

## **Los Secretos y el Poder de la Mente. Los Magos Mentalistas**

*"Realmente es una difícil empresa recoger datos sobre la Oscura antigüedad, donde reinaban otros poderes y otras leyes. Pero gracias a inapreciables colaboradores y oscuros y enigmáticos personajes, he conseguido recopilar una pequeña información sobre la magia perdida de la mente: la Magia Mentalista. Sus poderosos señores hallaron la vía de la perfección del poder mental, por lo que se sintieron realmente satisfechos. Grandes e invisibles energías eran las que manejaban, y temibles también. Entablaron múltiples luchas contra el mal evocado por los Aprendices de Dioses, pero, a la vez que éstos últimos, desaparecieron de la faz de la tierra... misteriosamente..." Crónicas de Los Antiguos Arcanos. Prólogo por Sir Lewdam Aleendhale, maestro y Sumo Bibliotecario del Templo de Lankhor Mhy en Adatea. Año 1045 T.S.*

Así dictan los sabios el conocimiento sobre el oculto poder de la mente. Realmente es imposible dilucidar qué ocurrió con los maestros de ésta disciplina mágica, pero es posible aún encontrar en algún perdido paraje un ser que desmorona rocas con una simple mirada y que, respondería ante un atónito observador: "sólo ha sido producto de mi imaginación..."

**SISTEMA DE MAGIA MENTALISTA:** Para aprender un conjuro mentalista es necesario que un Maestro de la Mente adiestre al aprendiz. De otra forma es imposible aprender conjuros por uno mismo. El tiempo de iniciación al sistema de magia es de 30-INT semanas. Una vez terminado el tiempo de aprendizaje, se lanza una tirada de [INT+PER+Mod. Mágico]%. Si la tirada fue exitosa, el sistema y un conjuro básico son asimilados, éste último a un porcentaje básico de Mod. Mágico+1D8 percentiles.

1 Punto de INT-Libre puede almacenar hasta 5 Conjuros o Poderes Mentalistas. Potenciar los conjuros con más PMs no cuesta puntos de INT-Libre de restricción. Los conjuros se lanzan en el MR-INT+1 MR por PM extra de potenciación, utilizado por el mago. Con una tirada de INTx3 pueden gastarse PMs para ser almacenados en INT-Libre para potenciar los conjuros mentalistas. 1 pto. de INT-Libre puede almacenar un número de (PER del mago) PMs como máximo. Estos PMs deben usarse en un plazo máximo de INT+PER días, si no se disipan y perderán.

**EL MR-INT:** Esta especial característica de la magia mentalista calcula el MR de un asalto en el que se activará un Poder o Conjuro Mentalista. Para INT 3-10, el MR-INT es 3. Para INT 11-15 es 2. Para INT 16-20, es 1. Para INT 21+, es 0. Por supuesto, cada PM aumenta en +1 el MR de activación.

Como nota final a añadir, este sistema de magia tiene una positiva particularidad: no necesita de cántico o gesticulación corporal para activar un poder. El mentalista sólo ha de querer activarlo (lo que no le exime de la tirada de porcentaje).

### **CARACTERÍSTICAS DE LOS PODERES:**

@Todos los poderes, una vez activos implican que el mago se "desconecte" del mundo físico. El mago no podrá efectuar tiradas exitosas más allá de su INTx5%, incluso si la habilidad que vaya a usarse tiene un nivel mayor en percentiles.

@**Poder Activo:** Necesita de una total Concentración en él por parte del mentalista. Las habilidades bajan a INTx3%.

@**Poder Pasivo:** Necesita la restricción a actividades físicas estipulada al principio.

@**Alimentación:** El Poder no tiene un nivel fijo de efecto. Su efecto depende de los PM utilizados en él, mientras está activo. Necesita ser alimentado con un nuevo PM cada (INT del mentalista) horas que permanezca activado.

@**Fijo (X PM):** Sólo necesita los PM estipulados para efectuar toda su capacidad, o costo del lanzamiento del Poder.

@**Instantáneo:** El poder actúa durante un sólo asalto.

@**Temporal:** Los efectos del Poder duran mientras el mentalista lo desee. En estos poderes, y en los Poderes Permanentes, hay un inconveniente. Una vez comenzado su efecto, se desvanecen en los recuerdos de los Mentalistas, y necesitan 24-INT horas para recuperarlos en uso funcional, con una tirada exitosa de INTx5.

@**Permanente:** Los efectos del conjuro son invariables tras haber sido usados.

### **PODERES:**

#### **Proyectil Psíquico [C+D]**

*Pasivo. 1 PM. Instantáneo.*

Cada PM resta 1 PG en la cabeza o 1D3 PG en otra localización al azar, enfrentando INT vs INT. Cada 7 ptos. de daño acumulados en la cabeza restan 1 pto. de INT permanente al blanco. Cada pto. de daño recibido hace al blanco poseer unas posibilidades acumulativas del 5% de perder un rasgo distintivo de su personalidad o recuerdos (al azar).

## **Psicoquinesia**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Cada PM permite al mago mover 1 TAM o 6 CAR a INT m./MR en cualquier dirección con la Psicoquinesia. Asimismo, cada PM invertido también permite disgregar estructuras físicas y remodelarlas, a la tasa de 1 TAM o 6 CAR por PM utilizado (también puede disgregar PG generales si se ataca a un ser físico vivo). Con ello se pueden minar o reforzar PA de cualquier objeto, o darle una forma deseada por el mago. El conjuro incluye mover cuerpos vivos, pero no reestructurarlos. Cada PM elimina o da 1 PA mientras el poder esté activo, a un sólido. Cada PM también puede solidificar 1 m.c.c de gas o 1 litro de líquido, adquiriendo éstos 1 PA después de ser solidificados. Nuevos PM pueden otorgar +1 PA o solidificar +1 m.c.c de gas. El gas solidificado es irrespirable. Para afectar a un cuerpo vivo, es necesario un enfrentamiento de INT vs CON del objetivo.

## **Piroquinesia**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Cada PM de conjuro permite controlar a voluntad (y a la vez proteger de) 1 m.c.c. de fuego (sin sufrir daños al tocarlo). A su vez, 1 PM es suficiente para prender una hoguera y que arda, o cualquier material inflamable inerte. Serán necesarios 3 PM para prender objetos de combustión difícil (como la madera verde o húmeda), y enfrentar los PM del mago con los de una víctima para prender una parte de su cuerpo con una llama instantánea de 1D3 ptos. de daño por PM utilizado. También se pueden generar fenómenos ígneos instantáneos (actúan en el MR-INT del mago) que se manifiestan en un solo asalto, como chorros de fuego que surgen de las manos del mentalista (con un alcance en metros igual a la INT del mismo y un daño de 1D4 ptos. por PM gastado), bolas de fuego (que actúan en el MR-DES del mago, de 1D6 ptos. de daño por PM, y un alcance igual a la INT del mismo, y que explotan, causando daño en un radio de metros igual a la mitad de PM utilizados en la bola de fuego [redondeando hacia arriba]), etc.

## **Telemetría [B]**

*Pasivo. 5 PM. Temporal.*

Este conjuro permite rastrear las ondas psíquicas residuales de una persona por contacto con objetos que dicha persona haya tocado también. Cada Km de radio que el blanco se encuentre alejado del mentalista, éste tendrá unas posibilidades decrecientes de -5% de conseguir situar a la persona buscada en una dirección y/o lugar.

## **Latigazo Psíquico [C]**

*Pasivo. 1 PM. Instantáneo.*

Cada PM resta 1 PG daño en la cabeza del blanco, además de otorgarle un 10% acumulativo de caer inconsciente 30-INT turnos. Si el blanco no es un mentalista, no podrá tirar INT vs INT para intentar anular el efecto del conjuro.

## **Bomba Mental [C+D]**

*Activo. 10 PM. Permanente.*

El poder crea una bomba de energía en la cabeza del blanco. Si éste no es mentalista, no podrá enfrentar su INT a la del lanzador. Cuando pase un tiempo que el lanzador estipula conveniente (entre 1 y 5 turnos, o 1 y 24 horas), el blanco sufre 1D10+10 PG en su cabeza. Si ésta no lo resiste explotará, poniéndolo todo perdido. Si lo hace, el blanco quedará en coma 30-INT meses, tras los cuales habrá perdido permanentemente la diferencia entre INT-Daño recibido en puntos de INT. El blanco, si vive después de recibir el daño, quedará *Desmoralizado* o *Confundido* permanentemente (50% para uno u otro).

## **Lector Mental [B]**

*Activo. 2 PM. Temporal.*

El mago, enfrentando su INT vs INT de su blanco, podrá leer sus pensamientos y recuerdos, así como anticipar cualquier actividad física, psíquica o mágica que éste vaya a usar en contra del mentalista, permitiendo así a éste ser reaccionar antes que el objetivo en cualquier actividad de estas índoles, independientemente de MRs por combate (si de un combate se trata) o de lo que vaya a hacer el blanco (a efectos de juego, y sólo con respecto al objetivo, el lanzador del poder podrá actuar siempre ANTES que el objetivo, pero sólo con respecto al objetivo).

## **Control Mental [A]**

*Activo. 3 PM. Temporal.*

El mago, efectuando una única tirada de INT vs INT del blanco, puede adueñarse totalmente de su voluntad y hacer que éste efectúe todo lo que el mago desee, sin restricción alguna a la acción. No obstante, ante cualquier orden autodestructiva, el objetivo puede intentar una tirada de INT vs INT de nuevo para evitar esa orden. Si el resultado es un crítico, se librará del efecto del poder durante 1 turno.

## **Lazo Psíquico**

*Pasivo. 8 PM. Permanente/Temporal (según acuerdo entre magos).*

Gracias a este conjuro, dos (o más) mentalistas pueden sumar sus características psíquicas a efectos de defenderse de mejor manera contra ataques psíquicos o de otra índole. Así, podrán sumar los PMs de los dos cuando uno de ellos sea atacado PM vs PM, o su INT en caso de lucha de intelecto. El inconveniente es que si uno de los magos es dañado en esta vía, el/los otro/s también lo será/n. Así, si uno de ellos es Controlado o Poseído, el/los otro/s verá/n apagada cualquier actividad psíquica, como si estuviese/n en una especie de coma, aunque no esté/n controlado/s, y si uno es dañado, el/los otro/s también lo será/n. Por estos efectos, todos los magos conectados pueden resultar muertos, cuando realmente sólo es uno el atacado. En el caso del daño, hay una ligera ventaja: el daño es dividido equitativamente entre todos los enlazados.

## **Poseción [A]**

*Activo. 9 PM. Temporal.*

Este conjuro es parecido al conjuro Control Mental, sólo que el mago abandona psíquicamente su cuerpo para adentrarse en el cuerpo del blanco, si es capaz de vencerle en una lucha PM vs PM. En este caso, alguien deberá cuidar y/o alimentar el cuerpo abandonado mentalmente por medios artificiales, mientras el mago no regrese a él. El lanzador actuará como un espíritu cualquiera en posesión de un cuerpo, y por ello puede ser exorcizado. En caso de conducir a la muerte del cuerpo habitado, el alma del mago regresará inmediatamente a su cuerpo.

## **Resonancia Falsa**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Este conjuro distorsiona la capacidad de detectar la resonancia psíquica del mago mediante Poderes de Detección como Telemetría, Imagen Astral u Omnipresencia, ya que crea nuevas resonancias psíquicas exactamente iguales a la suya, pero dirigidas hacia direcciones diferentes a donde él se dirija, lo que vuelve locas las detecciones mágicas y a los lanzadores de las mismas. Cada PM crea una resonancia psíquica más, que se dirige en una nueva dirección, nunca igual a la del mentalista lanzador. Ésto también se representa en que cada PM anula 1 PM del Poder de Detección.

## **Traducción [B]**

*Activo. Alimentación. Permanente.*

Este poder pone en contacto la mente del mago con la de su blanco. Por cada PM utilizado y 5 minutos de poder activo, el mentalista gana 2 percentiles en Hablar el Idioma del blanco, y 1 en Leer/Escribir dicho Idioma. Obviamente el mentalista sólo podrá llegar al nivel que posee el blanco en Hablar, Leer y Escribir ese Idioma. Si el blanco no sabe Leer/Escribir, el mentalista no podrá asimilar esos conocimientos. Es preciso vencer al objetivo en un combate de INT vs INT del mismo para poder asimilar los conocimientos de lenguaje, además del gasto de PM.

## **Disfraz Psíquico**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Cada pto. de este conjuro distorsiona y/o cambia la resonancia psíquica de un individuo, haciéndola diferente a la real, evitando así detecciones mentales. Asimismo, el aspecto externo del mentalista cambia sutilmente ante los sentidos mundanos, haciendo al mago irreconocible por seres próximos o conocidos del mismo. O, si se desea, esos mismos PM sirven para hacer virtualmente indetectable a detecciones mundanas al maestro mental, reduciendo en 5 percentiles las tiradas de detección mundana (Buscar, Escuchar) por cada PM.

## **Detección Mental [B]**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Este conjuro se lanza para detectar un determinado rastro psíquico. Se necesita haber visto a la persona para poder seguir su aura personal. Un PM permite al mago rastrear en 1 hora un área esférica de 5 Km de radio. Cada PM añade +1 Km al terreno registrado. Cuando en el área se encuentra la mente buscada, los PM del Poder de detección se enfrentan a los PM de las posibles barreras que anulen detección. Si no, el blanco será automáticamente localizado. Cada Km de Detección aumentado hay un -5% acumulativo de posibilidades de que el poder se desactive por sí sólo, al alejar demasiado su radio de acción del mentalista.

## **Telepatía [B]**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Es la comunicación proyectada y recibida, entre dos o más personas, de pensamientos sin necesidad del habla. Si los comunicados no conocen un idioma común, la telepatía no sirve de nada. Cada PM permite que la distancia entre todos los comunicantes pueda ampliarse en 100 m (la base de distancia es 100m). Cada blanco que quiera añadirse al Poder, debe aportar 1 PM base para incluirse en él, + otros PMs para prevenir situaciones de alejamiento (si se desea).

## **Empatía Animal**

*Activo. 2 PM. Temporal.*

Con este conjuro, el mago enfrenta su INT a la INT fija de cualquier ser vivo, y si le vence, entra en armonía mental con él, percibiendo lo que él percibe, y pudiendo transmitirle pensamientos u órdenes a un dialecto instintivo, para que el animal las pueda cumplir. La empatía no ofrece un estricto control de la criatura. Si ésta intuye que lo que se le ordena es peligroso, no lo cumplirá, a menos que se la Controle. El mentalista puede entablar un lazo empático con el animal, y mientras éste pasea por su entorno, el mago podrá conocer si hay peligros para él, o enemigos, etc. Este Poder puede ser detectado en un animal por una Detección Mental, si se vencen los PM del Poder con los de la detección.

## **Empatía Vegetal**

*Activo. 3 PM. Temporal.*

Este conjuro es algo más especial que el anterior. El mago capta las pulsaciones vitales de un vegetal con el que armoniza empáticamente. A partir de ahí, el mentalista puede percibir todo lo que el vegetal percibe (anomalías en el oxígeno, cambios de temperatura o tiempo meteorológico sutiles, que puedan prever una tormenta, etc.). Si existe alguna criatura ligada física y vitalmente con la planta, o emparentada con ella (es el caso de Driades y Elfos), el mago ha de vencer su INT con la suya propia y entonces, además de percibir sensaciones a través de la planta, puede establecer un lazo empático con esas criaturas, percibiendo sus sensaciones y captando o enviando emociones.

## **Imagen Astral [B]**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Este poder permite al mentalista proyectar su imagen psíquica a un lugar determinado, desde el cual podrá lanzar conjuros o activar poderes como si estuviese allí, pero sólo los ataques dirigidos contra la mente del mago, lanzados hacia la imagen astral, tendrán efecto en él. Los ataques físicos o mágicos con intención de dañar un cuerpo físico serán inútiles contra la imagen astral. Ésta, además, permite la percepción visual y auditiva al mago en el lugar donde se sitúe la imagen astral. También se puede utilizar como un detector de rastros psíquicos, al igual a como lo hace Detección Mental. Cada PM utilizado en la imagen astral permite al mago proyectar su imagen dentro de un área esférica de 1 Km de radio. La imagen astral permite efectuar ataques de PM vs PM, pero no da acceso a poseer a una persona. Puede moverse por asalto a una tasa de INT m./MR. Las restricciones por alejamiento para encontrar rastros psíquicos son las mismas que para Detección Mental.

## **Visiones Letales [D]**

*Activo. 10 PM. Temporal.*

El mago debe poder ver a su blanco. Cuando el mentalista activa este poder debe enfrentar sus PM a la INT del blanco. Si el mentalista pierde, no ocurre nada. Si vence, el blanco será asaltado por horribles alucinaciones. Estas alucinaciones le atacan en el MR-1 de cada asalto durante el tiempo de duración del conjuro. Cada asalto de conjuro, el blanco debe tirar INTx3. Un Crítico evitará cualquier efecto nocivo en el asalto de combate de la víctima. Un Especial hará que la víctima pierda una acción de combate frente a su adversario por haberse desconcentrado. Un éxito simple hará que el blanco quede *Confundido* en éste asalto y pierda dos acciones de combate. Un fallo hará que el blanco quede *Desmoralizado* y pierda todas sus acciones de combate. Una Pifia hará que el blanco pierda 1 INT de forma permanente y caiga en estado catatónico un número de asaltos igual a la INT del mago atacante. Después de despertar en este shock, el blanco tiene unas posibilidades de 100-INTx3 de quedar loco para toda su vida.

## **Pesadilla [A+C]**

*Activo. Alimentación. Temporal (Duración Especial 1 Hora).*

El mago debe igualar con los PMs del poder a la INT de su blanco. El blanco deberá realizar una tirada exitosa de INT:2 vs INT del mentalista para que el poder no le afecte al ser alcanzado por el mismo. El poder se puede lanzar contra un blanco visible a cualquier hora del día, pero su efecto comienza una hora después de que el blanco haya ido a dormir. No importa la distancia entre el lanzador del conjuro y su víctima cuando éste se active. Cuando se den las condiciones idóneas, el mago podrá efectuar un combate psíquico contra el subconsciente de su blanco, con efectos variados:

el mago puede enfrentar sus PM a la INT del blanco una vez por turno. Si vence, mediante una pesadilla influenciará al blanco a hacer algo que el mago desee, con una orden de tantas palabras como INT:2 posea el mentalista. En la hora de acción del conjuro, el mago tiene derecho a hacer un máximo de 10 tiradas. Con ellas podrá hacer un máximo de 10 órdenes simples, o menos órdenes pero más elaboradas, empleando cada tirada exitosa para sumar otras INT:2 palabras a una orden inicial.

También el mago podrá efectuar tiradas de INT vs INT del blanco. Cada tirada exitosa por turno de acción del conjuro obligará al blanco a efectuar una tirada de CON. La primera será de CONx10. La

siguiente será de CONx9, y así hasta llegar a CONx1, con lo que las tiradas de CON seguirán con multiplicador x1. Las tiradas exitosas de CON previenen de daños al blanco. Cada tirada fallida de CON hará al blanco perder 1 PF. Una tirada pifiada de CON hará al blanco perder 1 INT. El efecto del Poder se disipa si el blanco despierta. Ésto ocurre después de cada tirada de PM vs INT. El blanco puede sacar INTx1 y despertar. Todos los daños que el blanco haya sufrido permanecerán hasta ser curados, y todas las órdenes dadas a su subconsciente, despierte el blanco o no antes del término de los efectos del conjuro, durarán en el mismo un máximo de INT del mentalista horas.

### **Destrucción [D]**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Este conjuro daña física y psíquicamente al blanco. Causa su daño cada asalto durante su tiempo de duración. Cada punto de poder que se utilice contra un blanco le causará 1D3 PG a una localización por proyectiles al azar, y cada dos asaltos causará al blanco la pérdida de 1 INT permanentemente. El daño no puede protegerse, a no ser por conjuros de protección contra la magia o por Psicoquinesia que igualen al daño sufrido. Además de este daño, cada asalto que el mago venza al blanco en un INT vs INT le insuflará horribles visiones que lo harán perder todas sus acciones de combate, y que le darán un +5% acumulativo de ganar un daño psíquico como fobias, locura, paranoias, etc. en un grado débil. Para que este poder actúe sobre el objetivo, es necesario vencerle en una tirada de PER vs PER antes de calcular cualquier efecto.

### **Garfio Mental [A+C]**

*Pasivo. 7 PM. Temporal.*

Una vez el mago lanza el poder sobre su blanco, éste sólo tiene una oportunidad de enfrentar su INT a la INT del mentalista. Si vence, el poder no le afecta. Si pierde, el mago pasará a controlar la mente del blanco de tal forma que éste es consciente del control, pero no puede zafarse de él. Cada vez que el blanco intente alguna maniobra que pueda librarle del poder de control, éste efectuará un daño a los PG de la cabeza del blanco de 1 pto. En estas circunstancias, el objetivo que sufre daño debe tirar INTx4, y si pifia perderá 1 INT permanentemente. Solamente puede librarse cuando acabe el efecto del poder o cuando alguien interfiera para abortar el mismo.

