vida evitando un ataque de pánico o simplemente apaciguando su ira momentáneamente.

Bondad/Maldad: Concreta la capacidad de hacer el bien o el mal del futuro personaje. Ambos siempre deben sumar 100, pero sin embargo, ninguno debe ser menor de 30. Esto equivaldría a una bondad en exceso o, por el contrario, una maldad exagerada, rompiendo así el equilibrio de estas dos fuerzas en su interior y llevándole a una inevitable destrucción.

BONDAD/MALDAD	DESCRIPCIÓN
18/2 (Santo)	Le es imposible dañar a cualquier otra forma de vida u objeto inanimado.
16/4 (Bonachón)	Nunca atacará primero aunque si puede defenderse.
10/10 (Normal)	Tiene completa libertad de decisión ante el bien o el mal.
6/14 (Irascible)	Pierde los papeles con mucha facilidad.
4/16 (Malvado)	La vida ajena no le preocupa lo más mínimo.
18/2 (Perverso)	El mal es su vida.

Ch'i: Consiste en la energía mágica que todo ser vivo posee, y por lo tanto, sus puntos de poder. Cuando un personaje ejecuta una técnica especial, consume una cantidad de estos puntos, siempre en función del tipo y nivel de la técnica. Al llegar a cero, comenzaría a gastar puntos de su propia vida, empleando 2 puntos de vitalidad por cada punto de poder utilizados. Mejor describiremos 2 ejemplos concretos:

a) Cuando un Pj con los puntos de poder a cero y 20 ptos. de vitalidad, ejecuta su Telepatía (nivel 1), gasta 5 ptos. Como su poder está agotado, utilizaría 2 ptos de su vitalidad por cada punto de poder ($5 \times 2 = 10$ ptos), es decir, su vida quedará reducida a 10 ptos de vitalidad.

b) Cuando un Pj con 12 puntos de poder y 20 de vitalidad, ejecuta su bola de fuego (nivel 1), gasta 18 puntos de poder. Al contar con sólo 12, entonces $18 - 12 = 6$, es decir, que tendrá que pagar esos 6 puntos con su propia vida. Tal y como resolvimos antes, $6 \times 2 = 12$, por lo que su vitalidad quedará reducida a 8 ptos.

Para poder recuperar los puntos de poder el Pj debe dormir y, de hecho, es la única manera de hacerlo. Por supuesto, cuanto más duerma, mayor será la cantidad de puntos que recupere, atendiéndonos a los siguientes valores:

- 2 horas: recupera 1/4 de lo gastado.
- 4 horas: recupera la mitad de lo gastado.
- 6 horas: recupera 3/4 de lo gastado.
- 8 horas: recupera todos los puntos perdidos.

Concentración: Es la capacidad de los Pj de abstraerse del mundo para enfocar su pensamiento y energía en un objetivo concreto.

Resulta imprescindible a la hora de ejecutar

cualquier técnica especial mágica. Por otro lado, como determina en un momento dado, la capacidad de reunir todas las fuerzas mentales y físicas del Pj para realizar una acción concreta, un personaje puede concentrarse para obtener, pasando una tirada con 1D20, una bonificación de + (Co/5) a la tirada correspondiente a la acción que pretende realizar. Sin embargo, utilizar esto más de dos veces agotaría al Pj, restándole 20 puntos de poder en cada intento, fallido o no, por encima del segundo. No obstante, si no es superada la tirada de concentración, el Pj perderá su turno de acción por completo.

Constitución: Define términos muy concretos, como la altura o el peso, de un personaje, si es más o menos musculoso y por consiguiente, dicho en términos coloquiales, cómo esta hecho el Pj.

Destino: Todo personaje, por insignificante que sea tiene una función en el mundo. Sin embargo, existen algunos elegidos cuyo final es distinto, más elevado. Estos seres no son comunes y generalmente poseen dotes extraordinarias. Sólo ellos, cumpliendo su destino alcanzarán niveles de existencia vetados para el resto de habitantes de Quiúnéi. Sólo ellos se convertirán en auténticos Dioses.

Esencia: Esta importante condición determina la esencia humana o bestial que tiene cada personaje. Es muy importante que se tenga en cuenta, sobre todo, en Pjs de raza Rén-Shou y Qín-Shou, ya que condicionará su destino de forma radical. En ambos casos, la pérdida total de su "Esencia", supondría el dominio de su mente por parte de la bestia, con lo que entonces, respondería únicamente a sus instintos más básicos. Si por su parte, un humano no conservara sus puntos de Esencia en el mundo de los vivos, por la razón que sea, habría perdido su esencia, su razón de ser, y por

lo tanto moriría sin remedio en una agonía indescriptible.

Sin embargo, lo peor vendría después. Tras la muerte, su alma quedaría atrapada en los infiernos, convertida en una aberración y a merced de todo tipo de suplicios.

La pérdida de estos puntos quedará totalmente a merced de la voluntad del Dj, el cual, teniendo en cuenta las acciones de los jugadores durante el juego, puede decidir de cuantos puntos se desprenderá el Pj.

NOTA: Los puntos de Humanidad perdidos NO podrán recuperarse, salvo contadas excepciones que determinará el Dj en el contexto del juego.

Fuerza: Como su nombre indica es la potencia física de un personaje. Para una mayor concepción de su valor miraremos el siguiente cuadro:

FUERZA	LEVANTAR (Kg.)	ARRASTRAR (Kg.)
01	05	10
02-04	25	50
05-06	50	100
07-08	100	200
09-10	150	300
11-12	200	400
13-14	450	900
15-16	800	1600
17-18	1150	2300
19-20	1400	2800
21-22	1750	3500
23-24	2500	5000

Oponentes: El número real de acciones que un Pj puede ejecutar en un asalto es dos (ataque y defensa, correr y saltar, saltar y atacar), sin embargo, esta cualidad indica el número de adversarios de bajo nivel a los que puede hacer frente el personaje en un mismo turno de acción.

Precisión: Se demuestra en el manejo de armas arrojadizas, golpes en puntos concretos, etcétera.

Reflejos: Consiste en la capacidad de reacción instantánea del Pj ante una situación inesperada.

Resistencia: Indica de qué pasta está hecho el personaje, es decir, su resistencia física y psíquica a golpes, caídas, choques, ataques...

Vitalidad: Es lo que se conoce como la vida del Pj. A medida que éste va sufriendo ataques y heridas, su vida va disminuyendo y en función de la cantidad de vida restante se encontrará en mejor o peor estado:

VITALIDAD	DESCRIPCIÓN
<0	Ha fallecido
0	Entre la vida y la muerte
1-2	Inconsciente
3-5	Agotado

Puntos de experiencia: Se obtienen durante las campañas. Determinan el desarrollo de un personaje a lo largo de su vida y son imprescindibles a la hora de aumentar sus conocimientos y sus poderes. El Dj debe repartirlos para la evolución de los Pjs, pero existen unos puntos concretos a tener en cuenta y que pueden ayudarnos:

- **Por sesión:** +1D4 puntos.
- **Por combate ganado:** +1
- **Por combate ganado a un oponente de mayor nivel:** en este caso, se reparten la mitad de los puntos de experiencia del oponente derrotado.
- **Después de 3 críticos seguidos:** +5 puntos por crítico consecutivo.
- **Por buenas ideas o grandes descubrimientos:** +1D6 puntos.

Puntos de ira: Muestran cuanta paciencia le queda al personaje. Esta paciencia puede ser alterada en función de muchos factores: niveles de B/M, pifias, derrotas, etc.

Cuando el número de puntos sea igual a 12, el Pj entra en un estado de trance en el que desarrolla todo su poder a través de la llamada "Técnica Inconsciente", para después volver a sus puntos originales. Antes de adquirir los 5 primeros puntos el Pj efectuará una tirada de Aut. Si es superada, los puntos de ira no se añaden a los anteriores, pero tampoco se pierden los ya obtenidos anteriormente. La única forma de volver al estado original y perder dichos puntos es obteniendo un crítico en la tirada (1 sobre 1D20). Al iniciar una nueva sesión de juego, el Dj decidirá si el Pj ha tenido tiempo de volver a su estado normal. Generalmente, en las sesiones pertenecientes a una misma campaña, no se deberá perder los puntos de ira obtenidos, manteniendo así la continuidad de la historia.

Por descontado, el Dj decide cuando un Pj adquiere esos puntos y en qué cantidad, no obstante hay unos casos concretos:

Puntos de ira:

- 1.- El Pj ve sus planes frustrados por la intervención de alguien (M/10-2).
- 2.- El Pj es insultado gravemente [(M/10)].
- 3.- El Pj es objeto de burlas graves [(M/10)].
- 4.- El Pj está a punto de ser vencido en un combate a muerte (+3).
- 5.- El jugador Pifia 2 veces seguidas (M/10). Además obtendría +1 con cada pifia a partir de la segunda.
- 6.- Asesinato de un buen amigo [(B/10)+1]
- 7.- Muerte injusta de un inocente a sangre fría [B/10)+1).
- 8.- Asesinato de un Familiar querido [(B/10)+2].
- 9.- El Dj puede decidir cuando aumentar esos puntos en función del desarrollo del juego.

Competencias

Actuar: Comprende todo lo que implica la facultad de representar algún papel, de forma creíble, tanto dentro como fuera del escenario.

Alerta: Se define como la capacidad de estar en guardia, preparado para actuar en cualquier momento. En ese estado de alerta, todos los sentidos trabajan al 150% para captar el mínimo detalle.

Aprender: Capacidad de asimilar conocimientos, nuevas técnicas, idiomas, etc. Cualquier Pj es capaz de aprender algo, pero su desarrollo facilita esa tarea. Además, muchas profesiones o prácticas, necesitan obligatoriamente, un buen nivel en esta competencia

Atletismo: Esta facultad condiciona aquellas acciones físicas que implican agilidad, fuerza, resistencia, reflejos, etcétera. Tenemos como ejemplos correr, escalar, nadar. En un mundo tan peligroso, mantener unas buenas condiciones físicas pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Para hacernos una mejor idea de su importancia, veamos cómo afectaría, por ejemplo, a la capacidad de correr:

ATLETISMO	CORRER (m/s.)
01	1
02-04	3
05-06	5
07-08	6
09-10	9
11-12	10
13-14	13
15-16	16
17-18	19
19-20	20
21-22	25
23-24	30

Buscar: Determina la destreza del Pj a la hora de encontrar algo concreto y que no se encuentra a simple vista, sino que necesita de un ojo entrenado para ser localizado, como objetos, huellas, detalles... También englobamos dentro de esta competencia la localización de trampas.

Calibrar fuerza: Es la cualidad por la cual, el Pj puede calcular cuánta fuerza física y sobre todo, poder espiritual tiene en comparación a un oponente.

Cerraduras: No todo el mundo es capaz de forzar una cerradura. A través de esta competencia, el Pj estará especializado en ello, llegando a saltarse los cerrojos más sofisticados.

Conocimiento de animales: El conocimiento de los animales de una región en concreto puede ser muy beneficioso para el Pj. Ello puede equilibrar la balanza en caso de encontrarse ante una fiera salvaje o de intentar utilizar un animal para un propósito determinado, como la ganadería, la agricultura o el entretenimiento en ferias, ya que hay que es imprescindible saber cuáles son los cuidados necesarios para su mantenimiento.

Conocimiento de material: En profesiones artesanales como la carpintería, la escultura o la talla en piedra, es imprescindible conocer primero la materia prima con la que se trabaja, para poder obtener un resultado satisfactorio.

Conocimiento de plantas: Las plantas pueden proporcionar muchas cosas a los viajeros, desde comida o agua, hasta medicinas y por otro lado, es esencial para la elaboración de elixires o venenos. Por eso, de su estudio podemos obtener una gran ventaja.

Disfrazarse: Muy útil, aunque dependiendo también de la profesión del Pj. Toda persona es capaz de disfrazarse, por supuesto, sin embargo con esta

competencia se puede catalogar con qué destreza, qué rapidez y como es de creíble ese disfraz, para todo aquel con quien el Pj se cruce en su camino.

Elocuencia: Calibra la habilidad de oratoria del Pj, es decir, su capacidad de comunicación, tanto en público como a nivel individual.

Empatía: Determina la primera impresión, más o menos agradable, que el Pj causa en el resto de seres, tanto personas como animales, con los que interactúe. Debe diferenciarse de la Apariencia, ya que no depende, en absoluto de la belleza física.

Equitación: Por defecto, todo personaje que posea unos valores de Agilidad y Atletismo mayores de 8 puede ir sobre un caballo de forma más o menos suelta, pero con esta competencia, indicamos cómo sería capaz de manejarse sobre el animal, cómo galopa o como lucha.

Esconderse: No sólo se trata de que el Pj se oculte detrás de un árbol. Indica, sobre todo, la capacidad del Pj de encontrar un escondite perfecto para emboscar, espiar o despistar con ello a sus oponentes, y de cómo controla su respiración o sus movimientos.

Escuchar: Determina cómo es de fino el oído del personaje. Muy útil para profesiones como la de espía, en la que los susurros en pasillos solitarios pueden suponer una gran cantidad de información.

Fabricación: Imprescindible para todo aquel Pj cuya profesión esté relacionada con la construcción de artículos o ciertas actividades artesanal, calibrando su destreza en ese campo.

Impresión: Dictamina la capacidad de intimidar a un oponente, pero también de resistir el intento de ser impresionado por parte de otro Pj.

Leyenda: Engloba el conocimiento de la historia del mundo, que ha pasado de boca en boca a

través de innumerables generaciones reunidas junto a un buen fuego. La mayor parte de esas historias son mitos o profecías que circulan entre los habitantes de cada región y de las que nadie recuerda su origen real. Sin embargo, tampoco hay que subestimarlas, puesto que nadie sabe exactamente cual es la carga de verdad que conllevan.

Leyes: Todos los países tienen un complejo sistema de leyes, necesarias para el buen funcionamiento de la nación. Con esta competencia sabremos como es de profundo el conocimiento de dichas leyes, tanto de la propia región como en un ámbito algo más general.

Medicina: Un conocimiento mucho más extenso de las técnicas de curación frente a heridas graves o síntomas de envenenamiento, enfermedades. Un estudio profundo de esta competencia, permitiría a un Pj realizar, incluso, operaciones complejas.

Música: La interpretación de la música está muy bien visto entre las capas altas de las sociedades contemporáneas, como claro signo de cultura. No obstante, también con ella se puede llegar a influir en los corazones de aquellos que escuchan determinadas melodías. Imprescindible para la práctica de la Magia Tonal.

Negociar: Dentro del ámbito mercantil, aunque también en el político, se trata de saber como conseguir un trato lo más favorable posible, generalmente, para uno mismo.

Primeros Aux.: Son las nociones básicas para estabilizar a un herido hasta que puede ser atendido por alguien con un mayor conocimiento. Por supuesto, las heridas o síntomas que es capaz de tratar, son de carácter muy simple.

Rastrear: Imprescindible para cazadores, soldados o asesinos a la hora de seguir una presa o un fugitivo. Las huellas pueden dar una gran cantidad de

información, desde la dirección o su ventaja en la huida, hasta el peso corporal y la corpulencia.

Robar: el robo es un arte muy complejo. Hacerlo por la fuerza es relativamente fácil, confiando en las facultades físicas del Pj. Lo verdaderamente complicado sería hacerlo de forma sutil, aunque, en este caso, no sólo se trata de sustraer lo ajeno, sino también de poder “restituir” algún objeto a su “legítimo dueño”.

Seducir: ¿Quién sabe lo que se puede obtener de alguien que ha caído en nuestras redes? Las armas de seducción pueden ser muy poderosas.

Sentir: Tiene dos aplicaciones principales: como un sexto sentido y como lucha a ciegas. Con la primera, el Pj es capaz de detectar la maldad o el peligro en el ambiente, aunque generalmente no de forma voluntaria, como esa sensación en la nuca de que alguien nos está observando. Con la segunda, un Pj puede detectar el movimiento de su adversario al atacar sin necesidad de verle directamente.

Sigilo: Dicta la capacidad de un Pj para moverse sin hacer un solo ruido.

Trampas: Ciertos Pjs son especialistas a la hora de elaborar o desactivar trampas. Generalmente está directamente relacionado con la profesión del individuo.

Ver: Se utiliza para acciones concretas, como localizar a alguien escondido, ver a largas distancias o distinguir algo en la oscuridad.





TÉCNICAS ESPECIALES

Inconscientes

Estas técnicas son las más potentes que los Pjs pueden desarrollar durante el juego. Sin embargo, ellos nunca son conscientes de su poder, puesto que al ejecutarlas, quedan en un estado de inconsciencia que durará varias horas. Al despertar, no recordarán absolutamente nada de lo que ha ocurrido. Su poder de destrucción es inmenso, toda la energía del Pj (ch'i x 5) y los resultados pueden ser devastadores, tanto

para amigos como enemigos.

Cada persona posee una técnica personal distinta a la del resto. Durante la concepción del Pj, el Dj diseñará y elaborará la técnica de forma específica para cada uno. No obstante, se pueden tomar los siguientes ejemplos como base:

Voz de la ira

El Pj, ya inconsciente, se eleva medio metro en el aire, con el cuerpo completamente relajado, mientras una luz azul aflora por su boca y

sus ojos. Un rayo surgirá de la nada atravesándole el pecho, haciendo que se agarroten todos sus músculos y obligándole a contraerse sobre su estómago. Esta tensión desaparecerá cuando el Pj grita con todas sus fuerzas. Ese grito se va concentrando en una trenza de luz que avanza como una broca gigante, de unos 10m de diámetro, destruyéndolo todo hasta unos 100m de distancia. Cuando todo cesa, el Pj cae al suelo rendido.

Hecatombe

El Pj queda inmóvil y de pie durante unos segundos, con la cabeza gacha, mientras infinidad de puntos de luz surgen de la nada para introducirse en su cuerpo. Instantes después, una barrera aparece girando y encogiéndose a su alrededor, hasta desaparecer en su interior. Tras unos momentos, el Pj extiende los brazos con un desgarrador grito que libera una esfera de energía, la cual se expande hasta los 40m de diámetro, destruyéndolo todo a su paso. Cuando la luz se evapora, lo único que queda es un gigantesco cráter con una columna de piedra en su centro. Sobre ella, descansa el Pj inconsciente por el desgaste.

Furia animal

El Pj está relajado, con los brazos caídos, a ambos lados del cuerpo, la cabeza algo ladeada y una notable inexpresividad en su semblante. De pronto adopta una postura felina mientras su cuerpo se transforma en un gigantesco animal. Éste ruga a su oponente y se agazapa, para acto seguido, lanzarse al ataque dejando una gran estela a su paso. La huida no es una opción. La bestia le perseguirá, saltará y caerá encima del enemigo, para comenzar a propinar zarpazos y mordiscos hasta que su Ch'i se agota, momento en el cual, se retira con sus zarpas y su boca rebosando sangre. Al mismo tiempo, el cuerpo del Pj, vuelve a

su forma original. Una vez completada la Transformación, quedará tendido en el suelo sin conocimiento.

Dragón Divino

Los ojos del Pj cambian, transformándose en esferas de auténtico fuego ardiendo. El Pj cae al suelo de rodillas mientras aparece un humo rojo que emana de su espalda, condensándose sobre su cuerpo. Dicho humo se solidifica, tomando la forma de un inmenso dragón rojo que, tras echar su cabeza hacia atrás, su garganta se hincha hasta el punto que parece que vaya a estallar. En unos segundos, lanzará una bola de fuego enorme, de unos 8m de diámetro, que carboniza todo lo que encuentre a su paso y dejando al oponente semidesnudo y humeante en el suelo. Tras esto, el dragón desaparece entre volutas de humo y el Pj cae inconsciente.

Helada

De pie, inmóvil y con los ojos abiertos de par en par, queda el Pj durante unos segundos. Tras ese tiempo, sus dientes, al igual que los puños, comienzan a apretarse con tal fuerza, que da la sensación de romperse en cualquier momento. En ese instante, mientras su cuerpo se contrae sobre la cintura, una columna de viento helado y nieve hace su aparición desde el infinito superior para rodearle, transformándose en una cúpula de nieve de la que surgen unas fluctuaciones de energía. La nieve gira cada vez más rápido, hasta que en su punto álgido de velocidad, su tamaño aumenta rápidamente, congelando todo en 20m a la redonda. Esto provoca que todo aquel que sea alcanzado sufra las consecuencias (todo Pj, contra el que no fuera dirigido el ataque directamente, deberá superar una tirada de fuerza/2 para librarse de la capa de hielo. Mientras tanto, tam-

bién habrá de superar una tirada de resistencia para no perder 4 puntos de vida, puntos que se incrementarán en +1 con cada intento a partir del tercero. El único que no tiene que pasar esas tiradas es el Pj que ejecuta la técnica).

Lluvia de estrellas

El Pj, con los ojos cerrados, deja caer la cabeza sobre el pecho. De pronto, un rayo que surge de lo alto, le atraviesa por el pecho de parte a parte y se fija en el suelo, mientras el Pj se eleva hacia el cielo con el cuerpo relajado y rezumando energía por todos sus poros. Después de unos segundos, suspendido en el aire, todos sus miembros quedan rígidos y, con los brazos en cruz, sendas bolas de luz aparecen en sus manos. Acto seguido, el Pj lanzará infinidad de proyectiles de energía hacia el punto dondequiera que esté su oponente, es decir, por mucho que éste intente huir de ellos, le buscarán y encontrarán. Así continuará durante varios segundos, creando una terrible explosión y una gran columna de humo de la que surgirá un enorme cráter humeante con su enemigo en el fondo. El Pj, caerá inconsciente desde el aire, aunque no sufrirá ningún daño por el impacto.

Mil sombras

Envuelto en sudores fríos y una gran tensión muscular, el Pj lanza finalmente un grito con los ojos rebosantes de energía. Mientras tanto, surgen miles de réplicas de su persona, idénticas entre sí, las cuales acaban por rodear a todo aquel que se encuentre a la vista, sin distinción de bando. Después de unos segundos como de valoración o de observación, todas las copias se lanzan en un imparable ataque sobre todo aquel que esté a su alcance. Durante los siguientes 30 segundos, aproximadamente, ataques de todo tipo lloverán sobre sus enemigos (patadas, puñetazos, golpes

especiales, etc.), con una velocidad y una furia im-
parables. Hasta que la energía de aquel que sea el original, se agote, momento en cual, todas sus réplicas desaparecerán en una legión de pequeñas columnas de humo rojo y su cuerpo exhausto, caerá al suelo inconsciente.

La bestia

Entre impresionantes convulsiones provocadas por la rabia, con la mirada desorbitada y espumara-
jos en su boca, el Pj comienza a transformarse en un ser horripilante. Los dientes se convertirán en colmillos y sus ojos perderán su color para quedarse completamente en blanco. Sus extremidades crecerán de forma exagerada, al igual que sus uñas, ahora convertidas en garras, o el cabello. De sus sienes surgirán unos enormes cuernos y de sus articulaciones afilados espolones. Su piel se tornará de un tono grisáceo y de textura escamosa, con protuberancias surgiendo aquí y allá. Por su boca saldrán babas sangrientas en un continuo fluir. Para completar la metamorfosis, unas enormes alas de pluma blanca, aunque hechas jirones, rasgaran la carne y sus ropas a la espalda entre borbotones de sangre y gritos de agonía. Esas alas le obligarán a ascender mágicamente durante cientos de metros, para luego caer en picado y, en un vuelo rasante, atrapar a su víctima entre sus manos y volverse a elevar en las alturas. Allí, a muchos metros en el aire, esa bestia intentará devorar a su enemigo vivo. Por último, una vez saciada su rabia y su sed de sangre, dejará libre el cuerpo destrozado de su oponente, quien caerá al vacío como un muñeco de trapo. Tras unos segundos, el Pj volverá a su cuerpo normal en pocos instantes, en un proceso de transformación a la inversa, quedando a merced de la gravedad. El impacto contra el suelo es terrible, pero en mitad del impresionante cráter y la nube de polvo, su cuerpo

y su salud están en perfecto estado, salvo por el transitorio estado de inconsciencia en el que se encuentra. Su enemigo, para su desgracia, quedará completamente destrozado.

El niño

El Pj se encuentra quieto, con los brazos inertes y a ambos lados del cuerpo. Los ojos cubiertos de lágrimas mirando a un punto fijo perdido en el infinito. De repente, un niño de unos siete años, ataviado con un pijama raído y portando un sucio y viejo muñeco de trapo, aparece andando por el escenario directamente hacia su víctima, ante la atenta mirada del personaje. Lentamente, sin apartar su inquietante mirada, se acerca al oponente, le observa un segundo y le toma de la mano. En ese momento devuelve la mirada al Pj, que en ese momento se siente como su “padre” y le dedica una cálida y feliz sonrisa. Hecho esto, ambas almas se giran, alejándose de la escena. Sin embargo, puede haber dos desenlaces distintos:

- Si con el ataque, el oponente está muerto, su alma se irá con el niño hasta el mismísimo infierno, a través de una luz blanca cegadora, dejando atrás, únicamente, un cuerpo vacío y sin vida.
- Si con el ataque, la víctima no perece, se soltará bruscamente de la mano y retrocederá unos pasos aterrado. Esto provocará la ira del infante, cuyo rostro será como el del mismísimo diablo, al tiempo que extiende el muñeco hacia su víctima, como si eso tuviese algún tipo de efecto sobre la otra persona. Pero, tras unos segundos en los que parece que no ocurre nada, éste último se echa las manos a la cabeza gritando desesperadamente, y todo queda envuelto por una luz blanca cegadora. Cuando ésta desaparece sólo quedan ambos contendientes tendidos

en el suelo. Ambos inconscientes. No obstante, la víctima puede realizar una tirada de Res/10 para poder continuar despierto, aunque perderá toda iniciativa y sus acciones tendrán una penalización de -5 pts, en cualquier tirada, durante 10 Turnos.

Como hemos podido comprobar a través de los anteriores ejemplos, estas técnicas tienen un poder destructivo enorme, además de una gran espectacularidad. En realidad, son una expresión inconsciente del potencial máximo del Pj, en el que se libera toda su energía de golpe. Por ello, el Dj debe tener muy en cuenta esto, junto con las características y el rol del Pj que se está creando, de forma que, su Técnica Especial Inconsciente, no sea sólo una gran arma de destrucción, sino una forma de expresión de la esencia misma de ese nuevo ser.

Físicas

Son todas aquellas técnicas en las que las aptitudes del propio cuerpo son las que determinan su ejecución y su resultado. Por supuesto, implican un gasto de poder, ya que se trata de acciones extraordinarias con un alto grado de concentración.

En las siguientes páginas encontraremos numerosos ejemplos. A la hora de escoger, debemos tener en cuenta que todas estas técnicas tienen junto al nombre dos datos (*/*). El primero de ellos, es el número de puntos gratuitos que el jugador debe emplear para adquirir esta técnica durante la elaboración del personaje. El segundo, en cambio, es la característica bajo la cual se hace la tirada con 1D20 durante su ejecución.

Además, el daño en aquellas que supongan una pérdida de vitalidad del enemigo, será la Efectividad (“Efec” a partir de ahora - Véase el capítulo “El Combate”) + el modificador especificado en cada caso.

Ataque del mono (8/Ag): El Pj cambia de actitud completamente, actuando como un mono, imitando movimientos y sonidos.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2asal. +10Ag +10Ref	10
1	4asal. +11Ag +11Ref	5
2	6asal. +12Ag +12Ref	
3	8asal. +13Ag +13Ref	
4	10asal. +14Ag +14Ref	

Ataque del tigre (10/F): Consiste en golpear al adversario con la punta de los dedos, a modo de garras, para abrirle profundas heridas.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2asal. Con daño de garra	10
1	4asal. Con daño de garra	5
2	6asal. Con daño de garra	
3	8asal. Con daño de garra	
4	10asal. Con daño de garra	

Danza aérea (8/Hab): Combinación brutal de patadas ejecutada mientras el Pj se va elevando en el aire, hasta que sale disparado hacia arriba y, dos segundos más tarde, cae golpeando con su arma.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+2	10
1	+4	5
2	+8	
3	+12	
4	+20	

Desdoblamiento (12/Cons): El Pj provoca una reproducción celular a gran escala, de forma que su cuerpo comienza a dividirse en varias copias de sí mismo, todas completamente reales, que atacan a su oponente al mismo tiempo. El problema es que la vitalidad y el poder quedarán divididos por el número de copias, excepto en el 4º nivel.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Dobla el número de brazos	10
1	1 copia	5
2	Hasta 3 copias	
3	Hasta 6 copias	
4	Hasta 10 copias sin partición de vida	

Furia de los dioses (15/Hab): Se trata de una combinación tan brutal que el Pj queda aturdido 1 asalto por el esfuerzo. Al principio comienza a golpear lentamente, aumentando progresivamente la velocidad mientras los golpes silban en el aire hasta que solo se oye un silbido continuo y no se ve como se mueve el Pj. Al terminar, el jugador hará una tirada de Resistencia para evitar el aturdimiento.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PO- DER
0	+6	10
1	+12	5
2	+16	
3	+24	
4	+40	

Fusión con el entorno (7/Apa): Es una evolución de la competencia "Escondarse", de forma que el P pueda hacerlo prácticamente en cualquier lugar, desde un arbusto, un grupo de sombras, dentro de un montón de arena o incluso, bajo tierra.

Giro mortal (6/): Se trata de una maniobra de contraataque. El Pj hace una maniobra de esqui-va con un salto hacia atrás para después repetirlo ha-cia delante, dando un giro completo sobre un pie de apoyo y golpeando con el otro la cara de su ope-nente.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	No hay daño, sólo desequi- libra al enemigo.	10
1	+4	5
2	+6	
3	+12	
4	+16	

Gusano de seda (10/Cons): Permite penetrar por huecos casi imposibles para un hombre normal.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Hueco de 45 x 45 cm	10
1	Hueco de 35 x 35 cm	5
2	Hueco de 30 x 30 cm	
3	Hueco de 25 x 25 cm	
4	Hueco de 20 x 20 cm	

Huracán (8/Ag): el Pj lanza contra su enemigo una ráfaga brutal de puñetazos casi invisibles por la velocidad. Tanto, que llegan a elevar el cuerpo de su víctima unos centímetros sobre el suelo.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+4	10
1	+6	5
2	+10	
3	+16	
4	+20	

Licantropía (30/Cons): El cuerpo del Pj se transforma hacia una apariencia mitad hombre, mi-tad animal. Con ello, sus características iniciales también se modifican, aumentando o disminuyendo según cada caso. Sin embargo, con cada cambio, el jugador debe superar una tirada extra de Autocon-trol, para que no sea la bestia quien lo domine en los asaltos siguientes. En caso de no poder “con-trolarse”, el Pj entrará en un estado de frenesí y no distinguirá amigos de enemigos, por lo que atacará a todos por igual. Además, perderá 1 punto de su preciada humanidad, con graves consecuencias (Véase el apartado Características y Competencias).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	5 asaltos	0
1	10 asaltos	
2	15 asaltos	
3	30 asaltos (Cambio instantáneo)	
4	Indefinido (Cambio Instantáneo)	

Mano penetrante (15/Conc): Tras unos pocos segundos de concentración, el Pj puede atravesar con su mano casi cualquier cosa: piedra, metal, ma-dera, etc.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Sólo materiales blandos	10
1	Todo excepto piedra y metal en <20cm	5
2	Todo excepto piedra y metal	
3	Todo excepto metal	
4	Cualquier material	

Movimiento felino (10/Aut): Esta técnica crea una esfera de silencio que rodea al Pj, con lo que no emitiría ningún sonido, tanto al moverse como al

hablar, etc.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2 turnos	10
1	4 turnos	5
2	8 turnos	
3	10 turnos	
4	Indefinidamente	0

Patada abanico (5/Ag): Una buena combinación de patadas en la que el Pj salta, gira y golpea de forma encadenada, con las piernas abiertas, la cara de su enemigo.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Desequilibra al enemigo	10
1	+4	5
2	+6	
3	+10	
4	+16	

Patada danzante (5/Hab): combinación brutal de patadas en las que el Pj parece estar sumido en una especie de trance.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+1	10
1	+4	5
2	+6	
3	+10	
4	+16	

Regeneración (20/Cons): Esta es una de las más poderosas. Con ella, el Pj consigue una regeneración celular a gran escala pudiendo llegar a recuperar algún miembro perdido, como un brazo o una pierna. Incluso, un Pj podría regenerar casi todo el cuerpo si una buena parte estuviera bien y consciente.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Cierra pequeñas heridas	10
1	Recupera pequeños miembros (dedos, orejas...).	5
2	Recupera manos, pies...	
3	Recupera brazos y piernas	
4	Regenera el 80% del cuerpo si la cabeza está intacta	

Sentidos de bestia (7/Aut): Con esto, se potencian al máximo los sentidos del Pj, hasta conseguir captar un estímulo a distancias inverosímiles.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Se captan vagos estímulos	10
1	Supervista	5
2	Nivel 1+Superoído	
3	Nivel 2+ Superolfato	
4	Nivel 3+ Supertacto (incluso vibraciones en el aire)	

Supersalto (8/Ag): Ello permite al Pj realizar saltos en vertical a alturas sobrehumanas.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Ag /3 m	10
1	Ag /2 m	5
2	Ag m	
3	Ag+8 m	
4	Ag x 2 m	

Velocidad (7/Ag): Únicamente permite correr sobre el límite humano. No aumenta la velocidad de cualquier movimiento, solamente

la rapidez en carrera, con todas las implicaciones físicas, como potencia de impacto, inercia, etc.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	70 km/h	10
1	90 km/h (velocidad de guepardo)	5
2	120 km/h (correr por las paredes)	
3	200 km/h (correr sobre el agua)	
4	300 km/h (queda una estela de fuego)	

(*) Durará unos tres asaltos y, al acabar, el Pj estará inmóvil durante 1D4 minutos.