### **Omnipresencia [B]**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Este poder es utilizado para sondear físicamente (mediante la vista y el oído proporcionados por la imagen psíquica proyectada del mago) varios lugares a la vez. Puede usarse para buscar el rastro psíquico de una persona y averiguar la región o lugar en que está (como hace la Detección Mental), además de verla físicamente. La imagen psíquica de esa persona aparece en el lugar indicado como una especie de imagen astral, pero ésta misma no puede ser atacada ni atacar mediante ninguna forma, aunque los conjuros contra magia o que protejan de la detección expulsarán a una de las presencias que el mago haya activado. La imagen puede moverse a 5 m./MR.

Mediante estas imágenes se pueden expresar verbalmente mensajes, pero no lanzar conjuros. Cada 5 PM de Alimentación lanzan una imagen psíquica a la búsqueda de un rastro psíquico en un área de 1 Km de radio, aumentable en +1 por PM (que el mago ha de conocer), o hacia un lugar que el mago ya conozca. Cuando se lanzan dos o más imágenes, es bueno que el mago active, además de este poder, el poder de Karma Activo, puesto que éste le evitará los problemas que conlleva percibir más de una sensación diferente de un mismo sentido (la mente se trastornaría al percibir a la vez la visión de un paisaje de montañas por la mañana, por ejemplo, y otro de una noche estrellada en el mar). Si no se usa al menos un pto. del poder Karma Activo, el mentalista tiene un +5% acumulativo por minuto de adquirir permanentemente un desdoblamiento de personalidad o algún tipo de paranoia.

### **Ilusión Mental [D]**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Este conjuro transfiere ilusiones que el mentalista crea en su mente, a la mente del blanco. Cuanto más fuerte y real vaya a ser una ilusión, mayor número de PM necesitará el mentalista en el poder para crearla. El mentalista deberá ganar un combate INT vs INT contra el blanco cada vez que vaya a insuflarle una ilusión. Consultar la tabla de Intensidad del Conjuro de Hechicería (*Sensación*) *Inexistente* para comparar la intensidad de las ilusiones mentales, pero tener en cuenta que las ilusiones mentales que vayan a provocar daño físico, externamente no lo provocarán; sólo lo harán en la mente del blanco, aunque un exceso de daño "físico" ilusorio en la mente del blanco puede provocar una verdadera muerte en el mismo por paro cardíaco (su cerebro está recibiendo sensaciones de que su cuerpo "ha muerto"). Las ilusiones que ya estén dentro de la mente del blanco no necesitarán ser alimentadas cada asalto, y sólo desaparecerán cuando el mentalista lo desee. Por supuesto el poder debe ser Alimentado como estipulan las reglas de magia Mental.

## **Vampiro Psíquico [C+A]**

*Pasivo. 5 PM. Temporal.*

El mago enfrenta su INT a la de su blanco al activar su poder. Cada vez que lo venza, y por cada 5 PM que el mago utilice, absorberá 1 INT a su víctima, el cual ésta perderá permanentemente. Esta INT podrá ser utilizada por el mentalista a todos los efectos como su propia INT, sólo que cuando el mago desactive el poder, esta INT desaparecerá. Cada INT absorbida a un blanco le otorgará un +5% acumulativo de posibilidades de absorber un residuo psíquico de su atacante que lo hará susceptible de no resistirse a los ataques de Control Mental del mismo en otras ocasiones. Cuando el mago deje de “mantener presa” la INT absorbida, ésta volverá a su dueño al ritmo de 1 punto por día.

## **Esencia Psíquica**

*Activo. 0 PM. Temporal.*

Este es el máximo poder mental, prohibido por sus desastrosas consecuencias. El mentalista que lo activa sólo podrá hacerlo contra otro mentalista, y éste no puede resistirse a ser incluido en el poder. La esencia psíquica sume a los dos mentalistas en un estado de trance mental. Entre ellos ahora surge un combate mental, cuyo único final posible es la muerte de uno de los dos. El combate no puede ser detenido en ningún momento. Cualquiera que intente algún tipo de acción será inmediatamente repelido por una barrera psíquica, cuyo valor en defensa contra cualquier ataque es la suma de las INT de los dos mentalistas implicados, multiplicada x2. El combate entre ambos mentalistas se basa en estas directrices:

\*Ambos enfrentarán sus INT en tiradas sucesivas en la Tabla de Resistencia.

\*Aquel que llegue a lograr tantos asaltos vencidos como INT posea el contrario, será el vencedor.

\*El vencido queda irremediablemente destruido mentalmente y su alma se aleja de su cuerpo, siendo imposible la resurrección del muerto (a menos que alguien efectúe una Intervención Divina), puesto que se le ha vedado la estancia en el mundo físico, rompiendo todo enlace psíquico que tenía con el mismo. Aun si el mentalista es resucitado, su mente estará totalmente en blanco de recuerdos o conocimientos, como la de un niño recién nacido.

\*El vencedor perderá tantos PF como asaltos perdidos y empatados contra su contrario, y además perderá automáticamente todos sus PM: los guardados en su INT y los suyos propios.

## **Borrar Recuerdos [A]**

*Pasivo. 3 PM. Permanente.*

El mago que activa este poder sobre su blanco, y lo vence en PM vs PM, bloquea todos sus recuerdos, dejando a éste sin pasado. El blanco aún sabe quién es y recuerda su personalidad, y cualquier habilidad no relacionada con Conocimientos, así como conjuros. Pero al no poseer pasado, la víctima está *Confundida* y es vulnerable a ser influenciada por una mente externa que pueda "construirle" un pasado, para usarla en su propio beneficio. Cuando la víctima es influenciada, deja de estar confundida, pero ahora actuará en base al nuevo pasado "proporcionado" por el interesado. Todas las habilidades de Conocimientos quedan reducidas a un nivel básico. Este poder permanente puede ser Disipado.

## **Borrar Psique [A]**

*Pasivo. 5 PM. Permanente.*

El mago actúa en el ataque de igual manera al anterior conjuro, pero en esta ocasión no son los recuerdos lo que se bloquea, sino la propia personalidad del blanco. Éste ya no recuerda quién es ni sabe cómo es, pero sabe que posee unos recuerdos, que ahora ya "no son suyos". El personaje permanece vulnerable a cualquier provocación o ataque verbal y está constantemente *Desmoralizado*, por poseer unos recuerdos que no asume como propios. Un agente externo puede en ese momento influirlo y darle una nueva personalidad, que en su indefensión, el blanco adoptará como suya inmediatamente, por no poseer nada a lo que aferrarse. El blanco entonces es muy influenciado por el mago, o cualquier otro que intente persuadirlo. Este poder permanente puede ser Disipado.

## **Destruir Recuerdos [D]**

*Pasivo. 6 PM. Permanente.*

Los efectos son los mismos que el poder Borrar Recuerdos, sólo que éste no puede ser Disipado. Y la capacidad para influenciar al blanco es mucho más fácil. El blanco puede sufrir alguna enfermedad mental.

## **Destruir Psique [D]**

*Pasivo. 10 PM. Permanente.*

Es igual a Borrar Psique, sólo que no puede ser Disipado. La capacidad para influenciar al blanco es mucho mayor, aunque éste puede sufrir alguna enfermedad mental grave.

## **Distorsionar Mentes [D]**

*Pasivo. 5 PM. Permanente.*

Este poder otorga a su blanco una enfermedad mental. Si se añaden más PM además de los PM que activan el poder, la enfermedad será más grave. Como consecuencia de las enfermedades mentales, los recuerdos o la personalidad del blanco pueden alterarse, así como sus resonancias psíquicas.

### **Empujón Mental**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Este poder permite al blanco reanimar a un blanco inconsciente, igualando con sus PM la INT del blanco. Esta descarga de energía hace al blanco recuperar automáticamente 1D3 PM y volver a la conciencia. Destruye o aborta además conjuros o poderes que afecten a las emociones, como *Confusión*, *Desmoralización*, *Terror*, *Miedo*, *Locura*, si iguala sus PM. No lo hace, sin embargo, con poderes de efecto Permanente. Permite, también, sacar a una víctima de un Control Mental, igualando a éste en potencia. Sus múltiples aplicaciones en relación a la mente permiten al poder abortar cualquier acción efectuada contra la psique del blanco. Así, el poder puede aplicarse para calmar a un blanco que ha sido abordado por algún tipo de emoción, provocada por cualquier agente externo o interno a su mente. Puede, también, calmar a un espíritu de las emociones que esté poseyendo al blanco, abortando sus efectos emocionales, si el mentalista vence al espíritu en un INT vs PER. Ésto no libra al blanco de la posesión, pero si le da tiempo para acudir a un shamán para que lo exorcice adecuadamente.

### **Reparar Psique**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Elimina los efectos de los poderes Permanentes, si iguala la potencia de los mismos, después de vencer al blanco en un INT vs PER.

### **INT Fantasma**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Por cada PM utilizado, el mentalista gana un punto de falsa INT, sólo útil a efectos de combates de Resistencia en los que tenga que emplear su INT.

### **Vigilia Mental**

*Pasivo. 5 PM. Temporal (Duración Especial, la impuesta por el mago antes de lanzarlo. No superior a 48 Horas).*

Este conjuro aborta todos los poderes memorizados por el mentalista, impidiendo que su subconsciente los active accidentalmente mientras el mago duerme o está inconsciente.

### **Dominio Corporal**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Este poder precisa de un gasto inicial en PM igual al TAM del Mentalista. El conjuro tiene tantas aplicaciones como el Mentalista imagine, ya que es la máxima expresión del poder de imponer la mente sobre el cuerpo. Estableciendo un mutuo acuerdo sobre los efectos y la dificultad que el Master va a imponer a la utilidad que se vaya a dar al poder, así como el coste en PM posteriores, el Pj podrá, por ejemplo:

aumentar hasta el máximo posible una, varias o todas sus Características físicas;

hacer que su metabolismo se recupere de cualquier daño o enfermedad a una velocidad asombrosa;

transformar su cuerpo u organismo acorde con las necesidades de un momento determinado, sabiendo que el TAM será invariable (a menos que sea eso lo que se quiera variar);

poder hacer que el cuerpo niegue la gravedad y hacer que se desplace por los aires;

generar energía, transformando la materia corporal en dicha energía (esto se reflejaría en una pérdida acentuada de PFs, o de TAM [referido a la masa grasa del cuerpo, recuperable además a corto plazo])... todo depende de la imaginación (y la dificultad) de lo que se quiera conseguir.

**AÑADIR PODERES, TOMANDO REFERENCIAS DE LOS PSIÓNICOS DE AD&D Y D&D 3.X**

### **Psicopantalla**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Este poder defiende contra la acción de ataques psíquicos de Control Mental [A]. Si el ataque posee más PM que la barrera, penetrarán en ella tantos PM como superen a los de dicha barrera. Si no son suficientes, el ataque será fallido.

### **Muro Negro**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Defensa contra Detecciones Mentales [B]. Ídem a los PM superiores a la misma, al anterior.

### **Escudo Mental**

*Pasivo. Alimentación. Temporal.*

Defensa contra ataques psíquicos dañinos, que causen Destrucción Mental [C]. Su acción defensiva es igual a la de la primera Pantalla.

## **Karma Activo**

*Activo. Alimentación. Temporal.*

Defensa contra ataques dañinos, que causen muerte o daños por locura, paranoias o ataques psicóticos. Mantiene la mente y el espíritu en un estado de paz espiritual defensiva [D]. Este poder, también permite aumentar la velocidad de regeneración de PF o PM. Cada 5 PM doblan la velocidad de recuperación de PF. Cada 10 PM, la regeneración de PM propios no almacenados.

---

NOTA: Los poderes de PM fijos pueden ser alimentados con más PM sólo para superar barreras psíquicas con éxito. Para defenderse de conjuros que posean varios efectos, es necesario activar tantos poderes de defensa como sean necesarios, pero los PM que se utilicen serán sólo tantos como para igualar los del ataque (o superarlos, por si las moscas).



# **RuneQuest - ESPADAS RÚNICAS**

## **-Espada Volcánica**

*\*Runa del Fuego.*

A voluntad, se calienta la hoja al rojo vivo (este efecto no daña la hoja). Cualquier daño que penetre armadura se dobla.

## **-Espada Segadora**

*\*Runa de La Muerte.*

Habitualmente espadas cortas, usadas en cultos de asesinos. Causa daño normal, aunque la cantidad de daño que una armadura puede absorber contra los impactos de estas armas se divide a la mitad (redondeando hacia arriba) tras la tirada de daño.

## **-Espada Brumosa**

*\*Runa del Movimiento.*

Este arma se mueve con velocidad cegadora. El portador siempre golpea en el MR 1 (incluso si no es su MR de Combate inicial), y el oponente elimina 5 percentiles de su % de DETENCIÓN. Si el oponente no es consciente del poder de la espada, el primer ataque en combate de la misma lo Sorprende y su oportunidad de DETENCIÓN se reduce a la mitad.

## **-Espada Tormentosa**

*\*Runa del Aire.*

El portador puede invocar tormentas una vez al día. La tormenta se formará 1 minuto después de convocarla y durará 15 minutos. La fuerza principal de la tormenta se concentra en un área de 160m de radio alrededor de la espada. En esta zona, la visibilidad cae a distancias de 6m y, todo movimiento se reduce a la mitad, la comunicación normal es imposible y las criaturas voladoras deben tirar DESx5 cada asalto o serán sacudidas de forma indefensa por el viento. Habrá una zona clara (el ojo de la tormenta) a 3m de diámetro alrededor de la espada. Mientras la tormenta está en su apogeo, el usuario puede lanzar Rayos Relampagueantes de la punta de su espada a un rango de uno cada 5 asaltos de combate. Los rayos saltarán entre 1D8 seres en un área de 16m desde el lugar del impacto, con un 60% de posibilidades de impactar (el impacto puede ESQUIVARSE a la mitad de posibilidades). Un Rayo que impacte causa 1D4 golpes de 1D8 puntos de daño cada uno. La armadura protege a la mitad de su valor (la metálica añade un 50% al daño de cada rayo).

## **-Espada de La Noche**

*\*Runa de La Oscuridad.*

Permite a su portador "ver en la oscuridad", añade +30 a su Esconderse, y permite crear una Esfera de Oscuridad (como el conjuro Pared Oscura) de 3m de radio alrededor del portador en cualquier momento. Las Sombras no atacarán al portador mientras la lleve.

## **-Espada Sortílega**

*\*Runa de La Magia.*

Permite a su portador convertirse en una Matriz Variable de PM de hasta 4 puntos. El portador podrá lanzar conjuros potenciados gratuitamente por hasta 4PM, aunque sólo el mismo durante 1 Turno. Para alterar el Conjuro que la Espada puede Potenciar gratuitamente, debe pasar 1 Turno hasta poder hacerlo.

## **-Espada Fortaleza**

*\*Runa del Éxtasis.*

Protege al portador incrementando sus percentiles de DETENER en +30, añadidos a la habilidad normal del usuario, pero esta concentración defensiva reduce los percentiles de ATAQUE en -10.

### **-Espada Vigorosa**

*\*Runa del Movimiento.*

Este arma es básicamente opuesta la Espada Vigorosa. En este caso, se cambia el bono de DEFENSA por el mismo en ATAQUE, y la penalización en ATAQUE por la misma en DEFENSA.

### **-Espada Vorpalina**

*\*Runa del Destino.*

Esta espada tiene el don de encontrar huecos en las defensas del oponente. Si la tirada de ataque es la mitad o menos del % total de ataque del portador, podrá especificar dónde quiere golpear a su oponente. Evidentemente, los impactos Especiales que cumplan los requisitos de la Espada también aplicarán los beneficios de un Especial.

### **-Espada del Escalofrío**

*\*Runa del Hielo.*

Estas armas siempre tendrán cualidades empalantes (es decir, sólo se fabricarán Espadas a 1M o Lanzas con estas cualidades). Cualquier daño que un oponente reciba del arma debe enfrentarse a la CON del objetivo en la Tabla de Resistencia. Si el daño vence, la víctima recibe de nuevo el mismo daño a sus PG Generales y sufre -2 a su FUE y DES durante 10 asaltos. Una tirada sin éxito simplemente significa que la víctima sufre un 50% más de daño normal en la zona golpeada.

### **-Cuchillo del Caos**

*\*Runa del Caos.*

Siempre son Espadas a 2M. El efecto es simplemente dotar al portador de un Rasgo Caótico al azar, diferente cada vez que desenvaina la espada. El Rasgo no es permanente, y se pierde cuando se envaina la espada.

### **-Espada Vórtice**

*\*Runa del Vacío.*

El poder de esta espada, así como la propia espada, también llamada Espada Nulificadora, está conectado con el Plano de los Héroes. Su poder absorbe y aniquila magia. Cualquier conjuro lanzado por o hacia el usuario es reducido en 6PM de intensidad. Los conjuros fijos reducidos bajo sus PM mínimos quedan anulados. Los Variables permanecen con su intensidad reducida. La fuerza de la anulación es como si se tratase de Magia Divina, con lo cual, el poder de la Hechicería y la Magia Espiritual es reducido al doble de la fuerza de la espada. El efecto secundario de la Espada Vórtice es aún más terrible. Cualquiera muerto por su filo es permanentemente aniquilado y absorbido hacia el Vacío, siendo imposible resucitarlo.

**NOTA:** Para poder usar una Espada Rúnica el Campeón que la porta debe sacrificarle 1 PER para armonizar con ella. Haciendo esto, no podrá armonizar con Cristales Mágicos hasta que decida rechazar a la Espada. Normalmente, estas espadas son portadas por Sacerdotes o Campeones de cultos apropiados. Cuando son halladas como tesoro por aventureros, sólo aquellos adoradores de las deidades apropiadas afines a las armas podrán armonizar con ellas (no es necesario que sean Iniciados, pero sí que rindan culto), así que cualquiera que no cumpla este requisito sólo podrá usar las espadas como armas normales. Cualquier Espada Rúnica siempre estará hecha de Metal Encantado (Hierro, Plata, Cobre o Bronce) -ver Secretos Antiguos de Glorantha-.



## AIRE

Poseedor (Original): Umath, (Actual): Orlanth  
Significado o Asociaciones: aire, tormentas, violencia



## ANIMAL

Poseedor (Original): Hykim, (Actual): Hykim  
Significado o Asociaciones: vida animal



## CAOS

Poseedor (Original): Caos Primordial, (Actual): Caos Primordial  
Significado o Asociaciones: entropía, mal, corrupción



## OSCURIDAD

Poseedor (Original): Nakala, (Actual): Subere  
Significado o Asociaciones: frío, oscuridad



## MUERTE

Poseedor (Original): Kargan Tor, (Actual): Humakt  
Significado o Asociaciones: separación, conflicto, muerte



## DESORDEN

Poseedor (Original): Ratslaf, (Actual): Bolongo  
Significado o Asociaciones: desunión, problemas, engaños



## DRAGONUT

Poseedor (Original): los dragonuts, (Actual): los dragonuts  
Significado o Asociaciones: dragonuts



## TIERRA

Poseedor (Original): Ga, (Actual): Ernalda  
Significado o Asociaciones: tierra, cuerpos sólidos



## FERTILIDAD

Poseedor (Original): Uleria, (Actual): Uleria  
Significado o Asociaciones: amor, vida, crecimiento, fertilidad



## FUEGO

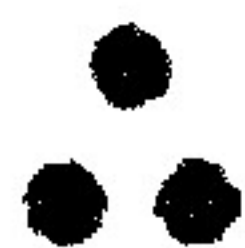
Poseedor (Original): Aether, (Actual): Yelm  
Significado o Asociaciones: fuego, calor, cielo



## ARMONIA

Poseedor (Original): Harana Ilor, (Actual): Chalana Arroy  
Significado o Asociaciones: unidad, cooperación, curación





## ILUSION

Poseedor (Original): Tylenea, (Actual): Eurmal el Embaucador  
Significado o Asociaciones: falsedad, trucos, ocultamiento



## INFINTTO

Poseedor (Original): El Ente, (Actual): Arachne Solara  
Significado o Asociaciones: lo que no tiene final



## LEY

Poseedor (Original): (desconocido), (Actual): Dios Invisible  
Significado o Asociaciones: confianza, constancia, sin cambios



## MAGIA

Poseedor (Original): (desconocido), (Actual): Arachne Solara  
Significado o Asociaciones: comunicación entre los mundos



## HOMBRE

Poseedor (Original): Abuelo Mortal, (Actual): Daka Fal  
Significado o Asociaciones: vida humanoide



## DOMINIO

Poseedor (Original): (desconocido), (Actual): Arachne Solara  
Significado o Asociaciones: conocimiento de uno mismo y unidad interna



## LUNA

Poseedor (Original): (desconocido), (Actual): Diosa Roja  
Significado o Asociaciones: espejismo, tiempo, equilibrio



## MOVIMIENTO

Poseedor (Original): Larnste, (Actual): Mastakos  
Significado o Asociaciones: cambio, inestabilidad



## VEGETAL

Poseedor (Original): Flamal, (Actual): Flamal  
Significado o Asociaciones: vida vegetal



## ESPIRITU

Poseedor (Original): Hombre Astado, (Actual): Hombre Astado  
Significado o Asociaciones: seres incorpóreos



## INMOVILISMO

Poseedor (Original): Acos, (Actual): Mostal  
Significado o Asociaciones: estabilidad, ley



## VERDAD

Poseedor (Original): Orenoar, (Actual): Dayzatar  
Significado o Asociaciones: verdad, conocimiento



## AGUA

Poseedor (Original): Zaramaka, (Actual): Magasta  
Significado o Asociaciones: agua, líquidos

## **TESOROS MÁGICOS PARA RONEQUEST**

**Nota:** La PER de las armas mágicas no malignas puede usarse para Encantamientos (en lugar de la PER del usuario, pero ello reduce considerablemente el poder del objeto, e incluso puede llegar a destruirlo si la PER se agota).