Mágicas

En este conjunto, se engloban todas aquellas técnicas cuya ejecución depende únicamente del Ch'i del Pj, obteniendo resultados de toda clase.

En las siguientes páginas encontraremos varios ejemplos. A la hora de escoger, debemos tener en cuenta que todas estas técnicas tienen junto al nombre un dato (*). Se trata del número de puntos gratuitos que el jugador debe emplear para adquirir esta técnica durante la elaboración del personaje.

A diferencia de las físicas, la característica o dificultad bajo la que realizaremos nuestras tiradas con 1D20 la obtenemos de la siguiente forma:

$$[(Ch'i+Co)/2]$$

Por supuesto, el daño en aquellas que supongan una pérdida de vitalidad del enemigo, será la Efectividad (Efec - Véase el capítulo "El Combate") + el modificador especificado en cada caso.

te") + el modificador especificado en cada caso.

Bala (15): Necesita 1 turno de preparación. El Pj realiza una serie de movimientos rápidos con las manos mientras recita unas extrañas palabras. Seguidamente extiende los brazos hacia delante y un fino rayo de luz azul pasa de una a otra. Es entonces cuando con un grito seco y los ojos rebosantes de energía, dispara una bola energética que impacta directamente contra su oponente.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Sólo sirve de distracción	36
1	+6	18
2	+8	
3	+12	
4	+20	

Bola de fuego (15): Necesita 1 turno de preparación. El Pj da un paso hacia atrás al tiempo que aspira aire con la boca. Después, con los ojos ardiendo con un demoniaco fulgor de color rojo y como si fuese un dragón, echarse hacia delante expulsando fuego desde su garganta. Este ataque provoca daños especiales por quemadura una vez que ya ha sido ejecutado con éxito.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+1 (+Quemadura)	36
1	+4 (+Quemadura)	18
2	+6 (+Quemadura)	
3	+10 (+Quemadura)	
4	+16 (+Quemadura)	

Escudo (10): Necesita 1 turno de preparación. El Pj queda inmóvil, concentrándose. Mientras tanto, aparece una cúpula de luz de unos 3m de diámetro que le protegerá de todo ataque físico o especial durante escasos asaltos. No protege de ataques inconscientes ni de aquellos dirigidos específicamente

contra su cerebro.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	1 asalto (Protege Efec +1 pto.)	40
1	2 asaltos (Protege Efec +4)	20
2	3 asaltos (Protege Efec +6)	
3	4 asaltos (Protege Efec +10)	
4	5 asaltos (Protege Efec +18)	

Hipnosis (5/Hab): El Pj deja en estado de trance a su víctima, pudiendo ordenarle cuanto quiera, aunque éste no hará jamás nada que vaya contra sus principios morales reales, por ejemplo, no se puede ordenar matar a una persona cuya "Bondad" esté en 50 pto o más.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	En trance 1 turno	10
1	Trance de 3 turnos. Acciones simples	5
2	Trance de 5 turnos. Acciones simples	
3	Trance de 7 turnos	
4	Trance de 10 turnos	

Levitación (20): El Pj es capaz de avanzar por el aire de forma lenta. Es obligatoria para dioses y semidioses.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	3 turnos a 1 Km/h	50
1	4 turnos a 2 Km/h	25
2	6 turnos a 4 Km/h	
3	8 turnos a 8 Km/h	
4	10 turnos a 10Km/h	

Mimetismo (10): Al igual que un camaleón, el Pj cambia su cuerpo hasta ser casi invisible.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	El Pj es traslúcido	20
1	Transparente si está completamente quieto	10
2	Ídem con movimientos muy lentos	
3	Ídem con movimientos normales	
4	El Pj es invisible	

Persuasión (5): El Pj convencerá prácticamente de cualquier cosa a su víctima, siempre y cuando ésta no se dé cuenta del truco, por ejemplo, mientras duerme y para ello, la distancia máxima a la que habría de ejecutarlo sería de 1 m. Gasta 5 puntos de poder.

Psicoataque (15): Aquel que recibe la técnica verá alucinaciones que podrían llegar a convertirse en reales, al menos para él, y que le atacarán de forma horrible. Además, tendrá que pasar una tirada de Aut/2 para evitar volverse loco (-2 ptos. de Humanidad).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Alimañas 4 turnos	44
1	Nivel 0 + Fieras 6 turnos	22
2	Nivel 1 + Bestias gigantes 8 turnos	
3	Nivel 2 + Plagas 10 turnos	
4	Nivel 3 + Aberraciones 12 turnos*	

La víctima deberá superar una tirada de dificultad ≤ 5 con 1D20 para no volverse loco.

Psicocuración (15): Necesita 1 turno de preparación. Permite al Pj curar a otra persona un número limitado de puntos. Esta técnica es capaz de deshacer los efectos del Psicoataque a partir del nivel 2. Sin embargo, en ningún caso, el Pj podrá curarse a si mismo.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Cura 1 punto	30
1	Cura Efec + 4	15
2	Cura Efec + 8	
3	Cura Efec + 16	
4	Cura por completo	

Psicodefensa (15): Es prácticamente, la única forma que permite defenderse del Psicoataque, la Hipnosis o la Persuasión, creando un muro de luz mental que gira a su alrededor pero, para ello, se debe entrar en un estado de alerta natural (en un combate no sería necesario hacer ninguna tirada para su ejecución). El Pj tiene una sola oportunidad de defensa. Cada nivel engloba los anteriores.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Protege 1 punto	44
1	Protege Hipnosis	22
2	Protege Nivel 1+ Persuasión	
3	Protege Nivel 2+Psicoataque	
4	Protección inconsciente	

Psicoquinesia (12): El Pj es capaz de mover uno o varios objetos de diferentes tamaños con el poder de su mente, desde cierta distancia y sin necesidad de tocarlos.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	1 objeto pequeño	24
1	Varios objetos pequeños	12
2	1 ser humano	
3	1 carro	
4	Varios carros	

Storm (15): Necesita 1 turno de preparación. El Pj parte de la posición de guardia. Rayos azules surgen a su alrededor y se van alargando a ras del suelo hasta converger en su cuerpo. El Pj estira una mano hacia su objetivo y de ella surge un rayo de electricidad que lo fulmina. Al daño se le puede sumar el sufrido por electrocución. (Ver tabla de Daños Especiales).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+4 (Electrocución)	40
1	+6 (Electrocución)	20
2	+24 (Electrocución)	
3	+36 (Electrocución)	
4	+100 (Electrocución)	

Telepatía (5): Esta técnica permite al Pj conectarse mentalmente con uno o varios personajes e incluso, en función del grado de dominio, leer el pensamiento. Un Pj Qin-Shou parte con ella a nivel 0 de forma innata.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Con 1 persona	10
1	Con 2 personas	5
2	Con 3 personas	
3	Con 6 Pjs+Leer	
4	Con 12 Pjs+Leer	

Tornado (12): Necesita 1 turno de preparación. Tras bajar el puño casi hasta el suelo, el Pj se estira con el puño en alto. Al instante, un tornado surge a su alrededor y comienza a crecer hasta envolver al enemigo, lanzándolo por los aires.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Sólo sirve de distracción	36
1	+4 (Tornado Pequeño)	18
2	+8 (Tornado Medio)	
3	+16 (Gran Tornado)	
4	+30 (Tornado Gigante)	

Volar (25): Este sueño hecho realidad permite al Pj moverse por el aire con total libertad. Es obligatoria para Dioses (mínimo nivel 2) y Semidioses (mínimo nivel 1).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2 turnos (lentamente)	100
1	6 turnos (Velocidad media)	75
2	8 turnos (Alta velocidad)	50
3	Indefinido (Velocidad sonido)	25
4	Indefinido (Mach 3)	0

Existe un 5º nivel para todas las técnicas, el cual doblará el efecto del 4º nivel, aunque sin coste de poder durante la ejecución. Sin embargo, sólo los dioses son capaces de llegar a dicho nivel tras aumentar en 500 puntos de experiencia los ya poseídos al alcanzar ese grado.





MAGIA

Como ya hemos comentado anteriormente, la Magia es algo muy presente en todo Quiúnéi. Pese a los recelos de la gente y la creencia popular de que únicamente los monjes, encerrados en sus templos, estudian las artes místicas, esos ritos y conocimientos están bastante más extendidos. Además, su uso está completamente ligado al dominio de lo que se conoce como “Lengua Divina”, el cual es la evolución natural del antiguo idioma arcano de la Magia. Esta lengua se cree completamente muerta, aunque ha conseguido salvar el paso del tiempo en templos y pequeños grupos clandestinos. Por lo tanto, cualquier Pj de nueva creación debe “Aprender” este idioma, según las

especificaciones pertinentes, antes de poder utilizar cualquier tipo de rito mágico.

No obstante, debemos diferenciar las Técnicas Especiales de la Magia por el uso que se hace de la energía interior, el ch’i, ya que, aunque ambas se fundamentan en los mismos principios, existen algunas diferencias. Las primeras se nutren del ch’i del propio personaje para obtener un resultado concreto, ya sea sobre el propio cuerpo o sobre el entorno. Por el contrario, la Magia utiliza la energía universal de todas las cosas y los seres vivos, para concentrarla y Transformarla a través de ritos específicos, obteniendo así los resultados deseados

y reduciendo al mínimo el uso de la energía propia.

En función de los métodos y formas de canalización, podemos distinguir tres tipos de Magia: Ritual, Rúnica y Tonal. A continuación explicaremos con más detalle cada una de ellas.

Magia Ritual

Ésta es probablemente la forma de magia más antigua conocida por el hombre.

Muy pocas personas en el mundo conocen el origen de su uso, pero a través de varias leyendas y relatos, se cuenta que los primeros habitantes de Quiúnéi recibieron su conocimiento de los mismos dioses, siempre mediante sus cultos religiosos.

La base de este tipo de magia es simple: combinando ciertos elementos, dispuestos de una forma concreta y con los cánticos adecuados, la energía universal que llega a canalizar produce efectos increíbles.

Como hemos comentado, estas prácticas de brujería se llevan a cabo desde muy antiguo, sin embargo, no es necesario ningún poder o facultad especial, es decir, cualquiera puede practicarlo. No obstante, unos buenos y amplios estudios son más que recomendables.

En principio, no existen límites para su utilización, por lo tanto, un Aprendiz puede conocer los mismos rituales que un maestro, aunque alguien con una preparación deficiente o un nivel demasiado bajo, tal vez no pueda soportar físicamente la canalización de tanta energía, lo que puede provocar incluso la muerte.

Pero este fatal desenlace puede ser evitado. Simplemente se debe superar en cada intento, una tirada de Res con 1D20. En los casos en los que el nivel del Pj

sea inferior al necesario, ese valor de Res disminuirá por cada nivel de diferencia.

Esa disminución será de Res/1 + niveles de diferencia. Por ejemplo, para un Aprendiz que lleve a cabo un rito destinado a un Sensei, la tirada a superar será de Res/2, si fuera de un Maestro, Res/3, de un Semidiós, Res/4 y de un Dios, Res/5.

Por otro lado, en el caso de que el Pj no supere las tiradas correspondientes a la elaboración del ritual, el resultado de tal error será determinado por el mismo rito.

Magia Rúnica

Este tipo de magia, prácticamente, ha desaparecido de Quiúnéi. Sus inicios son un misterio y aprenderla es casi imposible. Posiblemente, todo surgió al mismo tiempo que la escritura y, al igual que esta, serían múltiples las leyendas que atribuyen su creación a una concesión que los dioses hicieron al hombre en sus inicios.

La Magia Rúnica está basada en la creencia de que existen símbolos capaces de acumular la energía universal, siempre y cuando se coloquen en el orden correcto y formando versos específicos. Aunque hay runas que, por sí solas, son extremadamente poderosas por su significado.

Este sistema de escritura es tan complejo que forma un idioma independiente y oculto, "La Lengua Divina". Por lo tanto, la capacidad de elaborar runas mágicas para cualquier Pj dependerá directamente de sus competencias, en concreto de "Aprender". Es decir, durante la elaboración del Pj, esta competencia deberá tener 14 ptos., de forma que pueda aprender, como nuevo idioma, esa lengua Arcana al 100%. Si no fuera así, y sólo

podiera tenerlo al 50%, el Pj puede ejecutar runas mágicas igualmente, pero con la mitad de posibilidades en la tirada con 1D20 (Ch'i/2).

Al igual que para la Magia Ritual, cada vez que el Pj escribe un verso rúnico y canaliza la energía del universo a través de su cuerpo, debe ser capaz de resistirlo. Por lo que la tirada de resistencia también será imprescindible. En el caso de no superarla, cada runa determinará su consecuencia.

Por otro lado, también es posible aprender símbolos destinados a personajes de mayor nivel, lo que obligará al Pj a tener una mayor resistencia física. A la hora de elaborar estas runas, la tirada de resistencia seguirá el mismo sistema que para la Magia Ritual, es decir, para un Sensei, las runas de un Maestro serían de Res/2, de un Semidiós, Res/3 y de un Dios, Res/4.

De cualquier forma, para que las runas funcionen, el Pj debe disponer de una parte de su propio poder para conseguir despertar en el símbolo el "hambre" por la energía universal.

Magia Tonal

Todo el mundo sabe que la música tiene algo mágico en cada una de sus notas.

La música es una de las fuerzas más poderosas del universo, capaz de despertar en aquellos que la escuchan, todo tipo de sentimientos y emociones, e incluso infundir numerosos estados de ánimo. Puede representar pasiones, el clima e incluso estaciones (lluvia, sol, etc.).

Debido a esto, una antigua leyenda en Quiúné cuenta que en el momento de la creación, una vez terminado el diseño del mundo, los dioses escribieron una simple partitura. Con ella, pidieron a un

coro de ángeles que interpretaran con sus voces e instrumentos aquella maravillosa melodía.