### ***Atronador* CAR 2.5 PER 30. Daño 1D10+2 (Especial). 16PA (Especial). Martillo a 2M. FUE 16. DES 12. MR-2.**

Forjado por los dioses del Panteón de las Tormentas, sólo un Orlanthi puede blandirlo sin problemas. La cabeza es de adamantino puro y es irrompible (nunca pierde PA). Cualquier no-Orlanthi que trate de blandirlo debe enfrentar su PER a la de éste, y si pierde recibirá un daño eléctrico a sus PG Generales de 1D10, que se doblará si lleva armadura de metal. El daño (y la lucha de PER) continúan cada asalto en que se siga sujetando el martillo.

Sólo se aparecerá a un Sacerdote Orlanthi una vez cada 100 años, en épocas de necesidad, y si ha sido especialmente devoto a su dios. Entonces, el martillo será entregado, investido en todo su poder, a dicho sacerdote (o bien, caerá de un cielo en tormenta, golpeando el suelo con el sonido de un trueno ensordecedor, para que el Orlanthi lo recoja). Un Orlanthi que no sea sacerdote y lo blanda sólo podrá usarlo como arma de combate, sin beneficiarse de sus poderes.

El usuario elegido del martillo podrá usar cada uno de los siguientes poderes una vez al día:

*Llamar Nubes*-1(x10), *Rayos y Truenos*-3(x5), *Relámpago*-1(x20), *Invocar a los Vientos*-1(x10), *Disminuir el Viento*-1(x10), *Escudo*-1(x10), *Reflexión*-1(x10), todos ellos sin gastar PM propios. Pueden utilizarse todas las Apilaciones a la vez, o de una en una.

Otras capacidades que pueden usarse una vez al día:

*Invulnerabilidad a la Electricidad*, usando la PER del objeto como PA contra daño eléctrico, mientras se sostenga el martillo en la mano.

*Doblar su daño* contra adeptos del panteón solar o criaturas caóticas (incluyendo seguidores de cultos caóticos), en un combate.

*Absorber ataques Eléctricos*, a un máximo de 30 puntos de daño. Estos ataques reponen los PM perdidos del sacerdote y del martillo, a razón de 1/1, por ese orden.

*Inmunidad al daño* provocado por caóticos, o adeptos al panteón solar, en un combate, si se blande el martillo.

*Aumento al doble de la DES y la FUE* del portador, que utilice estas Características en una tirada de Característica dentro de un combate, una tirada de Resistencia o una tirada de % de Característica.

*Multiplicar el daño x100* cuando se aplica a una estructura, superficie u objeto sólidos e inertes en un único golpe, como una pared, la falda de una montaña rocosa, etc., si el objetivo es pulverizarla, provocar una grieta o un temblor de tierra en la zona. Cada 10 puntos de daño se transforman en 1 de daño estructural que desmoronará 1 metro cuadrado de cualquier muro de roca u otro mineral. Si está hecho de metal, se precisan 20 puntos por cada 1 de daño estructural. Para crear una grieta, cada punto de daño estructural genera 1 metro de profundidad, 3 de longitud y ½ de ancho (acumulativos). Un temblor de tierra afecta 1 metro cuadrado (acumulativo) por cada punto de daño estructural.

**NOTA:** Una vez usado cada poder, si el Orlanthi desea usarlo de nuevo, deberá utilizar 1D10 PM propios o del martillo para poder reactivarlo otra vez, y cuando el martillo quede a 0 PM por este motivo, volverá a la mano de su dios, desapareciendo del plano mundano. El objeto dejará un legado especial a su portador al desaparecer: 1D3 puntos de PER permanentes, aumentando su PER máxima en 1 punto, y le concede la habilidad innata (sin gastar PM) de *Llamar Nubes*-1(x10) una vez a la semana (un único uso).

### ***Daga Viviente* CAR 0.5 PER 15 (Variable). INT 18. Daño 1D4+2 (Especial). 10PA. FUE 8. DES 13. MR-3. Daga Demoníaca.**

Es una antigua reliquia del Caos que, para poder blandirse y usar sus poderes, precisa ser vencida en INT vs INT de la misma, además de PER vs PER. Si es vencida sólo en la INT, podrá ser blandida pero no usar sus poderes. Si sólo es vencida en PER, no causará daño al vencedor, aunque se la use contra él, pero tampoco podrán usarse sus poderes. Si ninguna tirada es exitosa, la daga no permite ser usada por el perdedor, y además le causará 1D6 puntos de Daño a sus PG Generales cada asalto que éste la blanda.

Cuando la daga es controlada por completo, el usuario puede ordenarle lo siguiente:

*-Ataca.* La daga vuela como un proyectil contra un objetivo (Tabla de Loc. A Dist.), golpeándole cada asalto hasta causar daño. El blanco puede esquivar a su Esquiva :2, o Detener (para desviar el impacto). Mientras

no impacte con éxito, la daga no descansa (el % de Ataque es el de su dueño). Podrá atacar un máximo de 1D10 asaltos, tras los cuales volverá a la mano de su dueño (haya dañado o no). Cuando golpee causando daño, la daga se empala en el cuerpo, causando daño extra por 1D10 asaltos a los PG Generales por 1D4+2 puntos por asalto, hasta matar a su víctima o hasta que el tiempo expire (lo que ocurra antes). Cuando termine su ataque, volverá a su vaina. Si el objetivo Detiene con las manos con un Especial, habrá atrapado la daga. Si Detiene con un Especial con su Escudo, permitirá que la daga se clave en él y quede encayada, si el daño no supera los PA del escudo, resultando en el mismo efecto que cogerla con las manos. La daga atrapada o incrustada en un escudo posee una FUE igual a su PERx2, la cual debe enfrentar a la FUE+DES del objetivo cada asalto para poder zafarse y seguir actuando, antes de perder su impulso.

-*Empala*. La daga, en ese caso, causará el doble de daño, independientemente de que la tirada de ataque fuese Especial o no, durante 1D10 asaltos, al término de los cuales volverá a su daño normal. Además, la daga provee al dueño de +20 percentiles a estos ataques, mientras vaya “empalando”.

NOTA: Cuando la daga ataca a un objetivo, éste puede usar la misma técnica de dominio que su dueño, para evitar que ésta lo ataque (sólo si la atrapa o la encaya en un escudo). Entonces, la daga dejará de servir a su antiguo portador para servir al nuevo.

La INT de la daga puede almacenar conjuros del dueño, o para potenciar la INT-Libre en caso de Hechicería. Cuando pierde todos sus PA, es destruida. Regenera 1PA por minuto, desde la última vez que la dañaron. El objeto necesita causar daño una vez por día. Tras una semana sin dañar, cada día posterior sin causar daño debe tirarse INT+PER de la daga vs INT+PER del dueño, penalizada para éste con -5% por cada semana adicional que no cause daño. Si el dueño pierde el control, la daga lo *Ataca* durante 1D10 asaltos antes de quedar inerte y requerir de nuevo tiradas de dominio.

Cada semana sin causar daño, la daga pierde 1 PER. Para recuperar esa PER debe causar daño durante 1 semana seguida por cada punto perdido. Si pierde toda su PER, se transformará en una sencilla daga exquisitamente labrada, pero sin poderes, espíritu demoníaco o propiedades especiales (su esencia maligna se habrá dispersado). Esto sucederá sólo cuando un dueño la haya dominado. Mientras no posea dueño, regenera 1 PER al mes hasta recuperarse por completo.

### ***Hacha de Sangre* CAR 3 PER 20 (Variable). Daño 2D8+4 (Especial). 18PA. FUE 14. DES 14. MR-2. Hacha a 2M de doble filo Demoníaca.**

Esta maligna arma, cuando es blandida, intenta controlar a su portador. Si éste pierde contra ella una lucha PER vs PER, el objeto lo controla para alimentarse de la muerte de víctimas inocentes. Quien vence al arma, podrá usar en su beneficio los poderes de ésta, pero el objeto intentará su control una vez cada día, mientras siga fallando.

Estos son sus poderes:

-En cada combate, a voluntad del portador (o el arma), el hacha puede usar PM propios o del portador como un efecto de *Cuchilla Afilada* (+1 daño y +5% Ataque), hasta un máximo del valor actual de PER del arma.

-Cada vez que el arma mate a un adversario, enfrentará su PER a la de éste, y si vence, absorberá 1D6 PM del mismo (o 1 PER si los PM del hacha están repletos). La PER absorbida dura 20 días.

-El hacha sólo pierde PA ante golpes por armas de hierro, encantadas, o mágicas, y regenera los PA perdidos a la tasa de 1PA por PM (propio o del portador) sacrificado. El máximo de PA no se reduce con el daño recibido.

-El hacha posee un *Contramagia* (20) contra efectos que intenten controlar a su usuario, mientras el portador la blande.

-El hacha causa daño doble contra adversarios de alma noble, o adeptos de los panteones Solar, Tormentoso y Élfico.

-El hacha protege a quien la blande, otorgándole mientras lo hace +10 a su FUE y CON, además de +10PA demoníacos “naturales” en la piel. Estos valores se obtienen mientras el portador sacrifique 1PM cada 15 minutos y siempre que esté en combate.

-El hacha puede lanzar un rayo de energía térmica (sólo la magia protege de su daño) de 3D6 de daño a los PG Generales del objetivo (que debe estar a la vista). Para hacerlo, el portador debe sacrificar 1D3 PM. La mitad del daño causado no es regenerable (sólo puede curarse de forma natural o con magia).

Si el hacha domina a su portador, todos los poderes anteriormente citados son automáticos, sin necesidad de gastar PM. El hacha irá absorbiendo 1 PER irrecuperable del portador cada 5 días, hasta que su “dueño” queda a 0 PER y muere. Esta PER se conserva permanentemente en el hacha. Además de ello, el hacha puede teleportar a su portador 3 veces al día a un lugar conocido o recientemente visitado por quien la blande (a no más de 500km de distancia).

Sólo el poder directo de un dios, o la lava del Pico Cósmico caído de las estrellas, pueden destruir el hacha (el daño sufrido por los objetos anteriormente citados la inutiliza hasta que pasa el tiempo suficiente como para regenerar sus PA, recuperando y uniendo mágicamente sus pedazos. Esta operación merma la PER del hacha en 1D4+1 puntos permanentes –si esto hace que la PER total baje a 0, entonces el hacha también es completamente destruida-).

***Imagen de la Verdad* CAR 3 PER 6 (Variable). Daño 2D6+4 (Especial). 12PA. FUE 13. DES 12. MR-2. Hacha a 2M de doble hoja.**

Esta hermosa *segur* de astil exquisitamente tallado y doble hoja grabada en runas posee un poder que no reposa en su belleza, sino en sus poderes.

Si quien toma el astil del arma es una persona de honor, sincera, buena y valiente, y vence en una lucha de PER al objeto, éste aceptará como nuevo amo al portador. Desde ese momento, podrá desarrollar sus habilidades arcanas.

*Autorreparación.* El arma puede gastar sus PM o del portador en un conjuro de Reparación automático, que no está restringido a perder un PA para siempre.

*Visión Verdadera.* Quien se refleja en la hoja del arma, revela automáticamente su naturaleza en su reflejo, y si posee algún conjuro activo, el hacha lo penetra con una fuerza de 6 PM de Magia Divina. Así, ladrones y asesinos adoptan rasgos amenazadores característicos en sus reflejos, y las criaturas mágicamente transformadas reflejan su verdadera forma.

*Daño Selectivo.* La primera vez que el arma golpea un tipo de sustancia muy duro, lo hará como cualquier hacha corriente, incluso mellándose si la sustancia es realmente dura (como piedra). La siguiente vez que el arma golpee el mismo material, lo hará al doble de daño, gastando 1PM de su PER o de su usuario. Este efecto dura 12 horas. Un tercer impacto y posteriores activa automáticamente este poder sin gasto de PM, y el hacha triplica su daño sin perder PA, aunque sea una sustancia muy dura (salvo el Adamantino).

*Volver a la Mano.* En cualquier lugar donde se encuentre el hacha, si su dueño se Concentra y gasta 1PM, ésta aparece en su mano al final del asalto. No importa que esté encerrada o sujeta, aunque si no se encuentra a la vista tardará 1 asalto adicional, y por cada 10km de distancia aumenta otro asalto más la aparición. Cada 50km de distancia, el coste de PM aumenta en 1D3.

Si el dueño del arma no es digno de usarla (desde el principio, o por haber realizado un acto indigno), el arma se esfuma en el aire en cuanto su portador esté distraído y la pierda de vista, reapareciendo en cualquier lugar más digno de ella.

Si el portador es un alma verdaderamente digna, la PER del arma puede aumentar en 1D6 permanentemente si el hacha y su portador suman sus PER y logran una tirada de 1D100 por un valor inferior a este número. La tirada se realiza cada vez que el portador realice un acto verdaderamente noble, valeroso y desinteresado. Además, el hacha está capacitada para hacer que el portador de la misma puede intentar un aumento de PER por sí mismo, en las mismas circunstancias.

***La Espada de Los Reyes* CAR 2.5 PER 10. Daño 2D8+2. 14PA. FUE 14. DES 13. MR-1. Espada a 2M de doble puño.**

Esta vieja reliquia enana, regalada a un ancestral rey elfo, fue perdida por éste en las Batallas de la Edad del Alba, cuando la Casa de Errinorru todavía no había sido fundada. Mucho tiempo después la halló un comerciante de Prax, quien la perdió de vista en uno de sus múltiples trueques. Cuenta la leyenda que quien sea digno de empuñarla, se convertirá en el soberano de todas las naciones Élficas, para guiarlas en la Guerra de los Héroes. La Espada sólo aceptará al más valioso de los elfos como su legítimo señor (o a alguien con esas características, con sangre élfica).

Posee las siguientes cualidades arcanas:

- Suma su PER a la del portador mientras la empuña, modificando todas las habilidades referentes a la PER.
- El portador siempre está protegido por un conjuro de *Reflexión*-5 y otro de *Escudo*-5 mientras empuñe o esté en contacto con el arma, además de ser impenetrable a ataques de espíritus que no posean, al menos, más del doble de la PER acumulada del portador y la espada. Cada punto que se supere la suma, contará como valor efectivo para la lucha de PER (es decir, un valor de 4 puntos superados de PER contará sólo como PER 4 para el duelo de espíritus).
- Cuando hay enemigos caóticos dentro de un radio de 500 metros de la espada, ésta activa un *Comunicación Mental* con su dueño, indicándole el número de enemigos, raza, capacidad ofensiva y distancia a la que se encuentran.
- Los PA de la espada sólo se pierden ante impactos por magia o Adamantino, y aun así, se necesita superar (en el primer caso) la barrera protectora de Magia Divina para causar daño.

-Cualquier elfo (o de sangre élfica) coronado por la espada, mientras su portador se Concentra, gana 1 punto en *Reflexión* y *Escudo* temporales, al coste de sólo 1PM del portador o la espada. Esta habilidad es acumulativa si se gastan más PM.

-La espada puede expulsar a caóticos, no-muertos o demonios, si el portador se Concentra y enfrenta su PER combinada a la del arma contra la de la criatura objetivo (PM en caso de no-muertos).

Se cree que Odenaron y Vahirania, los actuales Altos Reyes de Errinorru, poseen información vital sobre el paradero de la espada.

### ***La Cruz y La Espada* CAR 2 PER 1D10 (Variable). Daño Especial. PA Especial. FUE 12. DES 14. MR-2. Espada a 1M o Cayado.**

La Espada y La Cruz es un único objeto mágico cuya forma normal es de un crucifijo de 160 cm de longitud, grabado en las runas de la Ley, la Luz y la Muerte en el cruce de ambos listones. No obstante, esta forma puede variar mágicamente para el combate.

Como cruz de madera, el objeto es una obra de artesanía pulida, con una decoración sinuosa que recorre ambos astiles. Causa 1D8+1 de daño y posee 8PA, los cuales sólo pierde ante armas malditas o tocadas por el Caos. Como espada, es una magnífica bastarda de guarnición metálica rojo brillante, en forma de alas de águila, con dos ojos tallados en la base de la hoja, y un mango en espiral grabado con la forma de un brazo diestro rematado en el extremo por un puño humanóide. La hoja es lisa, sin adornos, pero en ella también persisten las tres runas junto al guardamanos. Causa 1D10+3 de daño y posee 14PA, que sólo se pierden igual que en forma de cruz.

Los PA que el arma pierde pueden recuperarse a la tasa de 1PM sacrificado a ella por PA a recuperar, tras una tirada de *Ceremonia* exitosa. La regeneración dura 1MR por PA regenerado desde el sacrificio exitoso.

La cruz puede cambiar a espada si se le sacrifican 1D10+4 PM, mientras el guerrero se Concentra, y la espada puede cambiar a cruz con el mismo proceso, sacrificando 1D4+4 PM, Concentrándose. El cambio dura 1 asalto.

Existen otros poderes propios de cada forma del arma:

*Como Cruz*

-Blandiendo la cruz ante un no-muerto, caótico, demonio o adorador de dioses del Caos o la Oscuridad a la vista, y enfrentando la PER propia a la de éstos, la victoria significa causarles 1D6 puntos de Daño no regenerables a los PG Generales, cada asalto de victoria en PER vs PER/PM. Esta acción sustituirá otra de las acciones normales de combate (incluyendo conjurar). Los sacerdotes de dioses con las runas de la Luz, la Ley o la Muerte en sus cultos añaden su PER a la del arma.

-Blandiendo la cruz ante el rostro, mientras se cruza la mirada con una de las criaturas antes mencionadas, y Concentrándose, si dicha criatura no supera al menos por el doble de puntos la PER del atacante (sumada a la del arma), se mantendrá alejada del poseedor de la cruz 1D8+12 metros, y si quiere realizar alguna acción contra el mismo, deberá lograr una tirada de INTx2. Si la cruz la blande un sacerdote antes mencionado, la criatura deberá lograr, además, una tirada de CONx2 o sufrir unos terribles dolores que la harán perder automáticamente una acción del asalto de combate (ataque, defensa o conjuro).

*Como Espada*

-Si antes de asestar un golpe a un objetivo (con las características citadas antes para expulsar o dañar) el usuario obtiene una tirada de ataque en % inferior a su INTx3, el objetivo recibe daño no regenerable, que además costará el doble de PM en magia para curar, o el doble de tiempo si la curación es natural.

-Si el portador traza un círculo sobre su cabeza con la espada, y logra un éxito en su [INT+PER]x2%, durante los próximos 5 asaltos de combate, ninguna criatura maligna o caótica podrá usar poderes sobrenaturales o rasgos caóticos en presencia del guerrero o contra él. Esta habilidad cuesta 5PM cada vez que se usa.

### ***Espada de Las Runas* [Azote del Caos] CAR 2 PER 8 (Variable). Daño 1D8+2. 14PA. FUE 12. DES 13. MR-2. Espada a 1M.**

Este arma es color ébano, bellamente tallada, con una hoja cubierta en el centro por Runas del Caos, sobre las que se superponen Runas de la Luz y el Fuego. Su guarnición son dos cuernos de hierro negro, surcados de líneas en espiral, con dos tentáculos entrelazados como empuñadura, rematados en una garra de ave de presa. Esta antigua arma de las batallas de la Edad del Alba, con la que se combatía a seres del Caos, desapareció de la historia hace varios siglos. Se cree que incluso Arkat Daño del Caos la utilizó. Sus poderes ayudan a su portador en el combate contra el Caos. Para poder usarlos, debe vencer en una lucha de PER vs PER contra el arma, entrando así en armonía con ella. Antes del uso de sus poderes, es necesario



Concentrarse y gastar los PM indicados en cada uno (ya sean propios o de la espada, teniendo en cuenta que si los PM del arma quedan a 0, todos los poderes que estuviesen activos se apagarán cuando el valor de PM llegue a 0). Dos o más habilidades compatibles de la espada pueden activarse a la vez con un único gasto de PM y una única tirada de Concentración. Cualquier caótico que la empuñe recibirá 1D6 puntos de Daño a sus PG generales por asalto que mantenga el contacto y falle un PER vs PER con el arma (el enfrentamiento se realiza en el MR-1 de cada asalto).

#### **Poderes:**

*-Detectar el Caos.* No precisa gasto ni tirada. Es automático. La espada relampaguea y restalla con energía cuando en un radio de 40 metros a su alrededor hay signos de Caos. Hay un 20% por asalto de este comportamiento que un rayo de energía salga disparado (inofensivamente) en la dirección de la fuente más poderosa o cercana de Caos que la espada detecte. Con más de una fuente, se tira % por cada una para ver si un brote de energía surge señalando su dirección. Los rayos tienen un alcance de (PER de la espada) metros, y si alcanzan a un objetivo caótico, le causan 1D3 puntos de Daño a una localización de Proyectiles al azar (sólo la magia protege de este daño). Los rayos brotan en el MR-1 de cada asalto.

*-Limpiar el Caos.* Previo gasto de 1D6 PM, esta habilidad dura 1 turno. Cada golpe exitoso sobre un Caótico se entabla combate de PER vs PER (sumando la del arma a la del portador), y el éxito hace perder a la criatura un Rasgo Caótico al azar durante un día completo. Si la tirada de Resistencia es un Crítico, la pérdida es permanente.

*-Expulsar al Caos.* Previo gasto de 1D3 PM, la duración es de 1 turno. En un radio de (PER del arma) metros, cualquier caótico que quiera acercarse al portador, debe vencer con sus PM los de la espada sumados a los del portador (los PM por matrices del usuario cuentan en el combate). Caso de vencer, todas las habilidades no combativas del caótico se ven reducidas a un 75% de sus percentiles, y las combativas al 50% de sus percentiles (redondeando hacia arriba). Si la tirada fue una pifia, el caótico se ve repelido a tantos metros como PER del arma, perdiendo 1D6 puntos de Daño a una localización al azar (Tabla de Proyectiles) por cada 3 metros o fracción recorridos (al impactar contra el suelo o una pared) antes de topar con superficies duras o el suelo. Mientras el caótico está dentro del radio de acción del poder, debe tirar por Resistencia cada 5 asaltos.

*-Daño del Caos.* Previo gasto de 2PM, y con 1 turno de duración, cada vez que la espada golpee a un caótico, dobla el daño total efectuado por los dados.

*-Absorber el Caos.* Previo coste de 1D6 PM y duración de un minuto, cada vez que la espada golpee a un caótico y se le venza en PM vs PM (sumando PM de espada y portador), absorbe 1D3 PER del caótico hasta que lo deje a 0 PER o la habilidad concluya (lo que antes suceda). La PER absorbida se mantiene permanente en la espada, a menos que su portador necesite sacrificarla de alguna manera, en vez de la suya propia.

*-Destruir el Caos.* Cuando se activa la habilidad, sacrificando 1D8 PM, sólo es válida para el siguiente golpe del arma. Si el guerrero golpea y causa daño, debe enfrentar su PER (+PER del arma) vs PER del objetivo (criatura caótica). Si vence, el caótico quedará destruido.

#### ***Ijo-I-Bo (Cayado del Ki)* CAR 2 FUE 10. DES 15. MR-1. Arma a 2M. Daño 2D6. PA (Variable, valor igual a PERx2) PER 3D6 (Variable).**

Cuando alguien intenta tomar el cayado como propio, éste enfrenta su PER a la del futuro usuario. Si el cayado es derrotado, permitirá que su nuevo dueño lo utilice. Sólo pierde PA cuando es dañado con armas de hierro o mágicas. Sus PM sólo pueden invertirse en sus aptitudes únicas.

-Si el dueño se Concentra, el cayado puede tirar PERx5%, y el éxito le permite encogerse hasta a 20 cm (CAR 0.1). Esto precisa 1PM del usuario o el cayado. La duración es de 1 día. Para que el cayado crezca antes a su tamaño original, sólo es preciso golpear un extremo del mismo, y éste crecerá por el otro.

-Si el dueño se Concentra, el cayado puede tirar PERx3%, y gastando 1PM propio o del dueño, con un éxito podrá estirarse durante un asalto completo tantos metros como PER posea. El dueño puede apuntalar el cayado a una superficie sólida mientras crece, y con ello ser impulsado (en horizontal, apoyado contra una pared, para golpear a un blanco lejano –se añade al golpe 2D6 por la velocidad y sorpresa repentinas, pero el impacto obtiene un penalizador de -35 percentiles al ataque-). Cada PM adicional en esta habilidad permite añadir una unidad de PER en metros adicional al crecimiento, hasta un máximo de PERx5. Moverse aferrado al bastón en crecimiento es una Tasa de Movimiento de 10m/MR. Afianzarse al bastón para no caer precisa [FUE+DES]x2%, bajo riesgo de caer con un fallo (cualquier actividad que precise una mano mientras se está aferrado al bastón creciente será a -35 percentiles). La tirada de sujeción se hará cada asalto de crecimiento. Si el dueño cae desde un crecimiento vertical, habrá que calcular cuánto ha crecido el bastón hasta ese

momento para ver el daño de la caída. Una caída en horizontal causa 1D6 de daño +1D6 por la velocidad a la que se movía el portador con el crecimiento del bastón.

### ***Shuriken/Cuchilla de Polvo CAR 0.1 (precio 50p/5m.o.)***

Para los ninjas, los shuriken son una herramienta fundamental para sus acciones de infiltración y asesinato. Pero también son su "tarjeta de presentación" característica. Por ello, y gracias a ellos, las causas de un asesinato siempre eran conocidas, y la ley tenía una pista adecuada para organizar una "caza de brujas" con objeto de erradicar el asesinato por mediación de clanes ninja. La utilización de la alquimia en el tratamiento del metal otorgó una salida de escape a estas organizaciones, logrando gracias a ella unos shuriken especiales. Estos objetos alquímicamente preparados, al golpear a un objetivo (causen daño o no), se convierten en polvo tras el impacto, eliminando el arma del crimen si el blanco resultaba muerto. El costo de estas armas se duplica, pero merece la pena, ya que normalmente se evitaba así la pérdida de tiempo en volver a por el arma para eliminarla de la escena del crimen. Mientras el arma no se arroja para impactar, no se desintegra (a menos que sea golpeado con fuerza contra una superficie dura).

### ***Máscara de Deformación CAR 0.2 (Fabricada por medio de Ki)***

Los artesanos teatrales de Oriente, en su búsqueda de la perfección, pudieron fabricar gracias a sus enormes esfuerzos esta máscara rosacea de rasgos humanóides sin expresión emotiva, que tiene la capacidad de deformarse al colocarse sobre el rostro, alterando los rasgos faciales para que no se reconozcan. La máscara se adapta a un disfraz o ropa utilizada en ese momento. No obstante, no puede copiar un rostro existente, sino que crea uno propio (que es una variación de uno existente pero no igual de la región donde se fabricó). Mientras el disfraz se conserve, la máscara mantiene su forma. Volverá a su estado original al despegarse de la cara (se adhiere con la suficiente fuerza como para caer con movimientos bruscos), o si el disfraz es desechado o quitado del cuerpo que porta la máscara, o bien si el portador desea quitársela. Para que la máscara se adhiera y cambie, hay que gastar 1PM y 1D4 PF, además de Concentrarse (INTx3). La máscara otorga +20 percentiles en Disfrazarse y +4 percentiles al Ki de Disfrazarse.

### ***Pinturas de Geisha (Fabricadas por medio de Ki)***

En Oriente, las gheishas o damas de compañía son conocidas por su exotismo y su belleza exquisita y fascinadora, no exenta de misterio. Cuando las gheishas deseaban un especial atractivo, acudían a sabios alquimistas, los cuales les entregaban (previo pago de algún favor monetario o, más comúnmente, carnal) unos maquillajes especiales de fabricación secreta, que lograban realzar esa belleza a límites insospechados. Sólo útiles para mujeres, deben aplicarse con sabiduría (usando el arte del Maquillaje) para lograr su efecto. Otorgan +7 ASP y +25 percentiles a la habilidad de Sedución. El efecto se mantiene mientras la pintura esté en el rostro. El agua tiene un 75% de eliminar el efecto, y el sudor por pérdida de PF (5% acumulativo por asalto por cada PF usado en combate). El efecto dura como máximo (sin ser eliminado de otro modo) 24 horas. El precio por dosis es de 80p/8m.o.

### ***Vaina del Primer Golpe***

**CAR 0.1 para Tanto (precio 30p/3m.o.). CAR 0.2 para Wakizashi (precio 50p/5m.o.). CAR 0.4 para Ninjato (precio 70p/7m.o.). CAR 0.5 para Katana (precio 100p/10m.o.). CAR 0.7 para Nodachi (precio 120p/12m.o.).**

Quizá en el combate, el primer golpe puede ser esencial para la victoria. Para ello, la ayuda de la inventiva siempre ha superado a la fuerza bruta para vencer ("a menos que un tigre se enfrente a un dragón", como reza el dicho). Con esta idea, los maestros guerreros han añadido a sus vainas un artilugio especial, con una sujeción para mantener el arma firmemente sujeta a la vaina. Esta vaina artesanal dispara con un resorte y un movimiento firme y rápido de muñeca el arma envainada, otorgando +20 percentiles a Iaijutsu y +4 percentiles al Ki de Iaijutsu. Con una pifia, el resorte queda inutilizado, eliminando los bonificadores. La vaina puede usarse para detener, con el mismo MR que el arma que guarda, 4PA y un daño dependiente del arma que envaina (1D3+1 para Tanto, 1D4+1 para Wakizashi, 1D6 para Ninjato, 1D6+1 para Katana y 1D8 para Nodachi). Si la vaina aumenta en 2 sus PA, su CAR aumenta un 50% (redondeando hacia arriba).

### ***Esquirlas de Bosatsu (Fabricadas por medio de Ki, precio 19m.o./190p)***

Una combinación adecuada de sonidos, aromas, colores y formas cuando se descansa o se medita, conduce al estado mental adecuado que permite conjugar el cuerpo y el espíritu en un sólo ser. Los grandes sacerdotes y maestros samuráis, buscando la fuente del conocimiento, lograron fabricar en un momento de

inspiración y lucidez cuasidivinas este artefacto. Se trata de un farolillo de metal, dentro del que se encierra un intrincado y bello diseño de esquiras y representaciones de cristal, que han congratulado a un Bosatsu en el momento de su creación, y éste les ha otorgado su bendición. Gracias a ello, al agitarlas suavemente (por la brisa o un roce con los dedos), mejoran el estado mental para meditar. Añaden +15 percentiles a cualquier tirada de meditación.

***Garras de Felino / Zarpas de Zorro CAR 0.5 (cada guantelete). 4PA. Daño 1D4+2/1D6 (Fabricadas por medio de un Ki)***

Conocida la habilidad y agilidad de los zorros y los felinos para trepar por zonas de gran dificultad, los seres inteligentes han intentado lograr de forma artificial una mejora en estas habilidades, imitando a estos animales. Los Señores Ninja más poderosos encargaron a sus fabricantes la posibilidad de lograr unas auténticas garras animales que se acoplaran a las manos, para ser de ayuda sin necesidad de estorbar a otras actividades manuales. Gracias a la experimentación, se lograron crear unos guanteletes de piel de zorro y de gato, aparentemente normales pero de una excelente manufactura. Se trata de unos guanteletes con unas garras escondidas mágicamente en sus dedos, imitando auténticas garras animales. A una orden mental (INTx3) y gastando 1PM o 5PF, los guantes extraen estas garras. Para guardarlas basta otra orden mental (INTx4), ya que mientras estén fuera, se obtiene un malus de -15 percentiles a cualquier actividad manual de precisión. Las garras otorgan +30 percentiles a Trepar. Las zarpas +20. El BS% de ataque para los guanteletes es 20 (Ninjas-Ladrones), 15 (Samurais-Soldados) o 10 (cualquier otro).

***Ropa de Camaleón CAR (según el TAM del usuario, revisando la Armadura de Cuero y eliminando 1-2 puntos de CAR de la misma) Fabricada por medio de un Ki***

Los ninjas, para sus acciones de infiltración y asesinato, siempre han contado con una vestimenta especial, para ayudarles en estas actividades. Su avance en el camuflaje ha llevado a unos pocos privilegiados a descubrir una tela especial trabajada de forma secreta, que contiene algunas particularidades muy curiosas. Aparentemente, se trata de una vestimenta normal azul marino con forro blanco, para cuando se actúa a oscuras o en la nieve. En otros ambientes, el color del atuendo se adapta al entorno, tardando en el proceso 1D3 asaltos, necesitando 1PF por asalto de cambio, absorbido del portador de forma voluntaria. Los tonos de color que adopta el atuendo otorgan +15 percentiles a Esconderse, y las suelas amortiguadoras de sonido +20 percentiles a Deslizarse en Silencio. Esta ropa no puede ser dañada por armas comunes (aunque su portador sí), ni por fuego natural, y para el caso de magia que provoque daño físico, el traje posee 2PA por localización, que se pierden al ser dañados por magia, de la misma forma que los PA de una armadura blanda. Estos PA también protegen contra impactos de armas comunes, aunque no se pierden, incluso con golpes críticos.

***Bomba-Araña CAR 2 (precio según tipo de araña, entre 150p y 275p).***

Dentro de las redes de organización de los ninjas asesinos, la variabilidad y originalidad de sus inventos siempre ha destacado, sobre todo para artefactos mortíferos. Uno de ellos son las llamadas Bombas-Araña. Se trata de una caja con garras o “patas” que se agarran a casi cualquier parte a la que se arrojen o coloquen (para situarla sobre alguien, se precisa Trucos de Manos para colocarla escondida. La tirada valdrá para intentos de Buscar). Si se lanza contra un objetivo o una superficie, es preciso el éxito en Arrojar. La distancia efectiva y máxima es la FUEx2/FUEx3 del lanzador en metros. Cuando se alcanza el blanco y se cierran las garras de sujeción, se abre la caja y libera su contenido: multitud de arañas nerviosas y ofuscadas, dispuestas a picar a todo lo que se encuentren. El contenido es de 1D5x1D100 arañas (cada D100 sobre 3 se añade +25p de precio, y cada D100 bajo 3 se eliminan -15p de precio). Cada D100 de arañas libera un veneno de 1D8, 1D10 o 1D12 POT (3D100 arañas liberarían 3D de POT) sobre todos los blancos que puedan ser afectados en un radio de 2 metros de la caja, en caso de ser colocada en un techo o pared, o en caso de un único objetivo, sobre el mismo. La POT de las arañas depende del precio inicial.

***Mempo Demonio CAR 0.1 PER 1D20 INT 1D12+8***

En el Kabuki, o teatro chino, los Mempo son las máscaras terribles que representan al mal en forma de engendro diabólico, de forma que gracias a la expresividad de las mismas la acción teatral puede desarrollarse casi sin palabras. Sin embargo, las cosas son, a veces, más reales de lo que aparentan, ya que algunas máscaras son la forma terrenal de un verdadero demonio.

Cuando ésto ocurre, normalmente se trata de un demonio menor convertido en una máscara viviente por una pena o infracción, cometida normalmente contra un ente superior, como un Buda, un Bosatsu o un Kami, para que sufra la penalidad de ser controlado por un simple mortal, ya que éste puede aprovechar sus

poderes para el terror y la locura. Normalmente será un ninja asesino el que pueda sacar mayor partido a estas habilidades, intentando controlar al demonio, aunque puede ser al contrario.

Esta máscara con forma de engendro diabólico es un objeto vivo con un poderoso espíritu encarnado en ella. Para dominarlo, el usuario se coloca la máscara (que se adhiere al rostro con fuerza) y debe vencerla en una tirada de Resistencia de PER vs PER con un Especial. Si el éxito es simple, el Mempo rechaza al ser sin causarle mal. Si fue un fallo, el Mempo lo posee, convirtiéndolo en un Oni menor (dejando sus características físicas intactas, reduciendo su ASP :2 y cambiando su PER e INT por las de la máscara), otorgándole además algunos poderes típicos de Oni (1D6), entre normales y especiales (Ver **Tierra de Ninjas**, Criaturas), y un Rasgo Caótico. Si el Mempo es controlado, su INT puede usarse como la de un Familiar para almacenar conjuros (exclusivamente malignos y/u ofensivos), o para potenciar conjuros de Hechicería. Todos aquellos conjuros almacenados en esa INT permanecen en ella, aunque el Mempo sea liberado y desechado (la máscara puede olvidarlos, si lo desea, tras ser liberada).

La tirada de Resistencia se repite cada tantos días como PER del portador del Mempo, para ver si puede seguir controlándolo.

Ya sea como esclavo o amo, el Mempo posee estas habilidades especiales para usar una vez al día, adoptando una expresión facial para cada una de ellas. Para que funcionen, el Mempo debe vencer con sus PM a los del objetivo al que aplicar el poder (se pueden usar las habilidades contra grupos de hasta tantos objetivos como la PER:2 del Mempo). Cuando el Mempo es controlado, el controlador precisa Concentrarse y gastar tantos PF como indique cada poder para usarlo. El gasto es gratuito y la acción es automática si el Mempo controla. El alcance de las habilidades es la PERx2 del Mempo en metros.

**-Terror.** Utilizar la tabla de Habilidad de Terror del Elemento Sombra, contra un solo blanco elegido por el controlador o la máscara. Cada objetivo de más aumenta el coste en PF. Coste inicial 1D4 PF por objetivo.

**-Locura.** Utilizar la tabla del Conjuro Divino *Locura*, contra un solo blanco. Cada blanco extra aumenta el coste en un nuevo gasto. Coste inicial 1D3 PF por objetivo.

**-Miedo.** Utilizar la tabla del Conjuro Divino *Miedo*, contra un solo blanco. Cada blanco extra aumenta el coste en un nuevo gasto. Coste inicial 1D4 PF por objetivo.

**-Desmoralizar.** Análoga al Conjuro Espiritual *Desmoralización*, y se usa indistintamente contra uno o varios objetivos. Coste 1D6 PF.

**-Confundir.** Análoga al Conjuro Espiritual *Confusión*, y se usa indistintamente contra uno o varios objetivos. Coste 1D4 PF.

Contra barreras mágicas, las habilidades actúan con una potencia igual a 4 PM de magia Espiritual. Si las barreras son fuertes, la máscara puede usar sus PM, los de su víctima poseída, o los de su controlador (si éste lo permite) para penetrar dichas protecciones.

El controlador puede usar los PM del Mempo cuando lo desee, pero si llegan a 0, la máscara desaparece en una nube de humo negro, para reaparecer al día siguiente en otra parte del mundo con todos sus PM, PA y PG regenerados.

Para desprenderse de la máscara, si es controlada, se precisa Concentrarse. Si la máscara posee al objetivo, las tiradas de PER vs PER se mantienen, pero tomando como intervalos de tiempo la PER de la máscara. Si la máscara es golpeada, posee tantos PG como su PER:2 (redondeando hacia arriba), y tantos PA como su INT:2 (redondeando hacia arriba). Actúa como un yelmo, en caso de combate.

### ***Flor de Loto Dorado (4 dosis = 1 flor. Coste 100m.o. / 1 dosis Coste 25m.o.)***

Las plantas encierran en su interior secretos muy útiles para otros seres vivos, aunque muy pocos han sabido descubrirlos, y muchos menos aún han conseguido aprovechar al máximo su rendimiento. Una de las plantas más utilizadas para la meditación es la flor del Loto Dorado. El cultivo de esta flor sólo puede ser en estado salvaje y alta montaña, cerca de manantiales de agua dulce y fresca.

Consumir un pétalo directo sin tratar produce un efecto venenoso de POT 2, que reduce la DES del objetivo en 1 hasta que se purga el veneno, así como otorga un malus de -5 percentiles a todas las habilidades de Agilidad y Percepción por cada POT del veneno.

Para que el efecto sea el apropiado, se debe cocer un pétalo fresco (o bien conservado) en agua con miel, o se debe espolvorear sobre jugo de cítrico azucarado. El efecto es +40 percentiles a tiradas para Meditar y Meditación Zen, aunque no puede consumirse más de una dosis al día, ya que sus efectos no son acumulativos (sin embargo, la duración sí lo es, a razón de 12 horas por dosis). El preparado también mejora las protecciones mentales ante ataques externos, así que cualquier asalto mental (Espíritus, Magia) contra la INT del consumidor o sus emociones obtiene -10 percentiles a la tirada de Resistencia, o -25 percentiles al lanzamiento del conjuro y -15 percentiles en el enfrentamiento de PM vs PM.