Así lo hicieron, y casi de inmediato, las notas que salían de sus gargantas, liras y flautines, se volvían visibles, con un fulgor mágico, creando a su paso el mundo mortal. Una vez completada su tarea, las notas desaparecían en el aire convertidas en polvo, dando lugar al sol, la luna y las estrellas.

Hasta el presente, la leyenda forma la columna vertebral de las creencias religiosas de muchos pueblos e incluso, muchos aventureros han malgastado su vida intentando encontrar aquella partitura divina o, simplemente, algún resto físico, convencidos de que fue escondida en algún lugar del mundo que con ella crearon.

Si atendemos a esta leyenda, la Magia Tonal puede ser, sin lugar a dudas, la más poderosa que existe, ya que no sólo influye en los seres vivos, sino que también puede alterar el clima o llegar a desgarrar el propio tejido de la realidad.

Pero tiene una gran diferencia con los otros dos tipos de magia. La Magia Ritual o la Magia Rúnica canalizan la energía universal, aunque la segunda también necesite una mínima parte del poder de quien la ejecuta. Pero la Magia Tonal, no. Ella se nutre directamente de la esencia de la persona, consumiendo parte de su poder en cada interpretación de la melodía. Y si dicho poder llegara a 0, podría seguir tocando esa música celestial, pero invirtiendo en ello su propia vitalidad.

No obstante, si el Pj no tuviera el nivel necesario para interpretar esa melodía, a los pto de poder gastado, habría que sumarles 2 Ptos de Vitalidad por cada nivel de diferencia, por ejemplo, para un aprendiz, una melodía de Maestro costaría "x" Ptos, de Poder + 4 Ptos. de Vitalidad.

En cualquier caso, es necesaria la competencia de "Música" por encima de diez en la elaboración del Pj.

NOTA: Véanse los listados de rituales, runas y melodías básicas en el Anexo I.

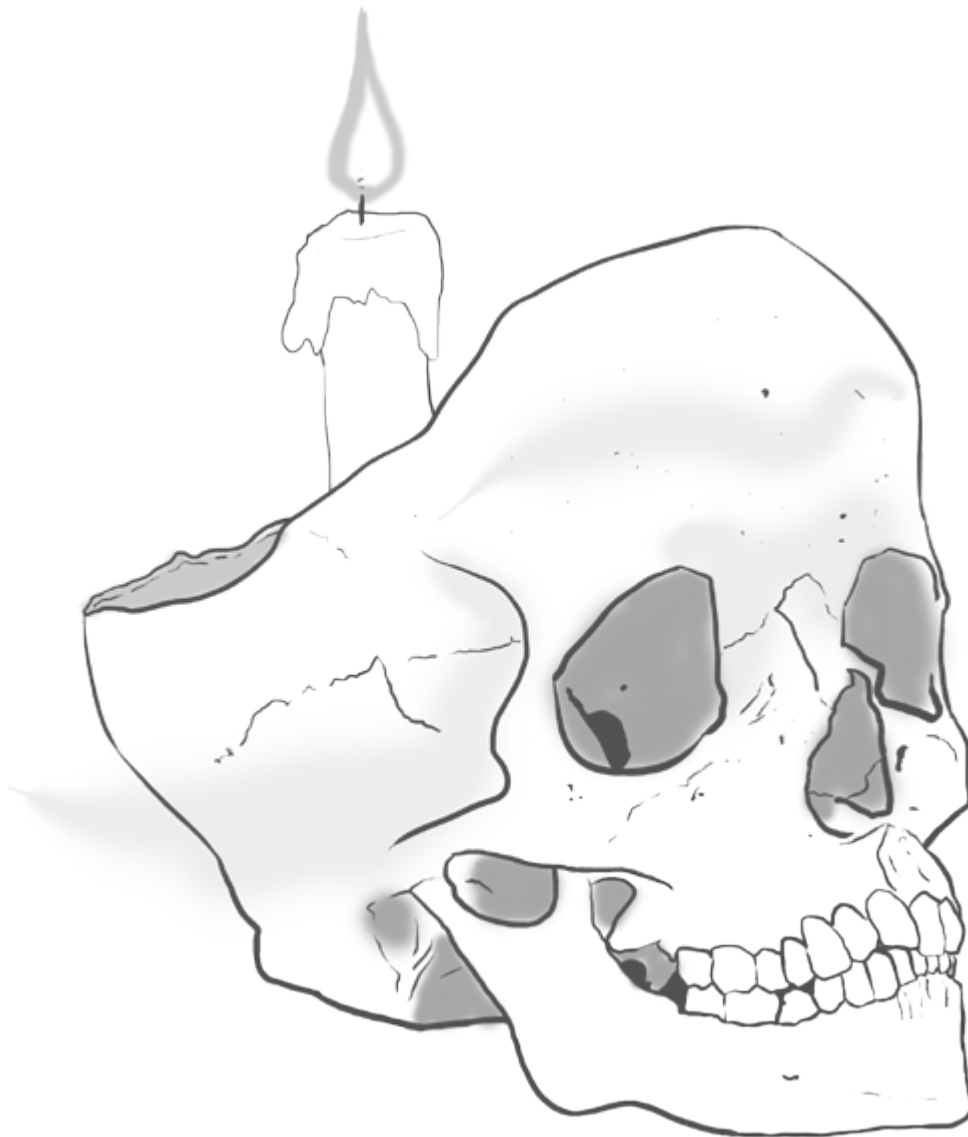


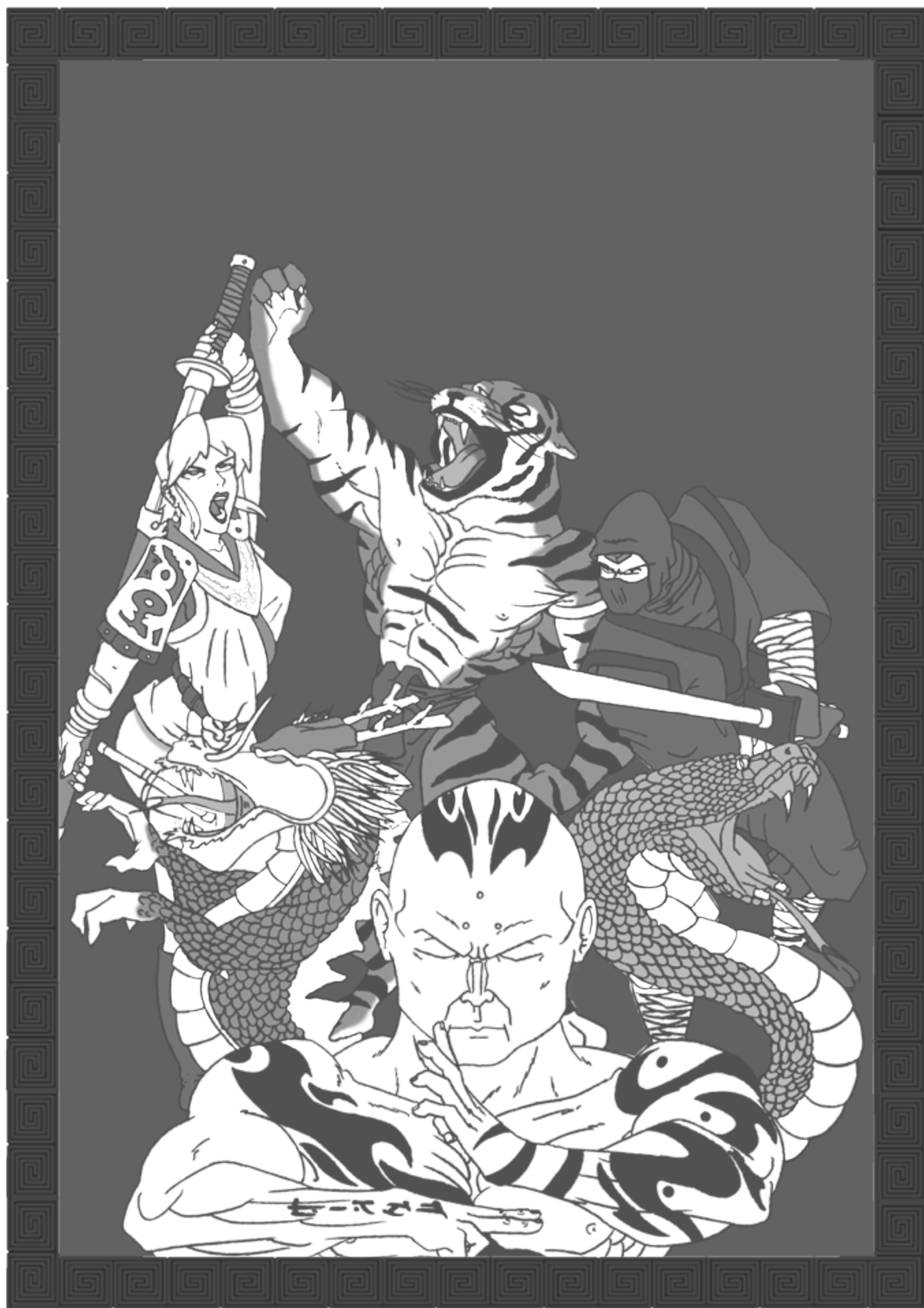
Tabla de Armas y Armaduras

ARMA / ARMADURA	PTOS. COSTE	ALCANCE/LONGITUD	DAÑO/EFEECTO	CARACT.	DUREZA
Abanico	2	1 m	Efec +6	Habilidad	10
Alabarda/ Naginata/Lanza	4	2,5 m	Efec+15 Empalamiento	Fuerza	15
Arco y flechas	3	200 m	Efec +4+ Empalamiento (*)	Precisión	8
Armas naturales	-	-	Efec +1	Ataque	-
Bo corto/Bastón/ Tonfa	1	1,5 m	Efec + 6	Habilidad	16
Bo largo	3	2 m	Efec + 7	Habilidad	15
Bomba humo	1	6 m	Ceguera 3 turnos	Precisión	-
Bomba sueño	1	6 m	Dormido 6 minutos	Precisión	-
Escudo Madera	2	-	Efec	-	10(**)
Escudo Metal	3	-	Efec	-	16 (**)
Espada Corta	2	1m	Efec +6 + Empalamiento	Habilidad	17
Espadón	4	2 m	Efec + 15 Empalamiento	Fuerza	16
Garras metálicas	2	0,5 m	Efec + 6	Agilidad	10
Kama	2	0,5 m	Efec + 6	Habilidad	19
Katana	3	1 m	Efec +8 + Empalamiento	Habilidad	17
Látigo	2	3 m	Efec + 4	Habilidad	5
Maza/Kanabo	3	2 m	Efec +8 + Aplastamiento	Fuerza	16
Nunchaku	2	1 m	Efec 4	Habilidad	18
Sais	2	0,5 m	Efec +4	Habilidad	19
Surikens/ Makabisi	1	20 m	+1 (*)	Precisión	-
Armadura Cuero	2	-	Evita 3 ptos. de Daño	-	8
Armadura Bronce	3	-	Evita + 7 ptos de Daño	-	14
Armadura Acero	4	-	Evita +12 ptos. de Daño	-	17

Haremos una tirada con 1D20 bajo "Dureza", únicamente, cuando la situación ponga a prueba la resistencia del arma/escudo/armadura, lo cual deberá ser evaluado durante el juego.

(*) El daño es relativo a la zona del cuerpo en la que se produzca. Si en la tirada se obtiene un crítico, produce grandes daños (por ejemplo una flecha podría amputar un brazo). Por otro lado, un daño producido en la cabeza con un efecto superior a 8 en la tirada, provocaría la muerte inmediata del individuo.

(**) La dureza de los escudos es la característica bajo la que haremos 1 tirada con 1D20, como maniobra defensiva, con el fin de determinar qué parte aguantan del impacto completo (Efec).



EJEMPLO DE PERSONAJE



EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

Niveles

El nivel de un personaje es lo que define, no sólo el conocimiento y el dominio de sus poderes, sino también su rango dentro del mundo de la lucha.

Existen cinco grados para cada Pj: Aprendiz, Sensei, Maestro, Semidiós y Dios, pero todo personaje empezará por el grado de Aprendiz, ya que constituye el nivel más elemental.

Para aumentar el grado de un personaje, podemos

hacerlo de dos formas: la primera consiste en derrotar en combate singular, es decir, uno contra uno a un oponente de mayor grado, obteniendo esa subida de nivel de forma inmediata. La segunda consiste en acumular el número de puntos de experiencia necesarios para alcanzar ese nuevo grado mediante el transcurso de las historias. Dichos Puntos de experiencia se indican más adelante, entre paréntesis.

Esta evolución conllevará un aumento de las características del Pj con la correspondiente variación de aquellos términos que dependen de ellas, como por ejemplo el manejo de armas, los puntos de poder o el nº de oponentes a los que podemos enfrentarnos. Ese aumento se produce como se detallan a continuación.

No obstante, el proceso de “transformación” es un momento importante dentro del desarrollo de los personajes, así que sería conveniente que el Dj lo incluyera como parte de la historia, incluso como una historia en si misma. Como inspiración, se pueden usar los siguientes ejemplos:

Sensei (30): El Pj queda inmóvil, con la mirada perdida y la boca desencajada. De pronto, se echa las manos al vientre mientras con los ojos en blanco cae de rodillas al suelo. Seguidamente, una pequeña descarga en forma de rayo recorre su brazo. Después otra. Y otra y otra. Hasta que infinidad de pequeñas descargas rodean su cuerpo entre gemidos de dolor, para por último, incorporarse extendiendo los brazos y liberando toda la energía acumulada. Esta bomba energética genera un golpe de luz cegadora, como una onda expansiva, privando momentáneamente de la vista a todo aquel que se encuentre cerca.

Modificaciones:

Características: 22 pts a repartir con un máximo de 13 (Humanos), 15 (Rén-Shou) o 12 (Qín-Shou) según corresponda. Aquellas características que dependen directamente de ellas: vitalidad, poder armas técnicas, etc.; también se modificarán inmediatamente.

Competencias: 40 pts. a repartir con un máximo de 15. Si esa variación afecta a otros factores (ejm. Idiomas) se modificarán también en el mis-

mo momento.

Téc. Especiales: + 1 nivel a las técnicas ya poseídas.

Maestro (30): Al igual que en el caso anterior, el Pj cae desencajado al suelo mientras un halo rojo le rodea. El dolor parece indescriptible y tras unos agónicos instantes, un potente rayo surgido del cielo, le alcanza en la espalda, cargando su cuerpo al máximo de energía. Segundos después, cuando el rayo ha desaparecido y todo parece que ha terminado, una gran explosión de energía luminosa increíblemente cegadora rompe la calma a su alrededor. Al final, surge el Pj, convertido en un ser superior.

Modificaciones:

Características: 22 pts a repartir con un máximo de 14 (Humanos), 16 (Rén-Shou) ó 13 (Qín-Shou) según corresponda. Aquellas características que dependen directamente de ellas: vitalidad, poder armas técnicas, etc.; también se modificarán inmediatamente.

Competencias: 50 pts. a repartir con un máximo de 16. Si esa variación afecta a otros factores (ejm. Idiomas) se modificarán también en el mismo momento.

Téc. Especiales: + 1 nivel a las técnicas ya poseídas.

Semidiós (50): El Pj cae al suelo encogido y bajo terribles dolores. No obstante, tras unos interminables segundos, cuatro rayos de color rojo abandonan su cuerpo crepitando por el suelo. Esto se repite hasta que cuatro columnas de energía se elevan a cierta distancia, para caer sobre él. Una esfera energética lo envuelve y lo eleva unos metros del suelo. Instantes después, toda esa energía es liberada, destru-

yendo todo a su paso en varios metros a la redonda.

Modificaciones:

Características: 30 pts a repartir con un máximo de 16 (Humanos), 18 (Rén-Shou) ó 15 (Qín-Shou) según corresponda. Aquellas características que dependen directamente de ellas: vitalidad, poder armas técnicas, etc.; también se modificarán inmediatamente.

Competencias: 70 pts. a repartir con un máximo de 18. Si esa variación afecta a otros factores (ejm. Idiomas) se modificarán también en el mismo momento.

Téc. Especiales: + 1 nivel a las técnicas ya poseídas. El Pj aprende automáticamente la técnica de "Volar" a nivel 1 y dispone de 15 pts adicionales para "comprar" técnicas o ritos.

Dios: Una vez cumplido su destino, y únicamente en ese momento, infinidad de puntos de luz comienzan a aparecer rodeando al personaje. En principio, no parece nada vaya a suceder, pero momentos después, todas las diminutas esferas comienzan a penetrar en su cuerpo de forma violenta, provocándole dolores semejantes a los de un proyectil. Una vez todos los puntos han desaparecido en su interior, el Pj intenta permanecer de pie, tambaleándose, pero nadie puede ayudarlo. De repente, una columna de luz surge bajo él, elevándole un par de docenas de metros sobre suelo. Al mismo tiempo, el cielo se nubla como si de un gran eclipse se tratara. Numerosos relámpagos surcan las nubes que encapotan el cielo entre ensordecedores truenos. Aún así, el sonido ambiente no consigue ahogar los gritos de dolor procedentes del PJ, cuya carne se le está desprendiendo en pequeños trozos para volatilizarse al instante y dejar al descubierto un

cuerpo formado únicamente de energía luminosa. Cuando toda la carne ha desaparecido, el Pj estira los brazos y deja libre toda la energía que ha ido acumulando durante los eternos segundos que dura su transformación. Esa energía recorrerá el mundo en unos instantes en forma de cañones de luz para volver a su punto de partida y, después de elevarse cientos de metros, caer en picado sobre el hombre, provocando una explosión luminosa propia de una bomba atómica. Tras toda esta exhibición de poder lo único que queda es el Pj inmóvil, con la cabeza gacha y ataviado con su atuendo divino.

Modificaciones:

Características: 35 pts a repartir con un máximo de 20, independientemente de su raza. Aquellas características que dependen directamente de ellas: vitalidad, poder armas técnicas, etc.; también se modificarán inmediatamente.

Competencias: 100 pts. a repartir con un máximo de 20. Si esa variación afecta a otros factores (ejm. Idiomas) se modificarán también en el mismo momento.

Téc. Especiales: + 1 nivel a las técnicas ya poseídas. El Pj aumenta automáticamente la técnica de "Volar" a nivel 2 y dispone de 50 pts adicionales para "comprar" técnicas o ritos.

(*) Los grados son de carácter correlativo, es decir, para pasar de un grado a otro hay que hacerlo de forma consecutiva.

() Cada personaje tiene una Transformación distinta al aumentar su grado en función de sus características generales.**

Técnicas especiales

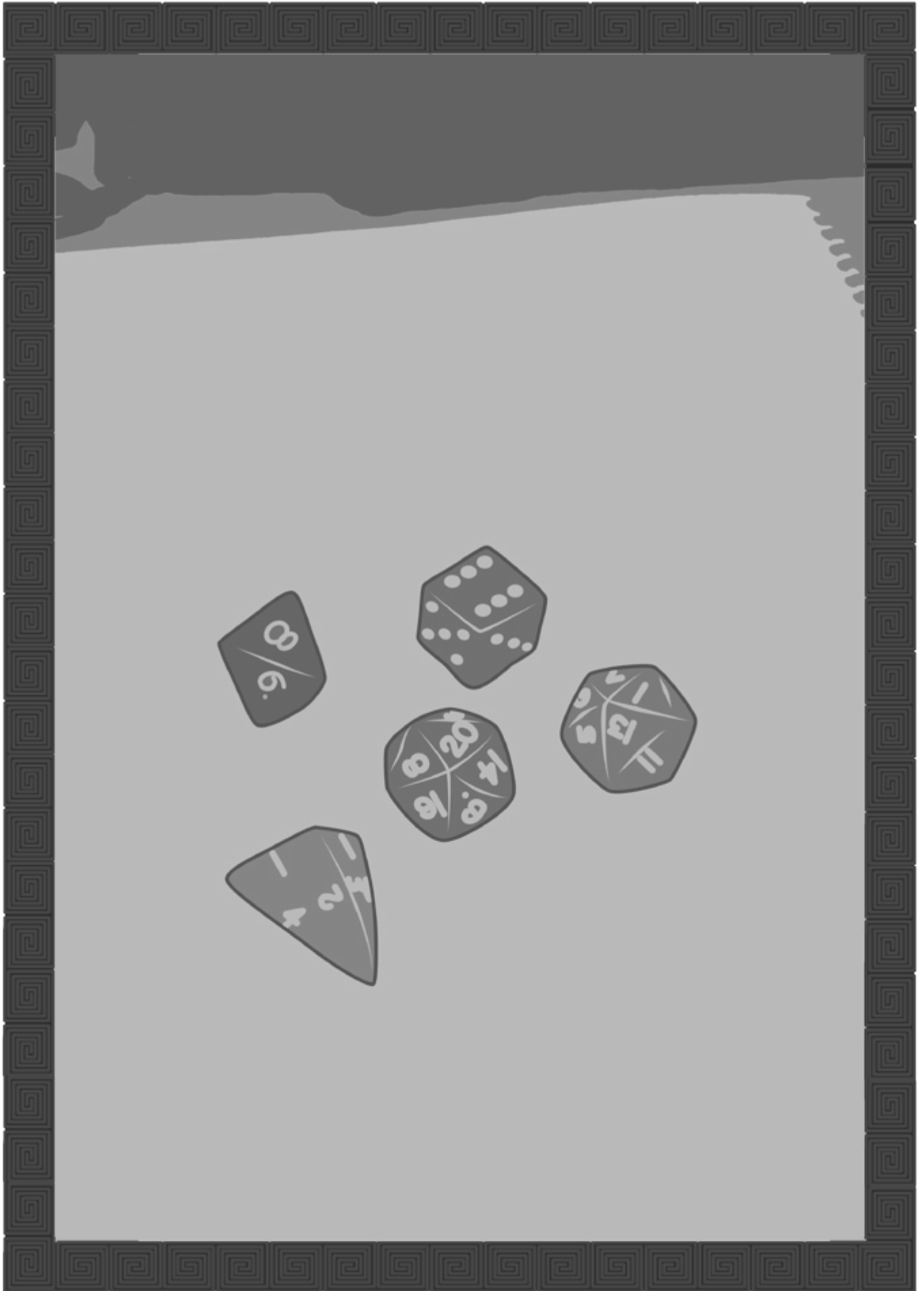
Como ya hemos visto, las Técnicas Esp. Evolucionan al mismo tiempo que el personaje, pero ese no es el único modo. A continuación detallamos cuáles son dichos métodos por los que podemos mejorar estas habilidades:

- a) Con la evolución normal del Pj, según lo explicado anteriormente.
- b) Si se ejecuta una misma técnica con un crítico en la tirada durante 3 intentos seguidos, esa técnica aumentará automáticamente de nivel.
- c) Todas las técnicas pueden ser aprendidas de otro personaje pasando una tirada de aprendizaje (Aprender/2), siempre y cuando este último acceda a enseñarla. Por otro lado también se pueden “copiar” las técnicas de otro, sin embargo para ello deberá poder observar la ejecución de la técnica 3 veces pasando una tirada de (Aprender -10) cada vez que vea dicha ejecución. Si alguno de esos 3 intentos es fallido tendrá que volver a empezar desde el principio. En el caso de conseguir aprenderla, será en el nivel 0 y sus características, según la técnica.
- d) Todas las técnicas tienen un nivel 5º, el cual doblará el efecto del 4º nivel al mismo coste de poder. Sin embargo, sólo los dioses son capaces de llegar a dicho nivel tras aumentar en 500 puntos de experiencia los ya poseídos al alcanzar la divinidad.
- e) Con cada subida de nivel, el Dj puede también descubrir una técnica adicional secreta al Pj (Según lo comentado en el apartado de Creación del Personaje). Sin embargo, es más recomendable, en beneficio de la historia, del Pj y

del jugador, que sea durante las campañas y por acciones propias, la forma en que se “despierta” esa técnica.







REGLAS Y TÉRMINOS DEL JUEGO

Reglas

En Killer in Shadows sólo existen 3 reglas principales:

- 1- No hay vencedores ni vencidos, todos ganan en diversión. Para ello, no debemos tomar el juego como un combate, sino que cada uno tiene su papel, de forma que entre todos se crean las historias. ¿Cuál es el papel de cada uno? El Dj es el responsable de preparar las historias

y las situaciones, pero debe actuar siempre con imparcialidad y sentido común. El resto de jugadores, por su parte, interpretarán sus personajes atendiendo también a las limitaciones de éste y a la lógica. Por ejemplo, el Dj puede aplicar un modificador de dificultad a una tirada si la situación lo realmente lo requiere, pero jamás para provocar deliberadamente el fallo del Pj. A su vez, si un jugador interpreta un personaje manco, debe asumir que éste no puede disparar flechas mientras monta a caballo.

2- En esta guía encontrarás soluciones para muchas situaciones que puedan surgir. No obstante, tenéis toda la libertad de cambiar alguna regla, e incluso ignorarla, si con ello se favorece el desarrollo de la historia, de la campaña o de los Pjs. Un claro ejemplo sería que los Pjs no consigan avanzar porque no han superado la tirada que les haría encontrar una información clave. En ese caso se puede, desde obviar la tirada, hasta ofrecer información extra a través de un PNj de quien antes “los Pjs no se habían percatado”.

3- Durante el juego pueden aparecer numerosos conflictos entre los jugadores o diferencias de opinión con respecto a las reglas. Ante todo, debéis llegar a un consenso (recordad la segunda regla). Si por cualquier motivo no fuera así y el Dj no tuviera más remedio que intervenir, recuérdese la primera regla: imparcialidad y sentido común.

Descripción de términos

Turnos: se define como el momento de acción de un Pj, dentro del cual, el jugador declara su acción y hace las tiradas correspondientes, para posteriormente saber el resultado de la misma.

Asalto: es el conjunto de los turnos de acción de todos los jugadores, en una sola ronda de declaraciones.

Crítico: Produce una ejecución perfecta de una acción, obteniendo el máximo beneficio posible de ella. Un crítico tiene lugar al obtener un 1 como resultado en una tirada con 1D20.

Acciones opuestas: Se producen cuando dos personajes realizan a la vez dos acciones de similar intensidad pero opuestas en resultado, por ejemplo,

un forcejeo, bloquear un ataque o atacarse mutuamente, al mismo tiempo, con un ataque de similares características. En estos casos, cada uno de los contendientes lanzará 5D10, y aquel que obtenga 3 veces un resultado mayor que el de su oponente, será el vencedor. En caso de empate, se hará 1 última tirada a muerte súbita. Si aun así continúa el empate, ambos oponentes se separarán violentamente, volviendo a comenzar el combate según la iniciativa de cada uno.

Sesión: Tiempo dedicado, de una sola vez, a la práctica del juego.

Campaña: Conjunto de sesiones dedicadas a la misma historia argumental.

Los Dados

¿Cómo y cuándo usarlos?

Los dados son un elemento importante dentro del juego. Con ellos determinaremos si nuestro Pj lleva a cabo con éxito ciertas acciones clave, por ejemplo durante un combate, donde veremos a través de los dados si el ataque de los Pjs obtiene sus frutos o la defensa evita que sean heridos. O algo peor... De todas formas, tampoco es necesario abusar de ellos, ni lanzarlos absolutamente para todo, ya que eso ralentizaría demasiado el juego, es decir, lanzar los dados para ver si nuestro ataque prospera es correcto, pero no tenemos porqué hacerlo para que nuestro Pj desenfunde su arma.

En KIS usaremos dados D20 (1 dado de veinte caras). Cuando lanzamos estos D20 podemos obtener cuatro tipos de resultados distintos:

- **Éxito:** Se produce cuando, al comparar el resul-

tado con la característica o competencia bajo la que se hace la tirada, obtenemos un número menor. Por ejemplo, queremos que nuestro Pj dispare una flecha con su arco a una diana. Para ello, tendremos que lanzar 1D20 (1 dado de 20 caras) y obtener un resultado menor que el valor de nuestra característica "Precisión", en este caso 10. Tiramos el dado y sacamos un 3, por lo que nuestro Pj tiene éxito en su acción y su flecha acierta en el blanco.

- **Fracaso:** Es justamente el caso contrario, es decir, cuando obtenemos con 1D20 un resultado mayor que el de nuestra característica correspondiente. Si continuamos con el ejemplo anterior, donde nuestra "Precisión" es de 10, lanzamos el dado y obtenemos un 12, haciendo que nuestro Pj lance su flecha, pero sin acierto.
- **Crítico:** Significa que nuestra acción ha sido ejecutada perfectamente por lo que su resultado es el mejor posible. Sólo se produce obteniendo un 1 al lanzar 1D20. En nuestro ejemplo, el Pj acierta con su flecha en el centro exacto de la diana, partiéndola en dos.
- **Pifia:** Éste sería un resultado completamente desastroso para nuestro Pj y aparece con un 20 como resultado en la tirada. En este caso, como ejemplo, el arco de nuestro Pj se rompe antes del lanzamiento y la cuerda le hiere en la cara.

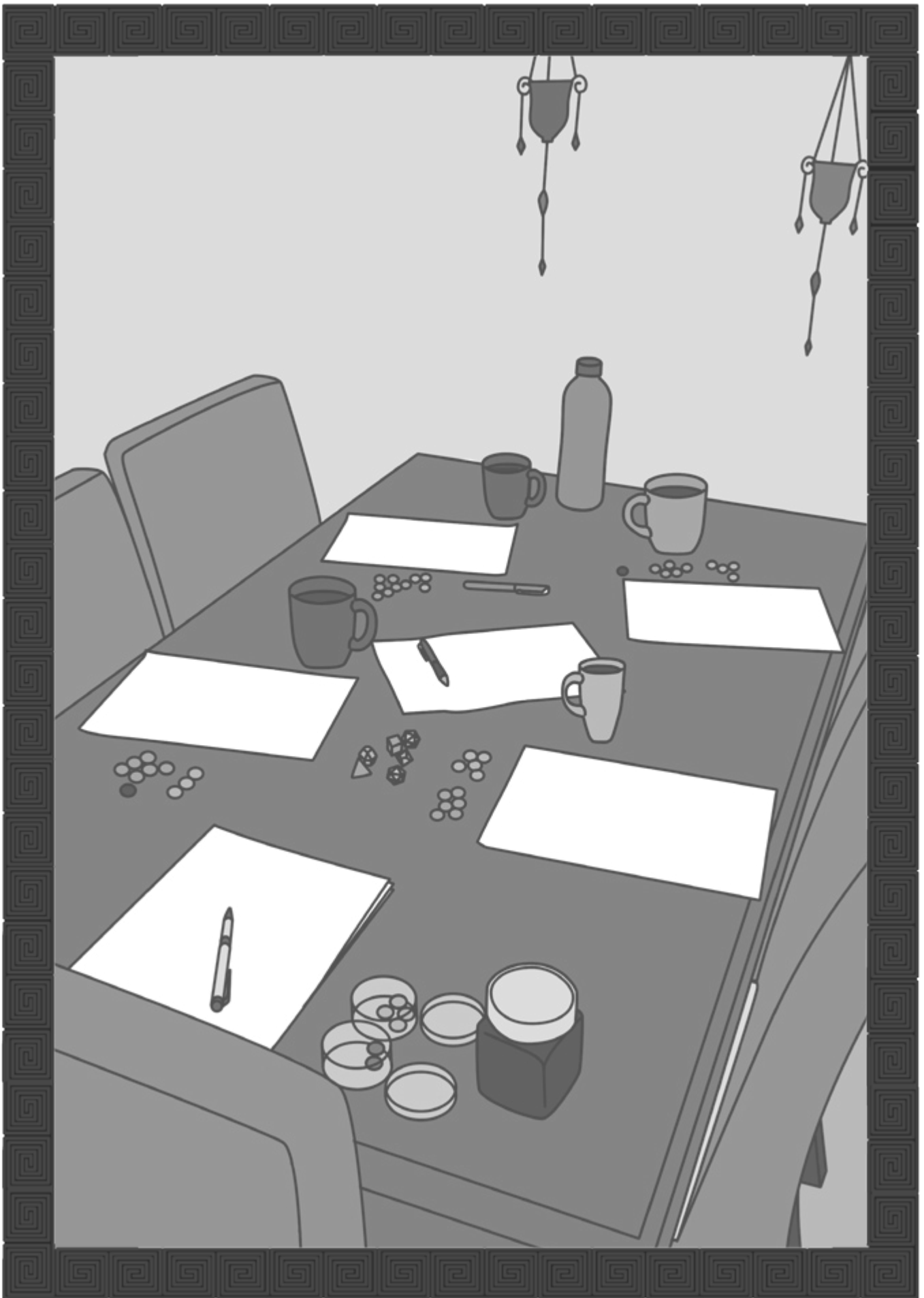
Por supuesto, estas interpretaciones son libres, variables y dependen del momento y la acción que vayamos a realizar. No obstante, el sentido común nos lleva a pensar que cuanto más se acerque el resultado de la tirada al 1 ó al 20, más beneficiosa o nefasta, respectivamente, será dicha acción.