### ***Te del Yakushin (1 dosis Coste 50m.o)***

Este té, bendecido por el Kami Sanador Yakushin para ser entregado a sus hombres santos, está consagrado a capacidades curativas y alivio de males. Prepararlo exige éxito en una tirada de Ceremonia o Ceremonia del Té. Posee efectos selectivos según lo que se desea que realice y la dolencia del consumidor. Tomar este té estando sano recupera 1D8 PF (si se ha realizado previamente un ejercicio intenso o continuo en las últimas 24 horas).

Otras aplicaciones:

- Cura 1D6 PG Generales y por localización hasta 1 hora después de haber sufrido el daño. Si se toma después, sólo se recupera 1D3.
- Detención de una hemorragia por impacto lisiador o amputación, si se aplica el té sobre la herida, y recuperación de 1PG en la localización dañada.
- Purga de 1D3 POT si se toma hasta 5 minutos después de ser envenenado.
- Regeneración de los PG perdidos por una quemadura de ácido, a razón de 1 PG por POT de ácido que hubiese dañado la zona, hasta un máximo de 6 PG.
- Aumento de 1D3 CON temporales antes de consumir un veneno, a efectos de resistirlo. Dura 1 hora.
- Posibilidad de una nueva tirada antes de tiempo de Resistencia contra Fiebres Cerebrales, aunque no corresponda, para intentar erradicarla o paliarla.
- Detención de la enfermedad de Escalofríos Insidiosos, y recuperación de un nivel de salud dentro de la enfermedad, si necesidad de tirada de Resistencia, en un plazo de 20-CON días (mínimo 1).
- Malus de -15 percentiles a cualquier Espíritu de la Enfermedad que porte Fiebres Cerebrales o Escalofríos Insidiosos, en sus tiradas de Resistencia contra el consumidor, durante 8 horas después de consumir el té.
- Inmunidad al ataque de las enfermedades antes mencionadas que los Broos portan al luchar, durante 4 horas.

Combinar 3 dosis de té, además de recuperar 1D20+6 PF perdidos con anterioridad, se puede elegir uno de estos efectos:

- Curar 1D20 PG Generales y por localización en el plazo de 1 hora, en las mismas condiciones anteriores, y si no, 1D10 PG.
- Purga de 1D10 POT de veneno, si ya se está envenenado.
- Aumento temporal de 1D10 CON, para una situación de envenenamiento futuro.
- Regeneración de un miembro amputado. Consultar el conjuro Divino *Regenerar Miembros* y aplicar los mismos efectos, sólo que la duración en días aumenta un 50% (redondeando hacia arriba).
- Erradicación de las enfermedades antes mencionadas del cuerpo del enfermo, y recuperación de la mitad de los puntos de Características perdidos. En caso de provocarlos un Espíritu en posesión, el mismo debe lograr una tirada de Resistencia de su PER contra la Característica afectada (al doble de su valor) o abandonar de inmediato el cuerpo y el Plano Mundano.
- Inmunidad por 1 día a cualquier enfermedad física o mental.

**NOTA:** Los efectos antes mencionados que no se han visto aquí reflejados, simplemente se triplican (si es posible) o se aplica un efecto más razonable que el de triplicarlos.

El lado negativo del té es que puede “emborrachar” al objetivo, como un potente sedante. No se pueden consumir más de tres dosis al día. Cada dosis por encima suministra una POT de 1D6 acumulativa (además de sus efectos curativos), que se enfrenta a la CON del objetivo. Si se resiste la POT, el afectado sufre -40 percentiles a todas sus habilidades por tantos turnos como POT absorbida. La POT se purga a la tasa de 1 punto por hora cuando concluyen sus efectos. Si la POT no se resiste, el herido cae dormido durante tantas horas como POT asimilada.

### ***Colmillo de Dragón CAR 1.5 PER 12 (Variable). Daño 1D8+4 (Especial). 24PA. Espada a 1M. FUE 12. DES 14. MR-2.***

Se trata de una espada con empuñadura de marfil envuelta en alambre de hierro rúnico, y guardamanos en forma de alas desplegadas de dragón. La hoja (de adamantino blanco, que posee un suave resplandor propio que ilumina en un radio de 5 metros) se une a la empuñadura por una talla con forma de dragón con las fauces abiertas, como si la hoja fuese una llamarada. Se trata de un arma bendecida por el Gran Dragón Cósmico para sus fieles, además de una manifestación de su poder físico. Quien no haya sido autorizado a empuñarla, debe enfrentar su PER a tres veces la PER del arma, y si pierde, recibirá cada asalto de enfrentamiento fallido (una tirada por asalto) 2D10 puntos de Daño no regenerables (sólo la curación natural los recupera) a los PG Generales por medio de una llama blanca que brota del arma. Todo aquel enemigo que el arma designe como tal y que observe estas llamas necesita una misma tirada de Resistencia (una por asalto mientras siga habiendo llamas) para no quedar ciego durante PERx3 del arma en días (sólo

una Intervención Divina cura esta ceguera). Las llamas iluminan un radio en metros igual a la PERx3 del arma, como luz del día, y al doble de este alcance como luz de antorcha. Los no enemigos del arma que no pasen un enfrentamiento de PER vs PERx2 del arma al ver las llamas sólo quedan cegados y aturridos tantos turnos como PERx2 del arma. Quien empuña el arma y es digno de ella es inmune a estos efectos.

La espada posee otros poderes. Gastar los PM de la espada en activarlos hará que, cuando los PM lleguen a 0, no podrán volver a usarse hasta que se recuperen la mitad de dichos PM, y el brillo de la hoja se apagará hasta entonces. Perder en más de cinco ocasiones todos los PM en manos del mismo portador hará que el arma desaparezca de sus posesiones, buscando un usuario más digno, aunque no aparecerá hasta pasado un año.

-Con la orden ATACA, la espada brilla con una luz anaranjada, y su daño se duplica al impactar. Mientras esto sucede, el portador podrá ver perfectamente (sin importar las condiciones de visibilidad) a cualquier enemigo en un radio de 50 metros. Cualquier magia de oscuridad es penetrada por un efecto de 10 PM de Magia Divina para ver a su través. Si el portador se enfrenta a un Elemento Sombra bajo la orden de ATACA, puede enfrentar su PER más la de la espada a la de la Sombra en una Tirada de Resistencia. El éxito expulsará a la Sombra de la presencia del portador de la espada. La oscuridad de un Elemento Sombra también es atravesada por la espada si entra dentro del radio de acción de este poder. El poder permanece activo 1 hora gastando 4PM, y podrá activarse durante 10 turnos adicionales (consecutivos o no) en las siguientes 24 horas.

-Con la orden ABRASA, apuntando a un objetivo, la espada libera una llamarada que lo envuelve e impacta a los PG Generales del mismo de forma automática (tras vencerle en PM vs PM [sumando los del usuario a los de la espada]) con 3D12 puntos de Daño. Este daño sólo puede resistirse con magia de protección contra el daño físico o armaduras encantadas (sólo los PA mágicos protegen). Las armaduras normales pierden 1PA por cada 5 puntos de Daño en que el fuego supere los PA totales. Además, al calentarse, la armadura causará 1D6 puntos de daño a los PG Generales del portador por cada 10 CAR o fracción que posea, después de que el objetivo sea alcanzado por la llama. El efecto de calor por contacto dura 1D10 asaltos (tan pronto como el objetivo se desprenda de la armadura –por ejemplo, cortando las sujeciones- dejará de recibir daño). Si la armadura es rociada por agua muy fría, se agrieta y estalla, rompiéndose y desprendiéndose del objetivo al final del asalto (drástico y efectivo). Las armaduras orgánicas son reducidas a cenizas cuando se superan sus PA. La llamarada tiene un alcance máximo igual a la PER del portador más la de la espada. El impacto de la llama se produce en el MR-DES del portador y cuesta 6 PM (del portador o la espada) su uso. Este poder puede potenciarse (2PM adicionales causa 1D12 puntos de daño más), y sólo puede usarse 1D3 veces al día.

-Con la orden AHUYENTA, todo enemigo en un radio de 10 metros alrededor del portador que la enarbola se ven atacados por un conjuro de *Miedo* y otro de *Locura*, con una fuerza de 10 puntos de Magia Divina (en concepto de atravesar protecciones). El efecto es causado por una ilusión que cada objetivo percibe como lo más aterradoramente demente que es capaz de imaginar, incluyendo en esa ilusión la figura de un terrible dragón inmenso que se solapa con la ilusión. Para la tirada de Resistencia, se combinan la PER del arma y el portador. El coste del efecto es de 4PM, y puede usarse hasta 3 veces al día.

-Con la orden PROTEGE, un área de 5 metros de radio alrededor del sacerdote brilla con una esfera que parecen llamas blancas sujetas sobre la garra inmensa de un dragón. El área se mueve con el portador, que mientras esté activa no podrá ejercer acciones ofensivas, y cada asalto en que esté activa el portador debe Concentrarse.

Cualquier objetivo designado por el usuario podrá entrar sin problemas en el área. Aquellos no invitados, o los enemigos del portador del arma, deben forzar la entrada al área causando en un impacto más puntos de daño que PER combinada del portador y la espada. Cada aliado dentro del área añade 1D3 al valor del efecto protector.

Entrar tras abrirse paso también requiere enfrentar FUE vs la PER total antes mencionada.

Si el atacante vence, tendrá un asalto para actuar antes de que una FUE igual a la PER antes indicada lo empuje fuera del área. Cada punto en que esta “FUE” supere el TAM+1/6 de la CAR del asaltante, lo hará retroceder 1 metro violentamente. Cada 3 metros desplazados significa que el objetivo ha sido empujado y ha caído al suelo o ha impactado contra una superficie dura, causándole 1D6 de daño a una localización al azar.

Si el atacante pierde en la lucha de FUE, recibirá la mitad de la PER combinada del arma, portador y aliados en daño a sus PG Generales, y la otra mitad la sufrirá en pérdida de PF y PM (a partes iguales). Sólo los conjuros de protección contra la magia reducen este efecto. Cada punto de pérdida es como si se tratase 1 Punto de Magia Divina a la hora de protegerse de él. El efecto de empujón y daño se repite 3 MR después de que un objetivo irrumpa dentro del área protegida. Cada asalto posterior al primer daño o efecto de empuje, volverá a repetirse en el MR-1 si el objetivo sigue dentro del área.

El coste del poder es de 1D6PM de la espada y 1D6PM del portador. No se activará si no hay un sacrificio doble. Puede activarse cuantas veces desee el usuario, siempre que haya PM.

### ***Las 9 Perlas del Dragón CAR 0.5 (Perla mágicamente activa) CAR 0.1 (Perla inactiva)***

En el lejano país de los mandarines, se ha considerado al dragón siempre como un símbolo de poder y sabiduría, de tal forma que aquellos que lo idolatraban y conocían de su poder siempre buscaban la forma de congraciarse con alguno de ellos. Pese a que la mayoría de los dragones son esquivos con la humanidad, e incluso algunos de ellos suelen ser hoscos y agresivos, el Dios Dragón es la excepción más favorable a los mortales, puesto que se le conoce una gran facultad para conceder deseos.

Se dice que estas perlas pertenecen al poderoso Dragón Cósmico y que conceden deseos. Encontrando las 9 perlas, grandes como puños, doradas y translúcidas como el iris de un dragón, e invocando su poder, si quien lo hace es de corazón noble y bueno, el Ryu-Jin (así llamado en Kralorela) o Dios-Dragón se manifestará en el mundo terrenal, investido en una fracción de su poder y majestuosidad infinitos, oscureciendo los cielos con una tormenta eléctrica sin lluvia, despertado de su sueño en su templo bajo el mar, o desde lo profundo del firmamento. Cuando se manifiesta, concede a su convocador un único deseo (cualquiera), mientras no implique dañar de ningún modo a ningún ser vivo.

Para llamar al Dragón, se reúnen las nueve perlas, se realiza una Ceremonia e Invocación correctas, y entonces las perlas comienzan a brillar y palpar con energía, mientras el cielo se oscurece y restalla. Entonces, nueve haces de luz brotan de las perlas y golpean las nubes, uniéndose para solidificarse en el titánico cuerpo del Dragón (de dimensiones cercanas a un accidente geográfico) a partir de nueve formas dracónicas luminosas: el Li Lung (Dragón de la Tierra, la Montaña y el Terremoto), el Chiang Lung (Dragón de Río y las Cascadas), el Tung Mi Lung (Dragón de la Tormenta y la Tempestad), el Lung Wang (Dragón del Mar, el Océano y el Tsunami), el Lung Ryu (Dragón de la Luz y el Rayo), el Ming Lung (Dragón de Bosques, Forestas, Junglas y Selvas), el Mio Lung (Dragón de las Sombras y la Oscuridad), el Lung Kane (Dragón del Viento, el Huracán y el Tifón) y el Fu May Lung (Dragón del Fuego y el Volcán).

Cuando el Dragón se manifiesta y habla, su voz sacude el mundo, deseando conocer el motivo por el que se le ha despertado, y si en su mano está hacer cumplir el deseo de quien lo invocó. Cuando el deseo se ha cumplido, el Ryu-Jin vuelve a convertirse en luz y energía, y estalla en nueve haces de luz que se dispersan por el mundo, llevándose consigo las perlas inactivas (convirtiéndose en vulgares perlas pequeñas). Las perlas volverán a estar activas pasado un año exacto tras la última manifestación del Ryu-Jin, creciendo y cambiando de color y aspecto una vez más.

Si aquel que posee las Perlas viaja hasta el templo submarino del Dragón, o busca una morada consagrada al mismo en el mundo terrenal o el Plano Heroico, puede congraciarse con el Dios-Dragón y pedirle un deseo sin restricción alguna, siempre que su corazón tenga los mismos requisitos que se indican anteriormente. O bien, si entra dentro de los parámetros restrictivos, pedir hasta tres deseos.

### ***Brazaletes del Corazón del Lung Wang CAR 0.5 cada uno. 10PA. PER 20 (cada uno Variable). Creados por el Ryu-Jin.***

El Lung Wang es el dragón de los mares, personificación de la serenidad, y a la vez de la fuerza indomable. El Ryu-Jin dejó estos dos objetos, hechos de madreperla marina, sobre el mundo para que sus hijos supieran utilizarlos con sabiduría y benevolencia.

Estos objetos de madreperla marina sólo pueden ser utilizados por un profundo conocedor de la cultura oriental, además de practicante de algún arte marcial, y poseedor de un alto sentido del honor, la bondad y la justicia. Si alguien no cumple estos requisitos, se verá atacado en su PER por la PER combinada de ambos brazaletes, y si es vencido, cae en un coma del que no despertará hasta que alguien que podría ser aceptado por los brazaletes ponga la mano sobre el pecho del caído y desee que vuelva de su letargo. Alguien si cuidados en este estado morirá por inanición y falta de agua, o por cualquier causa que, con el tiempo, le cause daño mortal (está indefenso).

Aunque los brazaletes no venzan en PER vs PER, sólo quien cumpla todos los requisitos podrá usar sus poderes. Cada vez que quiera hacerlo, debe entrechocarlos, golpeando la talla en forma de dragón con la talla en forma de símbolo del Yin y el Yang que hay en ambos, tallado en plata e hierro. Un solo brazaletes puesto no otorga poder. Los objetos sólo pierden PA cuando se los golpea con hierro, adamantino o armas mágicas. Recuperan 1PA por cada PM sacrificado en ellos por su portador, o que gasten por sí mismos.

Los brazaletes recuperan PER como un ser vivo, por cada victoria en Tiradas de Resistencia.

-*Velocidad:* Cada brazaletes debe sacrificar 1PM o el portador 2PM, y el usuario obtendrá una Tasa de Movimiento durante 15 minutos x3, la habilidad marcial de Atrapar / Esquivar Flechas a un 75% (si ya la poseyese, cualquier éxito salvo 00 será automático, obteniendo un Ki de 25% de la misma) y Yadomejutsu

(idem de los beneficios anteriores). Sus acciones por MR se duplican, y su DES aumenta 10 puntos. Todo esto no influye sobre los PF del usuario. Este poder es compatible con el de *Combate*.

*-Proyectar:* Gastando 2PM de un brazalete o propios, podrá usar la PER de un brazalete para proyectarla en forma de golpe físico contra un blanco a la vista y a distancia (máximo en metros igual a la PER del portador más la del brazalete usado para “disparar”), al cual golpeará con un daño igual a dicha PER a los PG Generales. Sólo los PA de armaduras mágicas (la media del total de la armadura) o los conjuros que protegen contra la magia frenarán este daño (cada punto de daño cuenta como 1 Punto de Magia Divina para ser frenado). Cada 10 puntos de Daño pueden convertirse en 1 punto de Daño Estructural para destruir materia (piedra, metal, o madera sin encantar). Cada punto de PER en encantamientos otorga 1PA sobre esas substancias a efectos de resistir el daño estructural. El impacto se lanza en el MR-DES del portador. Si el usuario combina daño de los dos brazaletes, el golpe se lanza en el MR-10 y se precisan 4PM (2 y 2 por brazalete o el total por el usuario). Aun así, es preciso una tirada de Concentración entonces para impactar.

*-Transporte:* Gastando 3PM del usuario o 2PM de cada brazalete, el usuario podrá teleportarse a cualquier lugar a la vista (en un radio de 50 metros) 3MR después del gasto de magia, o a cualquier lugar que conozca (no a la vista) en un radio de 100 metros. El poder sólo puede usarse si no hay enemigos a menos de 2 metros del usuario.

*-Luchar:* Gastando 4PM propios y 3PM de cada brazalete, el portador armoniza con ellos. Durante 1 turno de combate, el usuario obtendrá +5 FUE, doblará su daño con cualquier arma natural, ningún enemigo podrá sorprenderle por la espalda (los bonos de ataque por la espalda no se aplican), 10PA de armadura mágica por toda la piel, y todas las capacidades y habilidades normales y Ki en las Artes Marciales aumentarán en 15 percentiles, además de obtener la posibilidad de crítico con un 10 o menos en las tiradas correspondientes.

*-Paso del Agua:* Gastando tantos PM propios como su Tasa de Movimiento, o 2 PM de cada brazalete, el usuario podrá caminar, correr o saltar sobre el agua como si fuese tierra firme, incluso si está turbulenta, durante 1 turno.

*-Destruir:* Gastando 1D8 PM propios y 3PM de cada brazalete, al asalto siguiente el usuario podrá golpear con su puño a un objeto de no más de cinco veces el tamaño del guerrero.

Si el objeto está vivo, debe enfrentar su PER (combinada con la de ambos brazaletes) a la del objetivo (o PM si es un no-muerto). Si vence, el blanco muere o es destruido. Si no, recibe tanto daño a sus PG Generales como la mitad de la PER combinada de guerrero y brazaletes. La zona golpeada explota con una luz cegadora, en la que queda una cicatriz con la forma del símbolo Yin-Yang ennegrecido.

Un objeto inerte golpeado queda completamente destruido si no posee PER (encantamiento, o piedra/metal mágicos). Caso de poseerla, se recurre a la lucha anterior. El daño causado si el guerrero pierde la tirada es un porcentaje de objeto destruido igual a 5D20%. Perder más del 75% con esta tirada implica destrucción efectiva, aunque queden trozos grandes.

Este impacto sólo puede lanzarse en el MR-10 del combate, y si es contra un objetivo que pueda defenderse requiere una tirada de ataque. Un fallo desperdiciará el golpe y los PM gastados.

*-Golpe de las Olas:* Señalando a un objetivo a la vista, y gastando 6PM propios o 3PM de cada brazalete, el suelo emitirá una ondulación desde el guerrero al objetivo (sólo si es suelo natural. El suelo manufacturado impide este poder). Todo lo que esté vivo y en pie entre el guerrero y el objetivo debe tirar DES vs PER del guerrero (sumada a los brazaletes) o caerá al suelo (la onda tarda 3 MRs en alcanzar a su objetivo, así que si se desea Esquivar se podrá a la mitad de percentiles). Cuando el objetivo es alcanzado, una ola de terreno lo golpea con 1D8 puntos de daño por cada 5 metros o fracción entre el objetivo y el guerrero. El alcance máximo de la ola es de 50 metros. El objetivo puede tratar de apartarse con la habilidad de Saltar (necesita un Especial, y aun así recibirá la mitad del daño, y con un Crítico recibirá daño mínimo) y que haya espacio libre a su alrededor para aterrizar. El daño es a los PG Generales, y la media de PA de la armadura que porte el blanco servirá para amortiguar el golpe. El poder puede lanzarse en el MMR-CC+3 del guerrero.

*-Furia del Tsunami:* Con un movimiento del brazo, el guerrero “golpea el aire” y lanza un viento de FUE 50 en la dirección en la que desee. Este viento abarca 100 metros a ambos lados del usuario y 500 hacia delante, como si se tratase de un vendaval natural, arrastrándolo todo en esa área. Este poder sólo puede usarse en la Estación de las Tormentas sacrificando 1 PER propio del usuario y 10 PM de cada brazalete. El poder se manifiesta en el MR-10 del asalto que el usuario sacrifica la PER y los PM. Si se usa en la costa o el mar, existe un 25% de probabilidades de que se forme tormenta.