Esto, por otro lado nos lleva al siguiente punto,

los "Modificadores de dificultad". Se trata de una penalización a nuestras tiradas por las circunstancias que rodean la acción. En este caso, es competencia del Dj valorarlo, pero por descontado, de forma objetiva y sólo cuando realmente esté justificado. Por ejemplo, disparar una flecha es una cosa, pero hacerlo con los ojos vendados es otra muy distinta y su dificultad mucho mayor de lo normal. Por lo tanto, en este caso, sería lógico.

Existen varias formas de aplicar estos modificadores y podéis escoger el que mejor os parezca. En cualquier caso, aquí os dejamos un ejemplo sencillo que os puede servir perfectamente. Se trata de una penalización en nuestra característica, de manera que si debemos sacar menos de 10 (nuestra Característica) y la dificultad que valoramos es de 7, al lanzar el dado, su resultado tendrá que ser de 3 ó menos ($10 - 7 = 3$) para que resulte un éxito.





DURANTE EL JUEGO

Una vez que ya hemos explicado como se crea un nuevo personaje y como puede desarrollarse, vamos a determinar su actuación dentro del juego. La figura del Dj es la más importante. Él es quien crea la historia, quien la desarrolla y quien decide sobre ella. Por ello, a la hora de crear una campaña, debe tener en cuenta, no sólo el mundo en el que tiene lugar, sino también con qué tipo de personajes contará en su aventura, de forma que pueda explotar al máximo todos los factores.

Por otro lado, en esta pequeña guía se dan unos términos generales sobre Quiúnéi y sus criaturas,

pero son una simple orientación. Dicho de otro modo, el Dj puede en un momento determinado modificar alguna especificación, siempre y cuando sea a favor de la historia, y por descontado, sin alterar drásticamente la esencia del juego o su ambientación.

De cualquier forma, dentro de cada campaña, lo más beneficioso tener solamente algunas especificaciones generales, los puntos clave para su desarrollo, puesto que cada personaje y su jugador, en función de sus características, puede actuar de una forma u otra, siempre de manera imprevisible para el resto, sobre todo el Dj, lo que

acabará alterando la línea argumental prefijada.

Cuando tengamos esa historia y comencemos el juego, sería conveniente establecer turnos de acción y colocar a los jugadores en función de aquel que tenga una mayor iniciativa. Este será el primero en declarar sus acciones. La razón es muy simple, al tener mayor iniciativa, es el primero en reaccionar ante una situación determinada, por lo que actuará antes que ninguno, lo cual implica también que lo hará sin conocer los pensamientos del resto o que decisiones tomarán al respecto. De esa forma, una vez declaradas todas las acciones de los jugadores y realizadas las tiradas de dados pertinentes (en el caso de que sean necesarias), el Dj expondrá el resultado de las mismas y sus consecuencias.

Otro punto importante es la contabilidad de los puntos de Vitalidad, de Poder, de Humanidad o de Ira. Para este efecto, el Dj puede valerse de la Tabla de Campaña y de cuentas de colores, las cuales repartirá entre los jugadores. Dichas cuentas, deben tener un color específico para distinguir a qué representan, por ejemplo: rojo para la Vitalidad, azul para el Poder, verde para Humanidad y negro para la Ira. De esta forma, y siempre durante la partida, cuando los Pjs sufran variaciones en sus estados, se desprenderán de las cuentas necesarias en cada caso y las recuperaran según vayan volviendo a la normalidad.

No obstante, para que podamos entender un poco mejor la forma de jugar, a continuación veremos un pequeño ejemplo de partida de K.I.S.:

“El grupo de personajes, Chen-Hu (C-H), Dao y Yhu Ming (Y-M), tres clérigos del templo de Shunghai, en el Bosque Biyou de país de Tarin, reciben el encargo de visitar una pequeña aldea cercana en la que, durante la noche, ha habido varias desapariciones extrañas y, por lo que cuentan, sus vecinos

escuchan sonidos raros e inquietantes durante toda la noche.

No obstante, al llegar, los 3 Pjs ven que, en efecto, algo no marcha del todo bien en esa aldea.

Cuando llegan a los alrededores está a punto de anochecer y los vecinos corren a su encuentro, agolpándose a su alrededor y gritando histéricos, al tiempo que señalan el bosque. Tal es su ímpetu, que los tres están a punto de ser arrollados y sucumbir en medio del tumulto. No obstante, un hombre de edad madura actúa como portavoz y les explica que, la noche anterior, no sólo hubo ruidos extraños, sino que han vuelto a desaparecer dos niños de apenas cuatro años, pero esta vez, dejando un claro rastro. Las huellas conducen al denso follaje, pero ellos mismos no se atreverán a adentrarse en la vegetación por miedo a ser devorados por aquello que está secuestrando a su gente.

- C-H: Me dirijo al punto del bosque donde señalan. Intento estudiar las huellas y observar algún indicio más que aporte otras pistas (el jugador realiza una tirada de dados bajo Rastrear y obtiene 10 sobre 11).

- Dao: Yo sigo con la gente del pueblo para evitar que se acerquen a molestaros e intento sacarles algún tipo de información más que nos pueda servir. (El jugador hace una tirada de Empatía, obteniendo 3 sobre 10, y una tirada adicional, a petición del Dj, bajo Alerta, con un resultado de 2 sobre 12).

- Y-M: Yo acompaño a Chen-Hu para ayudarlo (realiza la misma tirada y obtiene 3 sobre 10).

- Dj: Dao descubre a un ancianito al fondo del tumulto que parece algo extraño, se acerca y le pregunta si hay algo más que pueda decirles. El extraño personaje le explica convencido que eso es obra de los hombres tigre que habitan la re

gión, lo cual provoca que el resto de aldeanos le tachen de viejo y senil. Por otro lado C-H observa a duras penas, debido a la escasa luz que todavía queda, un rastro de huellas, pero no consigue precisar el tipo de animal o persona, sólo que se trata de una criatura muy pesada, probablemente por la carga que transporta. Sin embargo, Y-M si es capaz de distinguir mejor las huellas. No son humanas, eso seguro, aunque sea lo que sea camina sobre dos patas. Y no estaba sólo. Había unos cuatro individuos.

- Y-M: Se lo comento a C-H para trazar una línea de acción.

- Dao: Una vez más calmada la gente, me acerco para saber qué han descubierto.

- C-H: Explico a Dao la situación.

- Dao: Bien. Un anciano un tanto extraño me ha comentado que es obra de hombres tigre, aunque el resto no lo cree ni por asomo.

- Y-M: En realidad, podría ser. Pero si eso es cierto, no creo que sea prudente viajar de noche. Es mejor que esperemos al alba. Aun así, no le comentaremos nada a los aldeanos para no asustarles.

- C-H: Estoy de acuerdo. De todas formas es mejor no descuidarse esta noche, podrían volver. ¿Dónde vamos a pasar la noche?

- Dao: Vuelvo a la gente y pido un alojamiento para pasar la noche. Les explico que en principio con esa luz no nos es posible precisar y no sería conveniente adentrarse en el bosque. Aún así, pido calma y que, por favor, se aseguren en sus casas como medida de precaución.

- Dj: De acuerdo, la gente en un principio se muestra enfadada y decepcionada, puesto que

quieren recuperar a los niños rápidamente, pero el hombre que actuaba como portavoz al principio, acalla las quejas. Habla tranquilamente con ellos y les convence de que habéis hecho un largo viaje, por lo que necesitáis descansar. Además, el anciano extraño que habló con Dao y dijo lo de los hombres-tigre, os ofrece su pequeña cabaña para pasar la noche.

- Dao: Aceptamos, por supuesto.

- Dj: Perfecto. La cosa se calma y todo el mundo se dispersa, aunque no parecen estar muy contentos. En cualquier caso, seguís al viejo hasta su casa y entráis. La cabaña es pequeña pero acogedora. Sólo consta de las cuatro paredes, un techo y el suelo, todo ello fabricado en madera. Sólo tiene una ventana, un camastro, una pequeña despensa y un baúl. El viejo os ofrece algo de comida aunque no demasiada.

- C-H: Le pido que no se preocupe, nosotros llevamos comida suficiente. Es mejor que la conserve, le puede ser útil más adelante.

- Dj: El anciano se muestra conforme. Durante las horas siguientes, os cuenta numerosas historias sobre licántropos y Rén-Shou. Al Parecer, cuando el era todavía pequeño, habitaban bastantes en la zona, aunque hubo ningún tipo de problema grave con ellos. (El Dj realiza una tirada secreta para los 3 jugadores bajo Escuchar, con una dificultad de 5 y sólo Dao obtiene un 4, pasando una nota al jugador, que la lee inmediatamente).

- Dao: Alguien ronda fuera.

- C-H: (él es quién tiene la iniciativa, por lo que actúa en primer lugar) Vayamos a ver. Agarro mis armas y me pongo en guardia frente a la puerta.

- Dao: Hago lo mismo a un lado de la ventana.
- Y-M: Ejecuto mi técnica Escudo para protegerme (lanza el dado de 20 caras y obtiene un 8 sobre los 10 de la característica de su técnica especial. Después, entrega 4 piedras azules al Dj, 1 por cada 5 puntos de poder empleado).
- Dj: Mientras estáis en guardia, escucháis en susurros el cántico de Y-M invocando su Escudo. Al momento, oís claramente pasos de varios individuos, además de respiraciones fuertes y roncas en el exterior. En ese momento, el viejo dice: “Vienen... a por vosotros...”. Dao se vuelve al oír como su voz cambia, volviéndose demasiado gutural, y ve como el viejo se está transformando en un monstruo, un gigantesco hombre-lobo de ojos furiosos...”.



Como podemos apreciar en este pequeño ejemplo, la forma de jugar es muy sencilla. Está basado, simplemente, en una pequeña interpretación de nuestros Pjs, decidiendo como deben actuar en cada momento.







EL COMBATE

Cuando dos personajes entran en combate, primero ha de resolverse quién de los dos lleva la iniciativa, exceptuando las ocasiones en que se produzca un ataque por sorpresa o una emboscada. Pero eso lo explicaremos más adelante.

La iniciativa en un combate se mide en función de los reflejos de los personajes, es decir, aquel cuyo valor en el apartado correspondiente ("Reflejos"), dentro de sus características principales, sea mayor que los del resto de Pjs, declarará sus acciones en primer lugar.

Una vez resuelta esta cuestión, comienza el combate, el cual puede ser de varias formas.

Combate sin armas: Como en cualquier otra situación en la que debamos resolver una situación mediante los dados, lanzaremos 1D20. Como ya he explicado antes, en nuestra ficha aparecerán los valores de Ataque y Defensa. Tomaremos aquel que sea necesario y someteremos el resultado de la tirada a su valor, es decir, si la tirada es menor que el de dichos valores de Ataque o Defensa, nuestra acción tendrá éxito.

Combate con armas/Téc. Especiales: Para estos casos, someteremos nuestra tirada de ataque o defensa a la "Característica" del arma o Técnica empleadas y,

al igual que anteriormente, si el resultado de nuestro D20 (dado de 20 caras) es inferior, entonces nuestra acción es exitosa

El Daño/Efecto: Una vez nuestro ataque haya resultado satisfactorio, tenemos que calcular el daño infringido. Para ello, veremos primero un nuevo concepto, la Efectividad. Dicha efectividad es la diferencia entre la característica bajo la que se hace la tirada y el resultado de la misma. Por ejemplo, nuestro Pj ataca con un puñetazo (Ataque = 10), lanzamos 1D20 y obtenemos un 4. Entonces, nuestra efectividad habrá sido de 6 (10 – 4). Por lo tanto, en un combate sin armas, el daño infringido es la Efectividad del ataque, en el caso anterior, 6 pts de daño.

En un combate con armas o con una técnica, el daño es mayor, por lo que se calculará sumando a la Efectividad el modificador correspondiente al arma/técnica empleada. En el ejemplo de arriba, atacando con la katana (Caract. = 10; Daño = +8) y obteniendo un 4, el daño sería igual a 6 + 8. Entonces el daño total es de 14.

La Defensa: Cuando defendemos, podemos evitar todo o parte del daño. Para calcular este caso, recurriremos de nuevo a la Efectividad, que será el número de pts que consigamos evitar. En estos casos, el daño de un arma no se aplica para defender, al igual que el de una técnica, salvo que ésta sea defensiva. Por ejemplo, sigamos con nuestro belicoso Pj. Defiende con su katana un ataque de 7 pts de daño. Lanza el D20 y obtiene un 4, por lo que recibirá 1 pto (7 – 6). Como vemos, en esta ocasión, no se aplica el modificador +8. Si la Efectividad fuera mayor que el daño, evidentemente, nuestro Pj saldrá ileso del ataque.

Crítico: Como ya se ha explicado, obtener un 1 en una tirada con 1D20 significa ejecutar una acción de forma perfecta, en este caso, ataques o defensas. De esta forma, con un crítico, el daño será el máximo, es decir, nuestra efectividad será total y el posible modificador del arma/técnica, el más alto. Por ejemplo, si nuestro personaje de la katana (Caract. = 10; Daño = +8) obtiene un crítico, el daño infringido sería 18 pts (10 Efectividad + 8 del Modificador). En una defensa, ocurriría exactamente lo mismo, pero sin aplicar ese modificador. Sin embargo, en el caso de fallar este tipo de defensa, el daño del arma será máximo.

Daños Especiales

Este tipo de daños aparece cuando el cuerpo de la víctima no es capaz de resistir los ataques por sí mismo. Se producen siempre bajo un crítico o circunstancias especiales, como por ejemplo, el derrumbamiento de un edificio o el contacto con el fuego. Podemos distinguir varios tipos:

a) Por aplastamiento: El daño se calcula de la siguiente forma: (peso del objeto)/10. Depende también de su localización, ya que, un aplastamiento en la cabeza o el tórax produciría la muerte instantánea del sujeto. Por otro lado, en función de las heridas, puede derivar en un daño por aAmputación, pero esto lo decidiremos durante el juego, en función de todos los factores.

b) Por amputación: El daño sufrido es, por la pérdida de sangre, 3 puntos de vitalidad por asalto hasta recibir primeros auxilios. Evidentemente, si la amputación se produce más arriba del cuello, la muerte es inmediata.

c) **Por electrocución:** El daño es 3 puntos de vitalidad por asalto hasta superar una tirada bajo su Resistencia; mientras tanto, no podrá moverse ni realizar ninguna acción. Pasado el efecto, el Pj seguirá algo aturdido, quedando su recuperación bajo el criterio del Dj, teniendo en cuenta las características del Pj.

d) **Por empalamiento:** Se produce cuando el cuerpo del Pj es atravesado por un objeto. Si la víctima está suspendida en el aire, el daño será (peso de la víctima)/10 por cada turno que se encuentre así. Si, por el contrario, está en tierra, el daño sería: (peso del atacante)/10.

e) **Por rotura:** El daño es 2 puntos de vitalidad. No obstante es necesario recibir primeros auxilios antes de 5 asaltos para que el miembro afectado no quede inútil. Por otro lado, si la rotura es en el cráneo, distinguiremos, lanzando 1D4, dos situaciones:

- 1-2: Rotura de mandíbula. No es mortal, pero el Pj puede quedar deforme y mudo si no recibe primeros auxilios antes de 5 asaltos.