*-Inmersión:* El guerrero podrá sumergirse bajo el agua, moverse con libertad (tridimensionalmente) como en la superficie a la misma Tasa de Movimiento, respirar tranquilamente y ver sin penalizaciones por medio acuático. El coste es de 3PM propios y 1PM por brazalete. La duración del poder es de 10 minutos. Mientras el poder está activo, todo equipo y ropaje portado no impedirán nadar, y además no se estropearán con el agua. Las posibilidades de combatir tampoco se verán mermadas.



*-Rabia del Lung:* Similar a *Proyectar*, envía un rayo en forma de dragón de energía llameante verdeazulada contra un objetivo cuando el guerrero une sus manos formando un triángulo con sus dedos. El impacto se efectúa en el MR-10 y no se puede evitar. Se debe gastar 1 PER propia y otro por cada brazalete. Cuando el dragón impacta con un estallido, se enfrenta la PER (actual) del atacante y sus brazaletes contra la del objetivo (o PM si es No-Muerto). Con la victoria, el objetivo recibe daño a sus PG Generales de 2D10 puntos. Los conjuros que protegen contra la magia anularán PG como si se tratase de Magia Divina (1 PG por cada 2 puntos de protección Espiritual o Hechicería). El daño se efectuará cada asalto mientras el guerrero siga ganando la tirada de Resistencia, hasta un máximo de 10 asaltos, o bien hasta retirar el efecto a voluntad. Mientras el objetivo siga recibiendo daño, se verá envuelto en las llamas descritas anteriormente, que producen horribles quemaduras.

### ***Polvo de la Confusión* CAR 0.2 por dosis. Fabricado mediante un Ki.**

Cuando los Oni hablan al viento, sus palabras se convierten en escarcha, perdurando como tal hasta la primavera, como muestra de su carencia de corazón. Son fríos en su interior, y su único fin es el mal, el caos. Los Oni también son los maestros de la mentira y la confusión. Y los hombres se aprovechan de estas cualidades para sus propios fines. Un alquimista aplicado puede conseguir la escarcha del Oni, si aplica el oído en todas las gotas heladas que pueda encontrar en su camino. Aquellas de las que proviene un lejano susurro, y que hacen estremecer los cuerpos y los corazones, son las palabras olvidadas de un Oni. Con ellas, aplicando las pociones adecuadas, se fabrica el polvo de la Confusión.

Su poder es, una vez arrojado al aire sobre la cabeza de uno mismo u otra persona, cualquier palabra de su boca resulta inverosímil e ininteligible, si esa persona desea no revelar información importante. Pero aunque no lo desee, al hablar con alguien, ésta persona debe lograr INTx2 por cada frase que escuche del afectado por el polvo de la confusión, o sólo escuchará palabras sin sentido. Otra faceta del poder del polvo es que, si aquel que lo lleva encima susurra unas palabras desconcertantes a alguien que pueda escucharle y le vence en PM vs PM, la persona que lo escucha quedará *Confundida* (como el conjuro) durante tantos turnos como PER poseyese el portador del polvo. La duración de los efectos del polvo es imprevisible (dura 2D6 horas).

### ***Esquirlas de la Desaparición* CAR 0.3 por dosis. Fabricadas por medio de un Ki.**

Estas pequeñas motas de polvo de brillante color son extraídas del corazón de una roca de cuarzo, de lo más profundo que una persona pueda viajar hacia el interior de la tierra (no menos de varios cientos de metros hacia abajo). Combinadas con una sucesión de experimentos alquímicos, las esquirlas estarán preparadas en el interior de un pequeño saquillo de cuero, forrado con piel de serpiente: Si el saquillo se abriese por accidente, el poder de las esquirlas se disiparía, quedando éstas inservibles y de un color opaco.

Cuando se quiere hacer uso de ellas, aquel que lo desee debe hacer una tirada Especial de Ceremonia, gastar 1D3 PM, y esparcir las esquirlas en el aire con la mano, trazando un arco desde el abdomen hasta la cabeza. Mientras las esquirlas caen, van desintegrándose en destellos cada vez más cegadores, que envuelven a quien los usa, haciendo que brille con luz multicolor, para ir desvaneciéndose hasta desaparecer junto con los destellos. Este proceso dura 3 MR, desde el MR-DES de quien usa las esquirlas. Si en ese tiempo es perturbado por una fuerza externa, debe lograr Concentrarse, o el poder de las esquirlas quedará inútil.

El blanco que desapareció con las esquirlas puede elegir, mientras realiza la ceremonia, teleportarse a un lugar a la vista o que conozca, a no menos de 50 metros de donde se encuentra al efectuar el encantamiento, o hacerse invisible durante 10 asaltos (esto no le permite ser intangible. Sigue produciendo ruido y dejando huellas). En ambos casos, una detección mágica (*Vista Mágica*, *Visión Mística*) o un Ki en Otear pueden mostrar dos cosas: en caso de teleportación, puede observarse que, tras la desaparición, se abre un agujero mágico en el aire, mostrando un paisaje por el que entra una silueta. Si quien observa reconociese ese paisaje (INTx3), puede situar al que huye y rastrearlo hasta el lugar por medios físicos; si es invisibilidad, se podrá observar una silueta brillante del usuario de las esquirlas (con conjuros) o una especie de relieve transparente, de bordes opacos (si se utilizó el Ki).

### ***Viento del Silencio* CAR 0.5 (el saquillo). Objeto de Kami. PER 3D6+12.**

El viento transporta los sonidos, los hace viajar veloces, o los amortigua con su pesadez y quietud en la calma. Por eso, aquellos que dominan el viento pueden traer hasta sus oídos todo aquello que quieren oír... o hacer inaudible cualquier sonido. De ello se encarga el Kami encerrado en este saquillo de piel azul celeste, con cordón de plata, y una runa oriental del aire cosida con hilo negro.

Cuando el saquillo es abierto y su portador aspira la brisa que surge de su interior, cualquier sonido que produzca al moverse durante la próxima hora será absorbido por el Kami del interior del saco. Ni un Ki de Escuchar podrá detectar ningún sonido. Este poder puede usarse sólo tres veces por semana.

El saquillo también provoca que, si se lleva abierto colgado del cuello, su portador se transforma en viento, multiplicando x10 su Tasa de Movimiento, y evitando la pérdida de PF al desplazarse. Sólo los ataques mágicos podrán afectar a sus PG (en este caso sólo se cuentan sus PG generales) o a otra Característica, y teniendo en cuenta que el viento no se ve, sólo se podrá detectar al portador por medios mágicos, para los cuales la PER del Kami sirve como barrera mágica, contrarrestando 2 PM de magia espiritual o hechicería, o 1 PM de magia divina por cada PER del Kami. El portador debe sacrificar 1 PM por cada 5 TAM o fracción que posea al saquillo, más 1 PM por cada 30 CAR o fracción que transporte, para poder transformarse en viento con todo el equipo que lleve encima. Esta transformación dura 4 horas como máximo, pudiendo el portador volver a su forma original siempre que lo desee, pero para volver a ser viento, debe gastar de nuevo PM.

Como objeto habitado por un Kami, precisa oración y culto para seguir siendo útil. Cada semana que su portador no le sacrifique 1 PM y se alce al pico de la montaña más alta de la región en la que se encuentre, para allí abrir el saquillo y dedicarle una Ceremonia (tirada exitosa), el Kami no le prestará ningún servicio, y si son más de tres semanas, el Kami lo abandonará alzando el vuelo, para caer en cualquier otro lugar perdido de la vista de su anterior dueño.

### ***Agua del Cambio CAR 0.1 por dosis. Extraída de la Fuente Prohibida de Susano-O, en su morada de las Montañas Hida, en la Isla de Honshu, en Nihón.***

Algunos fantásticos poderes de los Oni, aunque son considerados demoníacos y sacrílegos, a veces resultan muy útiles. El agua de la fuente de Susano-O revela la cualidad para cambiar la apariencia externa de quien la bebe, con algunos riesgos para su salud. En principio, cada dosis posee una POT venenosa mágica de 2D6. Cuando es bebida, consiguiendo resistir su POT, el consumidor puede expresar en voz alta a quien quiere parecerse, y el agua le hará cambiar a la forma de esa persona, hasta el último detalle de su físico, durante 15 minutos por dosis (la POT es acumulativa, así, cada nueva dosis bebida, cuando la anterior no se ha purgado, cuenta como la suma de ambas dosis para ser vencidas por la CON del consumidor, y así sucesivamente). Una vez acabado el efecto, la POT se purga a la tasa de 1 POT por cada hora de reposo absoluto, o 1 POT por cada 4 horas de actividad normal. Aquellos que no resistan la POT no sufrirán ningún efecto al momento, e incluso cambiarán en la persona deseada, pero cuando haya pasado la mitad del tiempo en el efecto del agua, volverán a su estado normal, y perderán 1 ASP por cada 3 POT consumidas, en medio de dolores y calambres, que además restarán 1D3 PG generales por cada 3 ASP perdidos. Siempre es peligroso jugar con la magia de los demonios.

### ***Sangre de Oni.***

Los Oni son los seres malvados más despreciables de la cultura oriental. Son los demonios, por excelencia, en esta religión, al servicio de Susano-O, Señor de los Infiernos, o independientes e incontrolables. Debido a sus grandes poderes malignos, es muy peligroso encontrarse a un Oni, mucho más intentar enfrentarse a él. Sus fechorías han sido a menudo causa de oscuras leyendas. Sin embargo, casi todos los estudiosos de sucesos sobrenaturales y magia oscura saben que la sangre de los Oni es un elixir con unas propiedades muy útiles para su trabajo, al tiempo de otorgar ventajas mágicas a aquel que la consume. Sólo los más osados y locos (o idiotas) se atreven a desafiar en duelo singular a estos engendros, pero en el caso de vencerlos, tienen en su haber un producto muy codiciado entre las sociedades secretas de magos, que pagan cuantiosas sumas por este producto, amén de una pócima "milagrosa" por sus propiedades.

Cualquiera que bebe una dosis de sangre de Oni (al menos un medio cuarto de litro de la misma) se ve condecorado con +1 PG General permanente (aunque la media de su CON y TAM no lo permita) y +0'5 PER permanente (este aumento sólo se nota cada dos dosis, en las que se gana +1 PER), hasta un máximo del doble de los PG generales Originales y un máximo de 1'5 veces más de PER de la original (si se tenían 18 PER, se pueden llegar a 18+9 [18:2] = 27 PER). La PER máxima posible por raza se mantiene y no varía, aunque si por este método se supera ese valor, ya no se podrá subir la PER más de otra forma que no sea ésta, o alguna muy parecida.

Pero la sangre de Oni tiene otros efectos menos halagüeños. Es la sangre de un demonio y de ella nunca extraeréis nada netamente positivo. Cada dosis de sangre consumida otorga un 10% acumulativo de posibilidades de conseguir un Rasgo Caótico y un 5% acumulativo de ser Exorcizado (como en un Combate Espiritual, y si se logra vencer al infectado por sangre de un Oni, su alma es desterrada de su cuerpo, muriendo éste y convirtiéndose el alma en un fantasma) o Expulsado de Templos y lugares Sagrados de

cualquier panteón No Lunar y también No Caótico (incluyéndose los templos Orientales dedicados a cualquier ser superior no maligno).

***Ninjato Venenoso* CAR 1.0 Daño: 1D8+4 (Especial por Veneno). PA: 12. FUE/DES: 8/15. MR-2. BS% 10 (Para ninjas)/ 05 (Cualquier otro).**

El Ninja Jenjo Komazura, guerrero hábil y diestro, perteneciente a una casta de poderosos Señores de la Noche, dedicados a la protección civil bajo la propia ilegalidad que suponía la pertenencia a este tipo de clanes, sufrió un duro golpe cuando descubrió que sus superiores estaban corrompidos por el dinero, y dedicaban grupos de asalto para asesinatos por dinero, encargados en su feudo por los Daymios más influyentes, para hacerse con un cargo superior en el poder. Tal fue su arrebató de ira, que no pudo contener su espíritu imperioso y asesinó, sin presentar una denuncia legal contra ellos, a los responsables de todas aquellas muertes. Aunque su clan aprobase aquella acción en secreto, a ojos públicos y del Emperador no resultaba honorable aquel homicidio, y se ordenó su búsqueda y ejecución como un vulgar vasallo de la casta más baja. Jenjo no aceptó su destino, y tras matar a muchos de sus antiguos amigos y compañeros de clan, así como a algunos funcionarios de la ley, se arrepintió profundamente de sus acciones, y sobre un solitario monte cometió seppuku. Aquello no calmó a su espíritu, que quedó atrapado en su ninjato, convirtiéndose en un objeto maldito para aquellos que conocían su historia. El ninjato adoptó un color negro en su hoja, acompañado de una tonalidad rojo sangre en el filo, el cual nunca se mellaba, y del que rezumaba una fina capa de líquido verdoso y de olor fuerte. Nadie supo qué era aquello, pero no podía resultar bueno.

El espíritu de Jenjo quedó prisionero, y para remediar su mal, convirtió su sangre en veneno, aquel que rezuma verde a través de la espada, y sólo aquellos con un fuerte espíritu bélico y vengativo (pero con un alto sentido del honor y la amistad) pueden empuñar el arma (cualquier otro deberá realizar una tirada exitosa de PERx3 para que el arma no descargue sobre él un golpe mortal, con la potencia y la velocidad de un crítico de ataque, y con el modificador de la propia persona que lo empuña). El veneno del arma posee una POT de 24, que actúa a los 5 asaltos de ser inoculado. Cuando el arma va a ser utilizada por alguna causa que no implique una venganza dominante o encubierta en las intenciones de quien ataca, no podrá ser desenvainada si el guerrero no logra FUEx2, y en ese caso, el veneno se desactivará, conservándose las demás cualidades. Cuando el arma se desenvaina para la venganza, y no prueba la sangre de un enemigo, el guerrero posee un 5% acumulativo de posibilidades de cortarse a sí mismo al desenvainar, si no logra una tirada de DESx3 correcta. Si poseía ya porcentaje acumulado, y en futuros combates se ha conseguido manchar de sangre enemiga el ninjato, las posibilidades se van reduciendo en -5% por cada combate en el que pruebe sangre. Si el arma se rompe, por cada 3 PG arrebatados a un blanco en combates anteriores (sin importar el tiempo pasado desde ellos) regenera 1 PA, hasta su máximo posible sin restricciones. Cuando se ataca con el ninjato a demonios, la POT del veneno se reduce a 5, y cuando se golpea a seres de sangre venenosa o ácida, el veneno es inefectivo, aunque el daño se mantiene (puede dañar a la mitad de sus puntos, a seres como gorphs y similares).

***Flechas Divisoras* CAR 0.1 (Cada flecha). Creadas por medio de un Ki.**

Los arqueros siempre consideran un gran problema los parapetos sólidos tras los que se escudan sus enemigos, que les impiden causar los daños deseados a un ataque bélico cuando éste aún no ha llegado al cuerpo a cuerpo. Estas flechas fueron una creación oportuna para eliminar en una gran parte el problema. Son unos proyectiles imbuidos en una gran energía. Su madera despide un ligero brillo dorado al ser iluminada por la luz, y contiene un grabado a fuego en forma de rayo tras la punta metálica ovalada. Su capacidad más sorprendente, es que pueden partir por la mitad los objetos más duros, y al golpearlos, las flechas despiden tal energía que los cuerpos no pueden resistir ser seccionados en dos partes, desde donde fueron impactados. A efectos de juego, el daño hecho por estas flechas (no pueden ser afectadas por ningún conjuro del tipo *Flecha Ígnea*, *Dardo Veloz* o similares) se multiplica x5 al golpear objetos sólidos e inertes, y si iguala la CAR de éstos, se parten por la mitad desde el lugar donde fueron alcanzados (en armaduras, estas son inutilizadas). Con el metal, esta es la regla. En caso de piedra o mineral duro, el múltiplo es x4. Con madera trabajada (no planta viva) es x6. Otros múltiplos serán concedidos por el Master en orden descendente según una dureza ascendente. Es más difícil seccionar objetos muy duros. El múltiplo no se aplicará en el daño que ha atravesado armadura, sino después, ya que el daño de la flecha contra un ser vivo es el normal. Las flechas no se venden. Tener en cuenta también que el TAM en objetos inertes se multiplica x6 para calcular la CAR de éstos.

***Botas de Zakuga Para TAM 3-8, CAR 0.1 cada bota; para TAM 9-14, CAR 0.2 cada bota; para TAM 15-19, CAR 0.3 por bota. Creadas por medio de un Ki.***

Zakuga Mutsuki, el más fiel mensajero del Emperador de Nihón se hizo tan popular en su correo porque llevaba y traía los mensajes a pie, corriendo como alma que lleva el diablo. Gracias a tan devota dedicación, a su muerte el Emperador ordenó conmemorar sus hazañas por medio de la creación de algún artefacto especial que mejorase el rendimiento de sus mensajeros imperiales. Así nacieron las botas.

Unida a su excelente elaboración en piel negra y curtida de algún animal desconocido, se encuentra su capacidad para hacer a su poseedor moverse con gran ligereza. Aquel que la lleva se siente como impulsado por las alas del viento. Las botas otorgan beneficios mientras se llevan puestas las dos (una sola no ejerce poder). Conceden un +1 a la Tasa de Movimiento de quien las calza (sin pérdida extra de PF), +35 percentiles a Salto y +1 punto a la DES actual, con sus consiguientes cambios a los modificadores.

También otorgan la capacidad de lograr un Salto Volador (ver Habilidades del Ki) una vez al día, sin gasto de PM, a un nivel efectivo mínimo (como si se hubiesen gastado la cantidad mínima de PM para hacerlo). También otorgan la habilidad del Ki Salto Volador (si no se poseía) a un nivel básico de 10% más el Modificador de Agilidad, y si se poseía, aumenta su porcentaje en +10 percentiles.

***Garras Demoníacas CAR 0.2 (Cada una). Daño 1D8+1. 8PA MR-3. BS% 15.***

Al principio, los seres oscuros no encontraban oposición a sus propósitos por parte de los mortales, y éstos no conseguían una fuerza que contrarrestara a estos seres, aunque los entes Superiores siempre rondaban el mundo, ayudando a sus hijos, e instruyéndolos en la lucha marcial para que así lograsen enfocar sus poderes interiores propios y conseguir prevalecer sobre el mal. Así fueron creadas las órdenes de Samuráis y Ninjas, imbuidos en el honor de hacer frente a estos problemas. Los ninjas, con algunos oscuros propósitos, tuvieron la temeridad de capturar algunos demonios pues la mejor forma de combatir al enemigo era conocerlo profundamente y usar sus propias armas; así lo hicieron. Se sabe poco de sus experimentos, pero uno fue cortar las garras de los demonios capturados a la altura de las muñecas, y por un procedimiento mágico, crearon unos guanteletes de piel singulares. Las Garras son de color negruzco, con el símbolo de un Oni grabado en sus dorsos. A voluntad de su poseedor (INTx3), las puntas pueden extraer unas aceradas garras de combate. Éstas poseen poderes oscuros útiles. Pueden dañar a seres no físicos, como los espectros, con daño normal (pero no a espíritus o fantasmas). Cuando golpean a seres físicos (incluidos demonios) si poseen un TAM igual o superior en no más de 10 unidades al del poseedor de las garras, y causan daño, el blanco pierde 1/4 parte de sus PG Generales (cuatro golpes serían suficientes para matar a un adversario) en lugar de los puntos de daño normales causados por las garras. Para seres físicos de TAM inferior al del atacante, la pérdida será de 1/3 de PG Generales por golpe. Para un TAM superior al del atacante en más de 10 unidades, causan daño normal. Sólo son útiles para humanóides de TAM 8-16. Los guanteletes, además poseen otro poder. Si se traza una línea en el suelo con una de las garras (pueden arañar piedra o metal, en este caso) y su poseedor sacrifica 2 PM, ningún Oni, demonio o espíritu maligno podrá cruzar sobre o bajo el espacio ocupado por dicha línea si no logra una tirada de PER vs PERx2 del poseedor de las garras. El poder dura activo 8 horas, y se puede trazar una línea de cualquier forma, que no tenga más de cuatro metros de longitud. Para guardar las garras, se precisa otra tirada de INTx3. Las garras no pierden nunca PA, no pueden ser quemadas, pero si se mantienen con las uñas extendidas, y el poseedor desea hacer alguna actividad manual obtendrá un malus de -20 percentiles a dicha habilidad.

***Hoja del Kamikaze Espada Oriental. Puede ser Ninjato o Katana. BS% 20 para Samuráis y Ninjas, 15 para guerreros orientales, 10 para otros. Creada mediante un Ki.***

El Kamikaze es la palabra que designa a los guerreros voluntarios que en combate entraban con la firme convicción de destruir al máximo número de enemigos antes de que éstos le aplastaran por su superioridad. Estos guerreros se caracterizaban por ser fieros e insensibles en combate, y en sus rostros podía leerse al muerte. A tal efecto, incluso se creía que sus armas tenían poderes sobrenaturales, lo cual en algunos casos era considerado muy cierto, aunque no podía demostrarse.