- 3-4: Rotura de cráneo. La muerte es inmediata si no recibe medicina antes de 2 asaltos.

f) **Por quemaduras:** Se distinguen dos tipos de quemaduras:

- **Cuerpo entero:** se recibe 8 puntos de daño por turno hasta recibir un tratamiento de medicina.

- **Cuerpo parcial:** el daño es 4 puntos por turno hasta recibir Primeros Aux.

Ataque por sorpresa y Emboscadas:

Para poder llevarlo a cabo, el Pj tiene que superar una tirada bajo Sigilo, y por otro lado, el Dj efectuará otra bajo Sentir a favor de la víctima. En caso de superar este último con éxito la tirada, el agredido tendrá una pequeña bonificación de +5 en su tirada a la hora de repeler el ataque. Si no es así, y se produce la sorpresa, el emboscado deberá superar una tirada bajo Ref/2 con 1D20 para evitarlo, provocando el comienzo del combate tomando como referencia la iniciativa. Si por el contrario, esta última tirada tampoco es superada, recibirá el daño máximo del ataque de su oponente.

Localizador de daños:

Para aquellos casos en los que sea necesario un localizador de daños, por ejemplo, un derrumbamiento de piedras o una explosión, es decir, aquellos casos en los que el daño recibido dependa del azar, podemos usar la siguiente lista, mediante la tirada de 1D6 (dado de 6 caras):

- 1.- Cabeza
- 2.- Brazo derecho
- 3.- Brazo izquierdo
- 4.- Tórax
- 5.- Pierna derecha
- 6.- Pierna izquierda

RESUMEN DE NORMAS GENERALES

Puntos de Ira

- 1.- El Pj ve sus planes frustrados por la intervención de alguien (/10-2).
 - 2.- El Pj es insultado gravemente (M/10).
 - 3.- El Pj es objeto de burlas importantes (M/10).
 - 4.- El Pj está a punto de morir a manos de su enemigo (M/10)
 - 5.- El Pj pifa 2 veces seguidas (+1). Por cada pifa consecutiva posterior +2
 - 6.- Un amigo del Pj muere asesinado (B/10).
 - 7.- Muerte injusta de un inocente (B/10).
 - 8.- Asesinato de un familiar (B/10)+2
9. El Dj puede decidir cuando aumentar estos puntos en función del desarrollo del juego.

Localizador de daños

- 1.- Cabeza
- 2.- Brazo Derecho
- 3.- Brazo Izquierdo
- 4.- Tórax
- 5.- Pierna Derecha
- 6.- Pierna Izquierda

Agilidad	Salto		Fuerza	Levantar (Kg.)	Arrastrar (Kg.)	Atletismo	Correr (m/s)
	Longitud (m.)	Altura (m.)					
01	0,5	0,2	01	05	10	01	1
02-04	1	0,3	02-04	25	50	02-04	3
05-06	2	0,5	05-06	50	100	05-06	5
07-08	4	0,6	07-08	100	200	07-08	6
09-10	6	0,85	09-10	150	300	09-10	9
11-12	9	2	11-12	200	400	11-12	10
13-14	10	3	13-14	450	900	13-14	13
15-16	11	6	15-16	800	1600	15-16	16
17-18	13	8	17-18	150	2300	17-18	19
19-20	14	10	19-20	1400	2800	19-20	20
21-22	18	12	21-22	1750	3500	21-22	25
23-24	22	15	23-24	2500	5000	23-24	30

Daños Especiales

*Se producen daños especiales en aquellos casos en los que el atacante obtenga un crítico en la tirada de dados.

Por aplastamiento: (Peso del Objeto)/10. En cabeza: muerte instantánea. Puede derivar en amputación

Por rotura: 2 pts. Si no recibe 1º Aux. en 5 asaltos el miembro quedará inutilizado. En la cabeza (1D4): 1-2 (Mandíbula) 3-4: Cráneo (Muerte)

Por amputación: 3 pts/asalto hasta recibir 1º Aux.

Por quemadura: Cuerpo entero: 8 pts./turno hasta medicina. Cuerpo parcial: 4 pts./turno hasta 1º Aux.

Por electrocución: 3 pts / asaltos hasta pasar tirada de resistencia. Sn posibilidad de acción.

Por empalamiento: (Peso víctima)/10 mientras está en el aire. Si es en el suelo: (Peso del Atacante)/10.

Ataque por sorpresa:

- 1º Tirada del Dj bajo sentir. Si es superada, el emboscado tendrá +5 a la defensa.
- Para esquivar: Reflejos/2

Combate:

1º Iniciativa según reflejos.

1.- Sin armas:

- a) Ataque: tirada de Ataque con 1D20. Daño = Efectividad
- b) Técnica especial: 1D20 sobre su característica. Daño = Efectividad + Efecto
- c) Defensa: Tirada de Defensa con 1D20. Protege = Efectividad

2.- Con armas

- a) Ataque: Tirada por la característica del arma = Efectividad + Modificador
-Crítico: Daño máximo
- b) Defensa: - Tirada por la característica del arma = Efectividad

- Crítico: Produce una acción Perfecta. En ataque el daño = Efectividad Máxima + Efecto máximo. En Defensa = Efectividad Máxima + Efecto máximo.

Abreviaturas

- a) **1D6:** 1 dado de 6 caras.
- b) **1D20:** 1 dado de 20 caras.
- c) **Ag:** Agilidad.
- d) **Ap:** Apariencia.
- e) **Apa:** Apariencia.
- f) **Asal.:** Asalto.
- g) **Aut:** Autocontrol.
- h) **B/M:** Bondad/Maldad.
- i) **Conc:** Concentración.
- j) **Cons:** Constitución.
- k) **Conoc. animales/plantas:** Conocimiento de animales/plantas.
- l) **Conoc. material:** Conocimiento material.
- m) **Dj:** Director de juego.
- n) **F:** Fuerza.
- o) **Hab:** Habilidad.
- p) **Pj:** Personaje jugador.
- q) **Prec:** Precisión.
- r) **Ref:** Reflejos.
- s) **Res:** Resistencia.

Anexo 1: Ritos Mágicos

A continuación, vamos a exponer un listado básico de ritos mágicos para todos los niveles.

Junto al nombre de cada rito encontraremos los puntos de coste para seleccionarlo durante la concepción del personaje. La habilidad o competencia bajo a que se realizará la tirada con 1D20 para su ejecución, siempre será el Ch'i del Pj.

Cabe recordar que, además de ésta, debe hacerse una segunda tirada bajo la Resistencia del Pj, respetando siempre las condiciones y modificadores que ya hemos comentado en la sección correspondiente a cada tipo de Magia.

Además de esto, se especifica dicho tipo de Magia, si es Tonal (T), Rúnica (Ru) o Ritual (Ri) y el nivel mínimo con el que el Pj debería contar para realizar el ritual.

* El Poder consumido en cada rito, sólo será aplicable a las magias de tipo "Rúnica" y "Tonal".

Creación de Agua (15):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Unas gotas de líquido.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En la Magia Ritual el daño es el mismo.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el agua.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa en el lugar donde debe aparecer el agua y le imprime una pequeña carga de energía.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja el símbolo del agua en el suelo. Después, reza una pequeña oración y vierte algo de líquido (sangre, saliva, etc.) sobre el símbolo para cerrar el ritual.

Efecto: Casi instantáneamente, el agua comienza a brotar y el Pj puede dirigirla sobre un objetivo.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	2l de agua	
Sensei	Hasta 200l de agua.	5
Maestro	Hasta 20.000l de agua.	10
Semidiós	Hasta 1 río de caudal medio.	20
Dios	Puede crear un océano	40

Creación de Fuego (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Cualquier cosa que pueda arder fácilmente (madera, paja, etc.).

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En la Magia Ritual el daño es el mismo.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el fuego.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa en el lugar donde debe aparecer el fuego y le imprime una pequeña carga de energía.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja el símbolo del fuego

en el suelo y coloca encima el trozo de combustible. Después, reza una pequeña oración sobre el símbolo para cerrar el ritual.

Efecto: Casi inmediatamente, el fuego brota de la nada, desde el material combustible, y el Pj puede dirigirlo contra un objetivo.

Nivel	Efecto	Poder*
Aprendiz	1 antorcha.	5
Sensei	1 hoguera media.	
Maestro	Arde 1 edificio pequeño.	10
Semidiós	Arde 1 palacio.	20
Dios	Arde una ciudad capital.	40

Creación de viento (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En la Magia Ritual el daño es el mismo.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el viento.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa del aire en el lugar donde debe aparecer el viento y le imprime una pequeña carga de energía.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja el símbolo del aire en el suelo y sopla sobre el para despertarlo. Después, reza una pequeña oración sobre el símbolo para cerrar el ritual.

Efecto: Casi inmediatamente, el viento brota de la nada, desde el lugar donde se le ha invocado, y el Pj puede dirigirlo contra un objetivo.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Brisa suave	5
Sensei	Viento de 60 Km/hora	
Maestro	Vientos de 120 Km/h	10
Semidiós	Tornado	20
Dios	Gran huracán	40

Curación (12):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos

Materiales: Lagarto. Cuanto mayor sea el reptil, más fácil y a más individuos se pueden curar. El Dj pensará en el Pj, la cantidad de heridos, la gravedad de la situación, etc., para determinar cuantos lagartos o incluso, cocodrilos son necesarios.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En la Magia Ritual el daño es el mismo.

Ejecución Tonal: El Pj entona una melodía mientras concentra su energía en el herido. Las notas, visibles y luminosas, flotan en el aire hasta la víctima, para desaparecer en su interior restaurando su vitalidad.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa curativa sobre el pecho de la víctima, mientras recita unos versos que despiertan al símbolo.

Ejecución Ritual: Se coloca el lagarto sobre un altar con una oración que bendice el lugar y el animal. A continuación, se continúa recitando para bendecir un cuchillo. Sin dejar de orar, se abre el estómago y el pecho de la ofrenda, se extraen las vísceras y se ofrecen a los dioses como regalo. Si todo sale de forma satisfactoria, los órganos del animal se secarán en las manos del hechicero.

Efecto: Justo en el momento en el que la oración termina, aquel o aquellos a quienes estuviera dirigido el rito, sienten como vida renovada, entra en su cuerpo como una bocanada de aire fresco.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Restaurar 1D10 ptos. a 1 objetivo	5
Sensei	Restaurar 1D15 y hasta 2 personas	
Maestro	Restaurar Vitalidad a 5 objetivos	10
Semidiós	Restaurar vitalidad a 30 objetivos	20
Díos	Restaurar Vitalidad a 300 objetivos.	40

Elementales/Gólem (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Muestra del material (tierra, Agua, metal, etc.).

Efecto secundario: Pérdida del Poder Invertido. En la Magia Ritual, el daño es el mismo. Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el gólem.

Ejecución Rúnica: El Pj se coloca frente al material, en el que previamente se ha dibujado la runa correspondiente, con las manos extendidas y entona una pequeña salmodia.

Ejecución Ritual: El Pj se coloca frente al material, situado sobre un tentáculo dibujado en el suelo, con las manos extendidas y entona una pequeña salmodia.

Efecto: En unos segundos, surge un elemental

cuyas características serán las del Pj x 3 y con Téc. Esp. = Bola de su elemento (Sin nivel, Daño = 1D20 + Quemadura/Rotura si corresponde, Poder = 10, Característica = Ch'i).

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Hasta 1 elemental x10 asaltos	5
Sensei	Hasta 2 elementales x 10 asaltos	
Maestro	Hasta 4 elementales x 10 asaltos	10
Semidiós	Hasta 8 elementales x 10 asaltos	20
Díos	Hasta 20 elementales x 20 asaltos	40

Control de los Elementos (15):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos

Materiales: Un cuenco con líquido, una pluma de ave, un trozo de barro y una tea ardiendo. Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En la Magia Ritual el daño es el mismo.

Ejecución Tonal: El Pj interpreta una melodía cuyas notas aparecen flotando en el aire. En un acorde concreto, esas notas se transforman en el elemento que se quiere controlar y desaparecen.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja en el aire los símbolos de los elementos que desea controlar mientras imprime su poder en la figura. Al instante, el símbolo aparece compuesto por el elemento concreto.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja en el suelo los

símbolos de los cuatro elementos (Agua, fuego tierra y aire), dispuestos de una forma concreta. Después, coloca los materiales formando un cuadrado y entona una salmodia. En unos segundos, la esencia de los elementos surge para concentrarse en el centro de la figura. A partir de ese momento, puede controlar el elemento que necesite llevando mentalmente esa esencia hacia el material correspondiente.

Efecto: El Pj puede controlar el elemento a diferentes escalas, desde formar pequeños proyectiles, hasta crear montañas o maremotos. Lo veremos mejor con los ejemplos concretos expuestos a continuación. Por supuesto, para el resto de posibles efectos, (daños a otros Pjs, etc.) extrapolaremos los cálculos de poder, que siguen siendo los mismos, y los efectos similares en fuerza, intensidad y magnitud según el caso.

AGUA

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Pequeño proyectil	5
Sensei	Proyectil Medio-Grande	
Maestro	Controlar el curso de un río pequeño.	10
Semidiós	Oleaje fuerte en el océano	20
Dios	Maremoto	40

FUEGO

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Pequeño proyectil	5
Sensei	Proyectil Medio-Grande	
Maestro	Controlar una hoguera gigante.	10
Semidiós	Controlar el incendio de un bosque	20
Dios	Controlar la lava de un volcán	40

AIRE

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Golpe de Aire	5
Sensei	Viento de 80 Km/h	
Maestro	Viento de 120 Km/h	10
Semidiós	Tornado	20
Dios	Huracán	40

TIERRA

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Pequeño proyectil	5
Sensei	Control Rocas	
Maestro	Crear pequeña avalancha	10
Semidiós	Provocar terremoto grado 6	20
Dios	Crear una montaña	40

Protección (8):

Tipo: Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: 10 Velas, cuenco de metal, sangre.

Efecto Secundario: Los ptos. de Poder invertidos se convierten en Ptos. de Vitalidad perdidos por aquel que lo ejecuta.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja el símbolo correspondiente sobre lo que se desea proteger, usando para ello su propia sangre. Al terminar, aplica su poder para activarlo.

Ejecución Ritual: Se colocan las velas formando un círculo y dentro de él, el cuenco con sangre. A continuación, se reza una oración que despierta la energía del universo y la concentra sobre el

objetivo del rito.

Efecto: El objeto o persona que sea protegido adquiere un tenue fulgor blanco que dura mientras permanece el efecto.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Daño -5 x 2 asaltos	5
Sensei	Daño -10 x 4 asaltos	
Maestro	Invulnerable 5	10
Semidiós	Invulnerable 10 asaltos	20
Dios	Invulnerable 20 asaltos	40

Luz (8):

Tipo: Rúnica.

Nivel: Todos.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Ninguno.

Ejecución: El Pj Dibuja una runa sobre algún tipo de soporte, como un bastón, el suelo o la pared, y le imprime el poder necesario.