Siempre se ha encontrado que algunas espadas especiales, llamadas la Hoja del Kamikaze, eran empuñadas por guerreros que, aunque demostraban gran coraje y temeridad en la lucha, resultaban ser bastante violentos, lo cual rompía alguno de los preceptos del Bushido.

Es una espada oriental bendecida por el Kami guerrero Hachiman, la cual posee un bono de +2 al daño. Además concede +1 Ataque por asalto, un MR después del primer ataque efectuado o del último (si todavía queda algún MR de combate en dicho asalto) a la mitad de percentiles. Este ataque extra se podrá evitar siempre que se posea aún una acción de combate para Detención o Esquiva. Además, una vez al día, si se blande la hoja y se golpea el aire frente a un objeto o a un ser vivo, un remolino de viento de FUE igual al

daño efectuado x3 empujará al objeto o al ser, alejándolo por los aires si el atacante se Concentra y gasta 5 PM. Si se desea efectuar menor FUE, 4 PM reducen el multiplicador a x2 y 3 PM lo hacen a x1. El objeto se moverá por los aires a una Tasa de Movimiento igual a la diferencia entre la FUE efectuada y el TAM movido de esta forma, la CAR o una combinación de ambos (1 TAM=6 CAR), del blanco (mínimo 1 m./MR). El viento actúa durante tantos asaltos como puntos de daño efectuados. Si el TAM es mayor a la FUE, ésta siempre puede retener a un objeto móvil para que no avance, con una tirada de Resistencia exitosa.

***Kusarigama de los Vientos* CAR 1.5. Hoz: Daño 1D6+1. MR-2. 8PA. BS% 15. Cadena: Daño 1D6+2. 10PA. MR-1. BS% 10.**

**Realiza maniobras de látigo para atrapar sin causar daño (realizando ataque Especial contra una localización y eligiendo apresar. No se daña, pero el miembro atrapado queda inmovilizado -no demasiado útil es pecho o abdomen-. Para librarse del látigo es necesaria FUE+DES del atrapado contra FUE+DES de quién aferra la cadena. Con la localización aferrada, cualquier ataque con armas de 2M es imposible si se trata de un brazo, y cualquier otra acción de combate queda penalizada a -15 percentiles, o -35 si quien aferra el arma sigue tirando. Cuando se quiere derribar al blanco, el atacante tiene que enfrentar su FUE+DES a la DES+TAM del mismo y vencerle); para atrapar armas (ataque Especial con la cadena al arma rival, y si se consigue, FUE del atacante vs FUE del defensor para arrancarla de un tirón); y golpear (más información, Tierra de Ninjas, Tabla de Nuevas Armas). Arma de Kami.**

En la montaña del Huracán, el maestro Hanuke Oribuni se retiró a una vida contemplativa, decidido a fabricar el arma perfecta, que lo consagrara como auténtico gran Samurai. Al llegar e instalarse, durante algunas semanas tuvo la sensación de no estar solo, y de que el viento entre los recodos de la cueva que se convirtió en su vivienda le susurraba, como queriendo saber quien era, por qué estaba allí y que buscaba en aquel lugar, existiendo tantos otros para vivir, más cómodos y placenteros.

Hanuke Oribuni hizo caso omiso de aquellos sucesos, hasta que una noche en la que se desató un gran viento, decidió bloquear la entrada de la cueva con algunas rocas talladas por él para tal propósito, y se fue a dormir. En su sueño, el fondo de la cueva se derrumbó, mostrando una oscuridad iluminada por un resplandor azulado, de la que surgía una brisa. Hanuke penetró en la nueva caverna, descubriendo que el seno rocoso se cerraba tras él. De todas formas, aquella caverna le mostraba un ambiente acogedor, de extraña antigüedad y sabiduría.

Al final del pasaje, Oribuni emergió a una sala surcada por columnas de gran belleza, con un intrincado y sinuoso dibujo en su superficie, talladas en la misma roca, y en su centro encontró una fuente subterránea de aguas cristalinas, y junto a ella un hombre de edad avanzada, pero con una energía vital casi palpable. Con un gesto amable, alzó la vista e indicó a Hanuke que se sentase junto a él, dedicándole una sincera sonrisa. Mientras Hanuke le preguntaba qué era aquel lugar, el hombre se limitaba a sonreír, y le indicaba que mirase al interior del estanque. Dentro de él, Hanuke pudo ver tres colores brillando sobre su superficie, primero difuminados, después, brillantes. Eran rojo, dorado y azul. Aquel anciano preguntó al Samurai qué había visto. Hanuke contestó y el anciano indicó a Oribuni que aquellos colores eran un reflejo de su espíritu, pues lo que contemplaba era un Lago del Alma, donde todo lo que existe en el interior se refleja de forma fidedigna, y que el color dorado indicaba Bien y Rectitud, el Rojo Pasión y el Azul Paz y Equilibrio, cualidades que Hanuke guardaba con firmeza en su interior, ya que los colores brillaban con fuerza.

Aquel hombre era un Kami de los Vientos, camuflado en forma humana, que a través del sueño logró averiguar, conversando con el Samurai, sus planes para el futuro.

Cuando Hanuke despertó, encontró que aunque aquel encuentro fue un sueño y la pared de la cueva era sólida (Hanuke la observó y tanteó varias veces) unas huellas humanas salían de ella hacia donde él estuvo dormido, y a los pies del camastro se encontraba una espléndida arma, envuelta en hojas de nenúfar y seda blanca: la Kusarigama de los Vientos.

Es una combinación de hoz recta y corta y cadena atada al extremo de su mango, con una pesa o una púa al final. La Kusarigama de los Vientos es un arma consagrada a los Kami de los Vientos. Gracias a sus poderes, durante tres veces al día, y si se hace girar la cadena sobre la cabeza del poseedor, efectuará un zumbido equivalente a la habilidad Ki Grito de Guerra gastando 2 PM para ello, o bien efectuará un aullido equivalente a 4 puntos de intensidad de la habilidad Ki Grito Psíquico, gastando 4 PM para ello. Estas habilidades son de efecto automático. Puede efectuarse una combinación de ambas tres veces al día, pero nunca más de tres.

La Kusarigama, además, una vez al día, si se hace girar frente a su poseedor y este gasta 4 PM, crea un cono de FUE de un alcance máximo de 50 metros y una anchura en su extremo de 25 metros (cada metro

de alcance del cono, éste se abre medio metro), que expulsará a cualquier blanco físico frente al guerrero. La FUE del mismo es igual a la FUE+CON del guerrero+el Daño Mínimo que causa la cadena de la Kusarigama. El cono puede mantenerse durante un minuto, si el guerrero no se mueve del punto focal del cono, o bien durante un sólo asalto, gastando para ello 1 PM y 5 PF. La Kusarigama, una vez cada tres días, permite Controlar el Viento durante 5 minutos, gastando 5 PF, 1 PG o 1 PM para ello. Cada PM, PG o 5 PF se puede añadir o disminuir la FUE del viento 1 punto o variar su dirección de avance en 30 grados.

La Kusarigama es un arma de Kami. Este Kami debe ser honrado con una Ceremonia una vez por semana, en la que deben sacrificársele un kilogramo de arroz tostado, y 1 PG general por cada día en que se usó la habilidad de Controlar Viento o Cono de FUE. El sacrificio de PG implica un corte ritual en el pecho, por el que debe correr la sangre libremente, para expiar posibles males. La hemorragia se corta mágicamente, y la herida se cierra, sujetando con ambas manos la Kusarigama, cuando ésta haya estimado los PG necesarios de sacrificio. Si no se realiza este Ritual, negará sus poderes a su usuario hasta que éste decida realizarlo. El arma niega sus poderes y uso a cualquier ser malvado, otorgándole pifias automáticas cuando es usada. La Kusarigama puede efectuar maniobras de Robar Armas con una detención Especial.

### ***Kimono de Presencia* CAR (según tabla de CAR de Armaduras por TAM de RQb). Creado por medio de un Ki. TAM disponible desde 8 hasta 14.**

En una época en que el Oriente resplandecía de poderío, los antiguos hechiceros orientales idearon unos trajes protocolarios para los Emperadores y grande Daimios, que les concedían una apariencia casi divina. Hoy en día, muy pocos conservan este conocimiento, y los Kimonos conocidos son escasos y muy preciados (a veces pueden pagarse desde 250000p o mon. a millones por uno sólo de estos trajes), puesto que fueron imbuidos en grandes poderes para el triunfo social.

Para la creación de un Kimono de Presencia se precisa de materiales de confección muy lujosos, los cuales no pueden reducir su calidad a menos de hilos de oro o plata o telas de seda, con broches e incrustaciones hechas en piedras preciosas de gran valor (diamantes, rubíes, esmeraldas, zafiros, topacios...). Sobre el Kimono, y para su efecto mágico definitivo, se dibujan algunos motivos paisajísticos muy característicos como bonsáis, tigres, cataratas, lagos, paisajes de gran armonía, los cuales están circundados por letras mágicas, y para todo ello se usa tinta indeleble Encantada, la cual no puede eliminarse por otro procedimiento que no sea la magia. El Kimono sólo puede trabajarse durante las horas del amanecer y del crepúsculo, en las cercanías del paraje reproducido en el kimono (o uno de semejantes características), mientras se golpea una vez cada hora un pequeño gong de plata, el cual armoniza las energías mágicas manipuladas, y ha de ser sentado sobre una esterilla de esparto protegida por cuatro talismanes grabados con los símbolos de los Kami del los Cuatro Vientos, alrededor del símbolo de Amaterasu, dibujado sobre la esterilla.

Un Kimono de Presencia otorga automáticamente +30 percentiles a todas las Habilidades de Comunicación, y gastando PM, el portador del Kimono obtendrá +8 ASP durante una hora por PM gastado. Independientemente, el Kimono otorga +2 ASP. Además, el traje posee la habilidad de Dominar a Humanóides (incluyendo aquí Humanos, Vampiros, Elfos, Enanos, Orcos, Cambiantes Humanos y Ogros) como si se tratase del conjuro de Hechicería del mismo nombre, durante 5 minutos, gastando para cada Dominio 1 PM. Si se quiere aumentar el tiempo, cada PM de más lo aumenta al doble, es decir, 2 PM serían 10 minutos, 3 PM serían 20 minutos, 4 PM 40 minutos, etc. El Kimono otorga, aparte de todo, la habilidad de Seducción a un 20% básico, +30 percentiles por habilidades de Comunicación. El poseedor del Kimono también podrá efectuar, una vez al día, la habilidad de Hipnotismo de los ninjas sin gasto de PM.

### ***Ropas de Buda* Para la CAR, ver tabla de ropajes y armaduras de RQb. Creadas por medio de un Ki especial.**

El Buda. El estadio espiritual Superior. El alma en su más noble y sabia expresión, sin ataduras físicas, que guía y orienta a sus allegados terrenales al camino del bien y la paz mental. Cuando un ser vivo alcanza tal armonía con el Universo, su cuerpo ha quedado limpio de todo mal, y desaparece para acceder al Nirvana, paraíso del Buda. Sin embargo, en el plano terrenal, una protección para el cuerpo del aprendiz es necesaria para no dañar el recipiente del espíritu, el cual, sin haber alcanzado su nivel de sabiduría más elevado, se derramaría inútilmente, desperdiciando tiempo en una nueva reencarnación para volver a empezar el ciclo. Los monjes budistas en sus templos designan a algunos de sus hermanos para trabajar sobre las ropas del Buda, para las cuales necesitan ser encerrados en una zona aislada, donde serán visitados por el espíritu de un Buda para que los aleccione. Tras un tiempo indeterminado (no superior a una semana), salen de su confinamiento habiendo confeccionado cada uno de ellos una o dos túnicas budistas muy especiales. Los monjes surgen visiblemente agotados física y espiritualmente, pero con un sentimiento de bienestar casi

febril por haber tomado contacto con sus altos señores. Las ropas budistas que han tejido poseen características particulares muy positivas, sólo útiles si es un monje budista el que las viste. Para cualquier otro, las ropas son togas comunes y pueden romperse fácilmente.

Cuando un monje budista viste estas togas o kimonos, éstas le otorgan automáticamente +4 PA a todas las localizaciones de golpe y +4 PM regenerables a su cuerpo (pueden utilizarse para resistir ataques mágicos o espirituales, además de la magia). Las Ropas de Buda son inmunes al fuego normal o mágico y secan rápidamente la humedad. Protegen de los rigores del clima, variando la temperatura exterior alrededor del cuerpo del monje en hasta un valor de tres grados a su favor. Cuando el monje Medita con las Ropas, éstas otorgan +20 percentiles a Meditar o a Meditación Zen. Un rasgo más de las Ropas es que, independientemente de su calidad, aquel que las lleva se protege de poderes malignos, los cuales tienen una posibilidad de fallar igual a la PERx2 del monje que lleva la ropa, y los ataques de cualquier otro tipo de esos seres malignos se reducirán en un malus igual a la PERx2 del monje en percentiles. Estos penalizadores se refieren a demonios y Oni de todo tipo, y a seres Caóticos y espíritus Malignos.

### ***Cuerda de arco de Shoki.***

Los Shoki son servidores menores de los Kami, y pueden otorgar dones físicos a los seres vivos, porque pueden interactuar de forma más activa con ellos. Están muy cercanos a los seres vivientes en forma de animales o de humanos, y su misión pasa de una mera vigilancia del mal a una participación activa en su expulsión o control (de la misma manera que lo hará un Kami Menor, un Buda o un Bosatsu). Los Shoki son los únicos seres espirituales que precisan del uso de objetos físicos para expandir sus poderes al Plano Físico, y al fabricarlos, éstos pueden quedar atrás o ser entregados a algún ser viviente que se haga merecedor de ellos.

**SHOKI:** PER 4D6 (14), INT 2D6+8 (15)

El Shoki puede reproducir cualquier característica física de un ser vivo para interactuar con ellos, hasta un máximo igual a sus puntos de PER. Si usa un arma, su Mod. Daño se calcula según su PERx2. Es inmune a enfermedades, venenos y ácidos, y sólo las armas mágicas le causan daño (sólo el daño mágico, sin contar el Mod. Daño de su portador, si éste no es un Demonio u Oni). Las demás se limitan a atravesarlo. Puede reproducir cualquier ropa o armadura, con unos PA iguales a la mitad de sus PM actuales.

Puede utilizar cualquier conjuro Espiritual que desee, y si éste es variable, a un máximo de 6 puntos. Normalmente suelen usar conjuros ofensivos de combate (*Cuchilla Afilada*, *Garrotazo*) y defensivos (*Protección*, *Mellar Armas*). Además conoce 1D10 puntos de Magia Divina.

**Poderes** (ver sección de Poderes de Criaturas, Kami o Bosatsu en el módulo **Tierra de Ninjas**): Invisibilidad, Forma Gaseosa, Pasar por Grieta, Bendición, Exorcismo, Volar, Pasar sin ser Visto, Controlar Viento, Controlar Agua, Controlar Roca, Absorber Energía, Ver a través de Ilusiones, Percibir Seres Transformados, Revelar Mal Disfrazado, Proyectar Energía.

Cualquier conjuro lanzado contra un shoki tiene unas posibilidades iguales a la PERx3 del mismo de fallar, sin necesidad de enfrentar PM vs PM (si era necesario), a menos que sea un ente espiritual tan poderoso o más que él, como un Kami, un Buda, un Bosatsu, un Oni o un enviado de alguno de éstos.

### ***Nunchakus de Oro CAR 2 Daño 1D6+3//1D6+3. 15PA PER 20. MR-2. BS% 10. Arma creada por medio de un Ki. FUE 12, DES 16.***

Los Nunchakus de Oro son unas armas formidables para el combate. A su eficacia añaden una indestructibilidad casi irreal. Sólo pierden PA ante la acción de armas de hierro o Adamantino, o ante un fuego tan intenso como el de los volcanes. Su fabricación es la de dos barras de metal, vendadas con tiras de cuero blanco, trabajadas y surcadas de pequeñas runas de combate mágicas, y unidas por un cable de metal desconocido, muy flexible y trenzado, gracias al cual se pueden efectuar maniobras de Robar Armas (al detener con un Especial, si se enfrenta la FUE del luchador a la del guerrero del arma atrapada y se le vence, su arma le es arrebatada). Unidas al centro de cada barra dorada hay dos piedras blancas (Piedras Auténticas) que son las que proporcionan la magia especial regenerativa de los nunchakus. Si se retira una de las dos piedras (o las dos) del arma, la PER se pierde hasta unirlas de nuevo. Separadas del arma, las piedras no sirven de nada (se detectan como mágicas), ni siquiera si se tocan físicamente entre sí. Es necesario, si se separan de los nunchakus por la fuerza o por medios mágicos que, para que las piedras vuelvan a activarse, se realice una tirada correcta bajo Ceremonia y Encantamiento (el fallo de una de las dos arruina el proceso) y el gasto de 1 PER permanente en cada piedra extraída, en un Ritual que dura 4 horas y en el que se perderán también 2D4 PF.

Los PM de los nunchakus pueden utilizarse sólo en conjuros de Ilusión, Curación, Movilidad y Velocidad (además de algunas habilidades de Ki de Ataque).

***Flor del Loto Negro Precio: 1500p o mon. por dosis (pétalo). 8000p o mon. seis dosis (una flor completa con seis pétalos).***

El loto negro es una flor muy típica del lejano Oriente, cultivada a través de los años como una muestra de la belleza vegetal, pero su cuidado es tan difícil que es tan escaso como elevado su valor. Pero, algunas plantas poseen una belleza tan grande, como mortales pueden ser sus propiedades para los seres vivos. El Loto Negro es uno de los máximos exponentes de ello.

Cada pétalo puede ser tratado con tres procesos alquímicos diferentes para lograr tres efectos sobre el organismo diferentes y fulminantes. Para este tratamiento se debe de realizar una tirada correcta de Yogen o Alquimia, cada vez que se trate una dosis, o una tirada correcta para varias dosis, cuando todas ellas van a ser utilizadas en el mismo tratamiento.

Cada dosis posee una POT efectiva de 10 puntos, los cuales actúan diferente según el tratamiento.

@Para el primer tratamiento, el pétalo del Loto debe sumergirse en leche de higuera templada durante 50 minutos, y luego escurrir al sol, hasta conseguir desecarlo, para después triturarlo hasta conseguir un fino polvillo azabache. Es un potente somnífero que puede ser respirado o inyectado por dardos. Si la POT del mismo es resistida en una tirada de Resistencia de la CON del blanco, cada punto de POT asimilado (la mitad de la POT inyectada) produce una incómoda somnolencia durante tantas horas como dosis recibidas, en la cual todas las actividades quedan penalizadas con un malus de tantos percentiles como puntos de POT absorbida. Si el somnífero no se resiste, el blanco duerme tantos turnos como puntos de POT absorbida. Al término del efecto, el loto se purga del cuerpo a la tasa de 1 POT por hora de sueño reparador tras el efecto o por cada 2 horas de reposo sin sueño. Cuando se despierta del sueño provocado, y mientras se purga el veneno, el afectado está a un malus de -25 percentiles a cualquier actividad intelectual, debido a un fuerte dolor de cabeza. Si el veneno fue resistido, sólo a un -15. Actúa a los 5 asaltos de inocularse.

@Para el segundo tratamiento, el pétalo se sumerge en un dedo aproximado de agua hirviendo, a la que se añade hueso animal pulverizado y polvos centelleantes, junto a un ácido natural, como el cítrico, o el estomacal de un animal recién muerto. Cuando el agua se ha mezclado con los fluidos del pétalo y ha reaccionado con todos los productos, se forma un líquido denso y oscuro, el cual si es ingerido o inyectado, provoca dos efectos. Si el veneno es resistido, el afectado se encontrará penalizado a un malus de percentiles igual a la POT original inoculada, durante tantas horas como el doble de dosis recibidas. Cuando cesa el efecto, el veneno se purga a la tasa de 1 POT por cada PF perdido en un ejercicio prolongado (un entrenamiento físico cualquiera pero sin opción a subir percentiles), y mientras la POT está siendo purgada, el afectado posee un malus de -20 percentiles a cualquier actividad física. Cuando el veneno no es resistido, el blanco permanece en un estado cataléptico durante tantas horas como POT absorbida al inocular el veneno. Al término del efecto, y purgando la POT como si se hubiese resistido el veneno (por ejercicio), mientras se purga, el afectado está con un malus de -40 percentiles a toda actividad física (Agilidad, Combate y Manipulación, y ésto es válido para el otro efecto, a -30). Actúa al turno de inocularse.