Efecto: La runa comienza a emitir luz blanca.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Aprendiz	Ilumina 3m alrededor.	5
Sensei	Ilumina 6m alrededor	
Maestro	Ilumina hasta 10m alrededor	10
Semidiós	Ilumina hasta 60m alrededor	
Dios	Ilumina hasta 200m alrededor	

Oscuridad (8):

Tipo: Rúnica.

Nivel: Todos.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Ninguno.

Ejecución: El Pj dibuja la runa correspondiente sobre algún tipo de soporte, igual que para generar luz, y le imprime su poder.

Efecto: La runa absorbe la luz que hay a su alrededor, generando una esfera de oscuridad absoluta.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Aprendiz	3m alrededor	5
Sensei	6m alrededor	
Maestro	10m alrededor	10
Semidiós	60m alrededor	
Dios	200m alrededor	

Amor/Deseo (12):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: 6 velas pequeñas, 1 vela grande, pétalos de rosa (sólo para deseo) y un objeto íntimo y personal de cada uno de los amantes.

Efecto Secundario: Se obtiene el efecto contrario, un odio enfermizo.

Ejecución: El Pj coloca las velas pequeñas formando dos triángulos superpuestos que representan a los amantes. En el centro, se coloca la vela grande representando el sentimiento que los unirá. A continuación, se pronuncia una

larga oración durante la cual, en el momento justo, el Pj quemará los pétalos de rosa (sólo si se quiere obtener deseo) y a continuación los objetos personales de cada uno.

Efecto: En el momento en que los objetos personales sean quemados, ambos amantes sentirán un profundo sentimiento hacia el otro.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Aprendiz	1 día	0
Sensei	3 días	
Maestro	1 semana	
Semidiós	1 año	
Dios	Permanente	

Enfermedad (12):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Objeto personal de la víctima, carne podrida y 1 vela grande.

Efecto secundario: La enfermedad no llega a la víctima y se estanca en el hechicero. Esto hace perder Ptos de Vitalidad / día hasta recibir Medicina.

Ejecución: El Pj coloca frene a él, preferiblemente en un altar, la vela encendida, el objeto personal y la carne. Comienza una oración y, en el momento exacto, derrama la cera caliente de la vela sobre la carne podrida y el objeto, de forma que se crea un pequeño camino de unión entre ambos. El orden es importante. Es necesario que la cera se vierta primero en la carne para que la enfermedad vaya hacia la víctima y no al revés.

Efecto: Una vez cerrado el camino de cera, la enfermedad comienza a surgir en la víctima con

toda su fuerza.

NIVEL	EFEECTO	VITALIDAD
Aprendiz	Malestar en 1 objetivo	2
Sensei	Fiebre en 2 objetivos	4
Maestro	Fiebre y Pústulas en 5 Objetivos	6
Semidiós	Lepra en 30 objetivos	8
Dios	Cualquier enfermedad en 100 objetivos	10

Posesión Espiritual (16):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Muestra de pelo de la víctima, 21 velas color negro.

Efecto secundario: Los puntos de poder de la víctima se convierten en daño para el PJ. Además, puede quedar en el limbo si alguien corta la conexión o interfiere en el ritual después de la posesión. Para volver a la normalidad, el Pj debe sufrir un rito de invocación, para atraerlo a su cuerpo, y otro de posesión. En éste, la muestra de pelo fijada, debe ser de él mismo.

Ejecución: Es imprescindible que la víctima tenga un ch'i menor que el del Pj. Si no fuera así, la diferencia entre los dos, serán ptos de Vitalidad que irá perdiendo por cada asalto que mantenga la conexión. En un lugar completamente oscuro, el Pj dibuja en el suelo un extraño dibujo de una estrella de 20 puntas y en cada una de ellas, coloca una vela encendida. LA vela restante queda encendida en el centro del dibu-

jo. A continuación, se introduce en el círculo con la muestra, se sienta y comienza los rezos para hechizarse a sí mismo, a la vela y a la muestra. Por último, sin dejar de rezar, el Pj se tumba en el círculo, coloca la muestra sobre su frente y vierte cera caliente para fijarla.

Efecto: con las velas y los rezos, el Pj abre un canal espiritual. Con la muestra, dirige ese canal hacia su víctima. Y con la cera, mantiene la conexión fija, de forma que pueda volver a su propio cuerpo. Durante la posesión, el cuerpo original del Pj está en trance y es completamente vulnerable.

Videncia (10):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: 1 Vela.

Efecto Secundario: Ninguno.

Ejecución: El Pj Enciende la vela frente a él y recita una pequeña oración concentrándose en la luz de la llama.

Efecto: Cuando el Pj entra en trance, la luz de la vela se hace cada vez más grande hasta que, a través de ella, el Pj capta las imágenes del futuro sobre la persona en la que está pensando.

NIVEL	EFEECTO
Aprendiz	Sólo Imágenes fijas e inconexas. Pueden ser pasado o futuro.
Sensei	Imágenes fijas que pueden ser pasado o futuro.
Maestro	Algunas escenas. Pueden ser del pasado o futuro.
Semidiós	Algunas escenas. El Pj elige si pasado o futuro.
Dios	Ve el pasado o futuro como una película.

Manipulación del Clima (18):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Cuenco con Agua, piedra de turquesa (Lluvia), piedra de ámbar (Sol, Calor), plata (Rayos), piedra de obsidiana (Nubes, Niebla) y una perla (Nieve, Frío).

Efecto Secundario: El poder invertido no puede circular bien y queda atrapado en el cuerpo del Pj, que sufre un daño igual al número de pto de poder invertido. (En la Magia Ritual, el daño es el mismo que en la Tonal).

Ejecución Tonal: El Pj entona una melodía cuyas notas luminosas ascienden hasta el cielo.

Ejecución Ritual: El Pj introduce, en el momento justo, los elementos correspondientes a lo que él necesita en el cuenco y entona un mantra, por el que todos se disuelven en el agua. Ésta adquiere una tenue luz que va cobrando fuerza, hasta que asciende con potencia al cielo mientras el Pj sube la intensidad de su rezo.

Efecto: El clima cambia inmediatamente hacia lo que el Pj haya decidido.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Sensei	El cambio dura hasta 1 día	20
Maestro	El cambio dura hasta 1 día	40
Semidiós	El cambio dura hasta 1 semana	60
Dios	Puede cambiar estaciones permanentemente	100

Exorcismo (15):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Velas blancas (suficientes para rodear al Pj sin espaciarlas más allá de un palmo) y cuchillo fabricado en cuarzo blanco.

Efecto secundario: Los pts. de poder invertidos se convierten en daño para el Pj y para el poseído.

Ejecución Tonal: El Pj entona la melodía adecuada. Las notas se concentran en un punto generando un portal por el que el espíritu es obligado a pasar.

Ejecución Ritual: Se coloca al poseído tumbado boca arriba y se rodea de todas las velas encendidas, menos una. El Pj comienza a rezar una oración concreta mientras bendice la última vela. Con su cera caliente, vierte un poco sobre la frente, las manos y el pecho del poseído. A continuación, bendice el cuchillo y hace un corte allí donde ha caído la cera, haciendo que la persona sangre.

Efecto: El espíritu invasor es obligado a salir del cuerpo mediante la música o la sangre, momento en el cual, es atrapado por la luz de las notas o las velas para volver a su mundo.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Sensei	Espíritus humanos normales.	15
Maestro	Espíritus humanos y demonios inferiores	30
Semidiós	Hasta demonios de poder medio	50
Dios	Hasta grandes demonios.	100

Invocación (15):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Cráneo de serpiente, vela de color negro, cuchillo fabricado en ónice y un animal para el sacrificio (el tamaño y el tipo de animal serán determinados en cada caso por el Dj, siempre en función del poder del espíritu que se quiere invocar, es decir, cuanto más poderoso es el espíritu, mayor debe ser la ofrenda).

Efecto secundario: El poder invertido se convierte en pts. de daño. Además, si el espíritu es más poderoso que el Pj, poseerá su cuerpo. Para poder volver a ser él mismo debe recibir un ritual de exorcismo.

Ejecución Tonal: El Pj interpreta una melodía concreta, de tono lúgubre, mientras su mente se concentra en el espíritu que desea invocar. Las notas se concentran frente a él, formando una esfera luminosa.

Ejecución Ritual: El Pj coloca el cráneo frente a él y comienza con la oración correspondiente. En el momento justo, bendice y enciende la vela para colocarla al lado de la calavera. Continúa con el mantra y bendice el puñal, con el que acto seguido, degolla al animal y vierte su sangre sobre el cráneo, como dándole vida.

Efecto: El espíritu invocado ve la luz de la vela o las notas y se dirige hacia ella. De esa forma, irrumpe en el mundo de los vivos. Para poder controlarlo, el espíritu debe tener un poder inferior al hechicero. El poder invertido depende del espíritu, como vemos a continuación:

NIVEL	EFEECTO	PODER
Sensei	Espíritus humanos normales.	15
Maestro	Espíritus humanos y demonios inferiores	30
Semidiós	Hasta demonios de poder medio	50
Dios	Hasta grandes demonios.	100

Transformación (12):

Tipo: Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Muestra de pelo o piel de la víctima, muestra de aquello en lo que se va a transformar (mechón de pelo, hojas del árbol, arena...), agua, cuenco de metal, cazo de metal, mortero y una vela.

Efecto secundario: La energía universal se convierte en daño para el Pj. La víctima quedaría estancada a mitad del cambio, es decir, deformada.

Ejecución: El Pj hierve el agua en el cazo de metal. Mientras tanto, recitando una oración, enciende la vela y mezcla en el cuenco las muestras con un poco de la misma agua del cazo. Con el mortero, machaca los ingredientes. Después, echa la mezcla en el agua hirviendo, removiendo durante unos minutos. Cuando la oración llega al punto exacto, el Pj retira el cazo del fuego y separa las muestras en el cuenco de metal. Por último, vierte cera caliente dentro del cuenco. Cuando la cera se solidifica, la transformación se completa.

Efecto: La víctima sufre una Transformación fi-

sica completa.

NIVEL	EFEECTO	DAÑO (Efecto Secundario)
Sensei	3 asaltos	10
Maestro	6 asaltos	20
Semidiós	20 asaltos	30
Dios	Permanente	50

Levantar / Dominar Muertos (20):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Maestro.

Materiales: Cráneo de serpiente, cuchillo fabricado en cuarzo blanco.

Efecto secundario: El poder invertido se convierte en daño para el Pj. En la Magia Ritual, no se invierte poder, pero sí la propia sangre, con lo que se pierden pts de Vitalidad.

Ejecución Tonal: El Pj interpreta una melodía desde una zona más elevada que la tumba del/los muerto/s, para que las notas puedan fluir bien desde el instrumento hasta el muerto.

Ejecución Ritual: El Pj debe estar situado en una zona más elevada que la tumba del/los muerto/s. Con una oración, bendice la calavera y el cuchillo. Después, sin dejar de recitar, se hace un corte en la mano o el brazo y vierte su sangre sobre el cráneo. La cantidad de sangre dependerá del poder y el número de muertos que se desean levantar.

Efecto: El muerto recibe un soplo de vida durante un cierto tiempo, pudiendo caminar de nuevo por el mundo de los vivos.

NIVEL	EFEECTO	PODER / VITALIDAD
Maestro	1 Muertos x 6 Asaltos	15
Semidiós	20 Muertos x 20 asaltos	20
Dios	Nº y asaltos Indefinidos	30

NIVEL	EFEECTO	PODER
Maestro	1 objeto con 1 conjuro	
Semidiós	1 objeto con hasta 3 conjuros	*
Dios	1 objeto con hasta 10 conjuros	

Herrería (12):

Tipo: Rúnica.

Nivel: Maestro.

Materiales: Polvo de diamante. Martillo mágico de forja (Grabado con runas para la creación de objetos mágicos).

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido.

Ejecución: Es imprescindible tener la competencia de Herrería por encima de 14 pts. El Pj realizará 1 tirada con 1D20 por esta habilidad además de la normal para el rito. El poder invertido dependerá del conjuro que se aplique. Durante la forja, el Pj recita un cántico, como si recitase las runas. Mientras tanto, cuando está dándole forma al objeto con el martillo, espolvorea encima el polvo de diamante. En ningún momento, el Pj deja de recitar una y otra vez las runas.

Efecto: Cuando la forja concluye, aparecen en el objeto las runas que el herrero recitaba, con un potente fulgor. Cuando éste desaparece, quedan grabadas en la superficie. El conjuro se activa a voluntad del dueño del objeto, pasando la tirada correspondiente a la técnica concreta, pero sin gasto propio de poder.

*El poder invertido depende directamente de la técnica que se aplique. Los pts gastados corresponden a los pts de coste de esa Técnica. Por ejemplo, para hechizar una espada con la técnica "Storm" a nivel 3, el herrero gastará 15 pts de poder, según los pts de coste de esta técnica (Véase el apartado de Técnicas Especiales), y por cada nivel de dicha técnica, por lo que en este caso, el número total de pts de poder invertidos sería 45.

Tele-transporte (18):

Tipo: Ritual.

Nivel: Semidiós.

Materiales: 5 piedras esféricas de Topacio.

Efecto secundario: El Pj queda en el limbo. Para volver a su estado normal, debe sufrir un ritual de Invocación y otro de Resucitar en la misma sesión, aunque siempre volverá con algún tipo de malformación o deficiencia, que será decidida por el Dj.

Ejecución: El ch'i del Pj debe ser igual o mayor de 16. Si no es así, puede realizarse, pero gastando, además, 10 pts de Vitalidad por cada nivel de diferencia con el requerido (Dios), es decir, para un Sensei, el gasto sería de 20 pts. El Pj dibuja en el suelo un ten-táculo y en cada punta coloca una piedra. Des-

pués, se coloca en el centro y repite una y otra vez el mantra correspondiente mientras se concentra en el lugar al que desea viajar.

Efecto: Cuando el conjuro adquiere la energía suficiente, las piedras refulgen cada vez con más fuerza, hasta que una luz cegadora lo envuelve todo y el Pj desaparece. Al instante, aparece de nuevo en el lugar elegido.

Resucitar (20):

Tipo: Tonal y Ritual, simultáneas.

Nivel: Dios.

Materiales: 1 esfera de Topacio, 1 esfera de rubí, 1 esfera de esmeralda y 2 velas color blanco. Efecto secundario: Pérdida de los Ptos de Vitalidad invertidos. Si un personaje con menor nivel lo intenta, su tirada de resistencia será de Res/5. Si no es superada, morirá irremediabilmente.

Ejecución: El Pj tumba al fallecido en un altar dedicado a Leehong (Dios de la Vida). Se encienden las velas y se ponen en los extremos. Después, se colocan las piedras en el siguiente orden: Azul (ch'i) sobre la cabeza, roja (Vida) sobre el pecho y verde (Humanidad) sobre el vientre. Por último, el Pj impone sus manos como canal y entona una canción dedicada al Dios de la Vida.

Efecto: Las notas y las palabras que canta el Pj se hacen visibles con los tres tonos de color de las piedras. Flotan en el aire sobre el difunto y giran en torno a él. Por último, se introducen bruscamente en las piedras, haciendo que emitan una luz cegadora que invade varios metros a la redonda. Al final, esa luz retrocede para entrar de nuevo en el difunto. El resucitado volverá a la vida

recuperando 1 pto. de Vitalidad por cada 20 ptos. que invierta el Pj.

Creación (25):

Tipo: Tonal.

Nivel: Dios.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Pérdida de ptos. de Poder invertido.

Ejecución: Tarda 5 asaltos. Una vez se ha diseñado exactamente aquello que se quiere crear (un nuevo ser, un nuevo continente, etc.), el Pj escribe una partitura en papel divino e interpreta su música. El Pj gastará 150 ptos de su poder.

Efecto: Las notas surgidas de instrumento y voz, fluyen mágicamente, haciendo que aquello para lo que se han diseñado, aparezca en el mundo. En el momento en que la creación se ha completado, la partitura se deshace en polvo de estrellas, el cual, fluye hasta la creación para infundirle la "vida" necesaria.