@Para el tercer tratamiento, el pétalo de la flor debe calentarse a fuego lento en un recipiente cerrado, hasta lograr licuar sus jugos en un líquido negro, al cual se le añade una gota de miel y un pizco de sal y azúcar, mezclándolo todo en una pasta negruzca y muy pegajosa. Este veneno puede extenderse sobre el filo de un arma o la punta de una flecha para ser inyectado, pues no puede ingerirse. Actúa como un veneno común, que daña 1 PG general por POT asimilada, y que si se resiste sólo se asimila la mitad de POT. Sus efectos comienzan a los 3 asaltos de ser inoculado. Si se sobrevive al veneno éste se purga como un veneno común (ver RQb), aunque mientras se está purgando, el afectado recibe un malus de percentiles igual a la POT asimilada a las habilidades de Agilidad, Manipulación, Combate y Percepción.

***Esfera de Destrucción CAR 1.0 [Alcance: 50-100]. CAR 0.5 [Alcance: 100-120]. CAR 0.2 [Alcance: 120-150].***

Es una bola de cristal de cuarzo rojo con vetas amarillentas, y para que se active, es necesaria una tirada de Ceremonia correcta.

Cuando se Arroja a un lugar o contra un blanco, al golpear el suelo, una pared o al objetivo (causando a éste 1D4+Mod. Daño :2 del lanzador a una localización al azar), la esfera estalla, y en un radio de 10 metros alrededor de la esfera, ésta lanzará 1D20 *Disrupciones* automáticas y 1D10 *Relámpagos* (para el caso de esferas de CAR 0.5, 1D10 *Disrupciones* y 1D6 *Relámpagos*; para esferas de CAR 0.2, 1D8 *Disrupciones* y 1D4 *Relámpagos*) en todas direcciones, y cada blanco posible que esté dentro del radio de acción de la esfera deberá lanzar PERx3 para librarse de la *Disrupción* (pero no del *Relámpago*), o PERx1 para liberarse de los dos. Quien sea alcanzado por una *Disrupción* no lo será por un *Relámpago*. Cualquier *Disrupción* o *Relámpago* que no golpee en el asalto en que se activa la esfera, quedará pendiente de actuar en



el MR-1 del siguiente asalto (así cada asalto hasta que todos los *Relámpagos* y *Disrupciones* acaben, o todos los blancos estén muertos, inconscientes o fuera del alcance de la esfera). La esfera actúa en el MR-1 del asalto de combate inmediatamente después del que se ha activado y lanzado.

Las Esferas de Destrucción fueron utilizadas en las guerras contra el Caos ya hace tiempo por los Orlanthis, y para crearlas es necesario un Encantamiento Especial: *Crear Esfera de Destrucción Poderosa* [2 PER], *Crear Esfera de Destrucción Mayor* [3 PER], *Crear Esfera de Destrucción Menor* [5 PER]. Este encantamiento debe ser lanzado sobre una esfera de cuarzo tallado con los colores indicados y el peso adecuado.

***Garras de Luz* CAR 0.5 (por guantelete). 4PA. Daño 1D3+2 (1D8+3). MR-3. FUE 9 DES 14. Arma creada mediante un Ki. BS% 15.**

Los objetos encantados gozan en algunos lugares de una gran variabilidad, y cuando se trata de armas, la imaginación llega a límites insospechados. Las Garras de Luz son, en apariencia, unos guanteletes de cuero trabajado con unas bandas metálicas desde sus nudillos a su muñeca, donde convergen en un aro que se acopla y sustenta el guantelete a la muñeca, cubiertas de runas. Cuando se usan como guanteletes de combate, su daño es meramente físico, pero no pierden PA aunque se golpeen los guanteletes con objeto de dañarlos (eso sí, las runas pueden terminar rompiéndose). Sólo el fuego mágico tiene capacidad para destruir las partes orgánicas del guantelete, las cuales pueden ser sustituidas por un nuevo guantelete de cuero, gastando 1 PER y realizando una tirada correcta de Encantamiento por guantelete roto, para poder atar la parte orgánica al arnés metálico (sin la parte orgánica, el guantelete sufre una penalización a todas las acciones de ataque y defensa de -15 percentiles, y cuando se ataca con las garras de luz, hay un 25% de posibilidades de que la descarga se transmita a quien las usa).

Sin embargo, si el poseedor de algún guantelete de este tipo se Concentra y gasta 1 PM, dos veces al día podrá extraer de los nudillos de éste unos haces de luz que pueden ser utilizados cuerpo a cuerpo, causando un daño a los PG Generales del adversario de 1D8, del cual sólo conjuros del tipo *Contramagia*, *Disipar Magia*, *Resistencia a la Magia* o al *Daño* o *Protección*, pueden proteger, a razón de 1 punto de daño por cada punto de armadura mágica o de conjuro protector. Cualquier PA artificial es ignorado. Cuando la luz golpea, no se añade modificador de daño. Si la luz golpea a un blanco con armadura metálica (con que golpee a una localización protegida por una pieza metálica es suficiente) el daño se dobla.

Es necesario gastar 1 PM cada vez que se quieran extraer las garras, pero para introducirlas sólo hace falta Concentrarse. La luz de los guanteletes ilumina como un conjuro de *Luz* en un radio de 10 metros.

Nota: Las garras pueden ser bloqueadas por la Espada de Luz Solar creada por los Tecnólogos, si el daño de ésta iguala o supera al de las garras y viceversa. Para bloquear un arma con la otra, se debe atacar al arma en cuestión y tirar por daño en vez de detener (para ello, el ataque se efectúa a la localización donde está el arma, pero no como un ataque apuntado, sino como un ataque normal a un arma enemiga, destinado a romperla [ver RQA, capítulo del Combate]). Si el arma que "detiene" al arma atacante no obtiene suficientes puntos de daño para repeler a la otra, el daño restante será el que sufra el atacado. Para daño igual o superior, el atacado no sufre daño.

Cuando las garras golpean un arma metálica, como ocurre con una armadura, la electricidad se conduce por todo el metal del arma. En caso de armas con astil o empuñadura de madera no ocurre nada. La madera aísla de la electricidad. Sin embargo, si toda el arma es metálica (normalmente espadas y dagas con guarnición metálica) la electricidad golpeará los PG del blanco a través de sus brazos. Si el blanco lleva guantes de piel, el daño se reduce a la mitad. Si lleva guanteletes metálicos de una armadura, el daño se duplicará. Por supuesto, si el daño se encuentra con un conjuro protector contra él, no pasará si el conjuro es lo suficientemente potente. Cuando se trata de traspasar electricidad a través de un arma, los puntos de daño pueden enfrentarse a la CON del blanco en una tirada de Resistencia como si se tratase de un veneno, y si el blanco gana, sólo la mitad del daño pasará. Esto no ocurre cuando el daño es dirigido directamente contra el cuerpo del blanco.

***Boken del Maestro* Arma a 2M. FUE 12 DES 16. Daño (Especial) PA (Especial) CAR 2.5. MR-2. Arma de Kami.**

Solo un maestro Samurai, con un mínimo de 25% en Ki de Kenjutsu y un elevado sentido del honor, la justicia y el código del Bushido puede blandir el Boken del Maestro y utilizar su poder, o un joven guerrero con un sentido de idénticas características, y que, al menos, posea una habilidad de combate del Ki al 05%. A manos de cualquier otro es una simple Katana de madera para entrenamientos.

Cuando el Maestro Matsasura Ikebushu se retiró de su lucha contra la injusticia y servicio al Emperador, se le concedió la gracia de pedir cualquier regalo del tesoro imperial, pero sólo una cosa. El

decidió, para asombro de todos, llevarse su viejo Boken de entrenamiento que había quedado relegado a reliquia de culto en una capilla de Amaterasu, sin otra utilidad que almacenar polvo. Cuando quedó sólo en su retiro, se acercó a un viejo monje budista amigo durante muchos años, y le pidió que entrase en contacto con los espíritus para que le concedieran una gracia: convertir su triste boken en una verdadera arma de guerrero. Los espíritus la concedieron, pero con consecuencias inesperadas: el cuerpo de Matsasura murió, y su espíritu pasó a residir en el interior del boken. Así, cuando un maestro o aprendiz de espíritu fuerte y corazón puro blanden el boken y lo desean, éste puede transformarse en una auténtica katana una vez al día, o dos en momentos arriesgados. El único requisito que pide Matsasura como culto es que la espada sea barnizada una vez al mes, y todas las noches repose al menos dos horas en una vaina de auténtica katana.

Los poderes son pocos pero muy precisos. En forma de espada de madera posee 6 PA, pero estos no se pierden de ninguna forma cuando son superados. Ni el fuego de un horno puede hacérselos perder. Su daño en esta forma es de 1D8. Como Katana de metal lunar (color azul pálido brillante), posee 16 PA, y sólo perderá PA cuando el daño que reciba los supere al doble o más. Sólo puede recuperar PA con conjuros de *Curación*. Su daño en forma metálica es de 1D10+4, y además otorga un bonificador a Kenjutsu y Yadomejutsu de +15 percentiles y otro de +5 a Ki de Kenjutsu y de Yadomejutsu. En forma de madera, el alumno que cumpla los requisitos anteriores sólo deberá utilizar la mitad del tiempo necesario para progresar en su manejo de la espada, si utiliza este boken (tiene derecho a una tirada de experiencia por Entrenamiento con la mitad del tiempo necesario para ello).

***Katana Maestra "Llave de Luna" Arma a 2M. FUE 11 DES 15. Daño 1D10+3. 15PA. CAR 1.5. MR-2. Arma de Kami.***

Precisa de un sacrificio de 3 PM cada luna llena y una tirada exitosa de Invocación (para despertar al Kami y que reciba el sacrificio), o dejará de ser efectiva. Más de tres olvidos harán que la hoja se parta en dos y que el Kami escape en forma de luz plateada, para no volver. Cualquier acto deshonesto en presencia de la espada, y/o perpetrado con ella, hará a ésta Succionar al guerrero 1D6 PER y 1D6 FUE, y después se romperá, con los mismos efectos. Si es deseo del Kami, la espada puede volver a formarse y el mismo ocupar su hoja, para ponerse a disposición de un guerrero de espíritu noble. Si un hombre deshonesto empuñase a "Llave de Luna", esta disipará 1 PM de la persona cada 4 horas que estuviese en su posesión. La persona que empuña la espada no se apercibirá de esto si no logra INTx3 cada vez que pierda 1 PM. Si se apercibe, "Llave de Luna" se desvanecerá en un jirón de niebla, para aparecer a unos 10 km del lugar en una dirección al azar desde su origen. No puede ser rota adrede por su poseedor, ni perderá PA cuando combata contra un enemigo deshonesto (malvado, tramposo, rastrero, marrullero en combate...). Los PA perdidos en combate honorable se recuperarán con un conjuro de *Reparación* (sin pérdida permanente de 1 PA general) o sacrificando en luna nueva 1 PM a la espada por PA perdido.

"Llave de Luna" es una Katana Maestra, regalada al guerrero Samurai Yuzabure Shioko por un viejo ermitaño de las montañas del Dragón, en Genertela, a cambio de haber éste salvado su vida en varias ocasiones. La profunda amistad del ermitaño por Yuzabure le obligó a regalarle su más hermosa creación antes de morir, para que Yuzabure la utilizase con honor.

La espada posee tres poderes muy efectivos:

@Mientras se empuña la espada de noche, y su portador se Concentra cada turno que la empuña, hará al guerrero invisible y ligero como el viento. El guerrero tendrá un 100% en Escondarse y Deslizarse en Silencio si se mueve, y si se queda quieto, se volverá Invisible e Inaudible (aunque si es tocado por accidente o mala suerte, la Ilusión se disipará). Esto se refleja, por ejemplo, en que si el guerrero se desliza a través de un muro de sombras, se volverá negro como la pez, y si se queda quieto y una luz pasa sobre él, no lo iluminará ni revelará. Además, cualquier rastro de pisada o paso se borrará inmediatamente después del lugar por el que ha pasado.

@En noches de cuarto creciente y luna lleva, si el guerrero se Concentra con la espada empuñada, brillará con una fantasmal luz plateada (como la de la Luna) que le conferirá un translúcido aspecto espectral. Éste se refleja en que todo aquel que lo mire quedará afectado por un conjuro de *Miedo*, si está a menos de 10 metros del guerrero, o a uno de *Desmoralización* si está entre 10 y 25 metros alejado del guerrero. Estos efectos son automáticos (para el conjuro de *Miedo* se lanza 1D100 a su Tabla de Efectos), y sólo aquel que logre una tirada de PERx3 al mirar al guerrero durante el tiempo que dura la habilidad (si combate con él, una tirada de PERx2 en el MR-1 de cada asalto) evitará los efectos de *Miedo* o *Desmoralización*. Por supuesto, aquel que sea capaz de pelear con los ojos cerrados no precisará tirada de PER. Este efecto sólo se produce contra adversarios de menos del doble de la PER, o del TAM (o los dos) del guerrero.

La Concentración debe efectuarse cada 5 asaltos que se usa la habilidad. Todos los no afectados (por lograr PERx3) perderán automáticamente una acción de combate en cada asalto que la logren. Esta habilidad

reducirá sus efectos al pasar 1 turno, de forma que los blancos más cercanos deberán defenderse contra *Desmoralización*, y los más alejados contra *Confusión*. Por último, al pasar un segundo turno, sólo aquellos que están a menos de 10 metros del guerrero tirarán PERx3 contra *Confusión*.

Caso de enfrentarse contra blancos protegidos contra la magia, este poder penetrará los mismos como si poseyese 4 ptos. de Magia Divina.

@En noches de luna llena, si el guerrero se Concentra y toca con la punta de la espada una cerradura cualquiera bloqueada, la abrirá automáticamente (en caso de cerradura mágica, el poder actuará como si poseyese 4 ptos. de Magia Divina). Después de abrir la cerradura y efectuar cualquier actividad, al volver a tocar la misma, la cerradura recuperará su estado inicial (conjuros protectores incluidos).

Ninguno de estos poderes puede ser Disipado o Disuelto. La espada reclamará el sacrificio de 1 PM más en luna llena por cada semana en el periodo lunar en la que se haya usado alguno de los dos primeros poderes (o los dos) más de una vez por noche, o el tercero más de tres veces por noche.

### **Katana Maestra "Nube de Tormenta" Arma a 2M. FUE 10 DES 15. Daño 1D12+2. 14PA. CAR 1.5.**

#### **MR-1. Arma de Kami.**

Es una de las réplicas creadas por Susano-O y entregadas a los Sacerdotes de Amaterasu, Señora del Sol, de la Espada Original que el Kami entregó para congratularse con su hermana en tiempos remotos. Es necesario que el Kami de la espada sea honrado una vez al mes en un día de pleno sol con un sacrificio de 1D6 PM, y en un día de tormenta con 1D8. Este sacrificio debe hacerse con la espada clavada en tierra fértil (caso de no haber sol absoluto o tormenta por causas ajenas al guerrero que porta la espada [aunque es de pensar que un sacerdote del Sol y uno de las Tormentas pueden crear las condiciones idóneas], la espada no podrá efectuar las habilidades relacionadas con la falta de sacrificio apropiado). Cuando el sacrificio es satisfactorio, el día del sacrificio en el cielo se formará una tormenta, después de que el guerrero soporte toda una mañana de sol rezando, y en la tormenta, un rayo cae sobre la espada (el dueño no resulta dañado). El guerrero se situará al lado de ésta en todo momento, ya que el sacrificio exige una correcta tirada de Ceremonia en cada ocasión, y un ritual de 1 hora de duración por cada PM sacrificado. Los efectos sobrenaturales ocurren cuando el guerrero no ha realizado ningún acto deshonesto utilizando la espada o en presencia de ésta. Si lo ha hecho, no se producirá ninguno de estos fenómenos, con lo que los PMs quedan malgastados (en aplacar las iras del Kami). Si el guerrero no redime su error, la espada se volverá contra él, haciéndole fallar automáticamente dos de todas las acciones de combate que se realicen en presencia de ésta (si el guerrero no logra una tirada de PERx1 cada vez que actúe en un combate), así como una acción cualquiera en un momento arriesgado, aunque cualquiera de estas acciones fuesen exitosas en la tirada. Si aun el guerrero no ha expiado su culpa en el siguiente sacrificio de PMs, además de no producirse ningún efecto mágico, el guerrero recibirá un rayo de luz de 3D6 ptos. de daño desde la espada a sus PG generales (tratarlo como conjuro *Rayos y Truenos*), y después la espada se teleportará a 10 km, en una dirección al azar, en busca de un dueño más honroso.

Cualquier persona deshonesto que intente agarrar la espada, será atacada por un conjuro de *Relámpago* la 1ª vez, y por uno de *Rayos y Truenos* la 2ª, este último desde la espada. Si esto no disuade al deshonesto, la espada desaparece como antes, pero sólo a un km de distancia.

Una de las "Nubes de Tormenta" de más renombre perteneció al honorable Samurai-Sacerdote Anikima Tarubono, quien vivió con prosperidad y gloria durante 50 años, antes de morir a manos de un Oni enviado por Susano-O, por la envidia profesada a la gloria amasada por una espada de su creación, utilizada en nombre de Amaterasu y el bien.

"Nube de Tormenta" posee poderes que requieren del sacrificio personal de energía mágica, cuando éstos son llevados más allá de un límite.

@En un día nublado, pronunciando "¡IMRAHIL!" en voz alta, y alzando la hoja de la espada al cielo (en combate, puede hacerse en el MR-DES), un rayo caerá sobre la hoja, reduciendo su MR de combate una unidad (reduce el del guerrero que la empuña, mientras la esté empuñando) y le añade un daño de 2D6. Puede acumular hasta 5 rayos, pero los rayos siguientes no añadirán daño extra ni más reducciones de MR. Estos rayos se mantendrán en la hoja durante 1 hora (el tiempo de permanencia de cada rayo es, independientemente, de 1 hora). Mientras un sólo rayo quede en la espada, esta desprenderá arcos de energía en torno a su hoja y pequeños chispazos, y el daño extra y la velocidad de acción se mantendrán. Si la espada golpea una armadura o arma metálica, si no logra traspasar sus PA, con este poder activo una descarga de 2D6 de daño dañará la localización golpeada (o un brazo, caso de detener con un arma o escudo metálicos), de cuyo daño sólo protegerán conjuros contra la magia o el daño. Para mantener un sólo rayo de los almacenados durante 1 turno más, el guerrero debe gastar 1 PM en ello (por cada rayo a mantener), Concentrándose.

@Si la espada posee rayos almacenados, y se pronuncia la palabra "¡IGADAHIM!" mientras se traza un arco con la espada contra un blanco a distancia (y a la vista), uno de los rayos almacenados en la espada trazará un arco desde ésta al mismo, como un conjuro de *Rayos y Truenos*. Esta habilidad sustituye a una acción de combate.

@Si en un día de sol se alza la espada al cielo, y se pronuncia la palabra "¡UYANUI!", un rayo de sol iluminará la hoja de la espada, inflamándola con un fuego blanco sagrado, que substituirá el daño de la espada por 4D6, y le restará 1 MR de acción. Cuando la espada golpea con este daño, el daño que traspasa armadura se resta de los PG Generales solamente, y todo lo que golpee la espada o sea detenido por ella perderá 1 PA (aunque su daño no supere los PA del objeto) cada vez que lo toque. La espada puede acumular hasta 3 rayos solares, durante 1 hora cada uno, pero rayos solares extra no doblarán sus efectos en la espada. El fuego sagrado ilumina con el triple de la intensidad de una antorcha (alcanzando un radio tres veces mayor que ésta). Además, cuando un demonio o un ser maligno es golpeado o tocado por la espada, automáticamente pierde 1 PER y 1 CON, si no logra una tirada de PERx1. Además, éste ser atacará al portador de la espada con un -25% a todas sus habilidades naturales, y con un -30% a todos sus conjuros y habilidades demoníacas (como Rasgos Caóticos que precisen de tirada de habilidad). Puede mantenerse uno sólo de los rayos de luz solar almacenados en la hoja durante 1 turno más, gastando 1 PM para ello, y Concentrándose.

@Si la espada posee luz almacenada, y traza un arco contra un blanco a distancia, pronunciando en voz alta "¡ITANÉ!", un arco de luz golpea al blanco (y sólo a él) como un *Lanza Solar*. Esta acción cuenta como acción de combate.

Si la espada posee Rayos y Luz almacenados, y quiere cambiar de una a otra habilidad, el guerrero ha de Concentrarse para ello. Las ventajas de ambas habilidades no son acumulables, aunque sí haya Rayos y Luz almacenados a la vez. No se puede utilizar cada habilidad, independientemente, más de 2 días seguidos o más de 3 días alternados (en la misma semana).

La espada no usará poderes contra blancos desarmados o inocentes, a menos que pretendan dañar a su dueño (la habilidad en activo, entonces se apagará antes de golpear, aunque conservándose, para conectarse después del golpe). Si el poder es utilizado de forma vil en combate (por la espalda, con trampas, a traición o contra un enemigo débil) se considerará acto deshonesto (amén de otros que el Master estipulará como tales).

Sólo existen 4 réplicas de la espada original de Amaterasu, y cuando se entrecruzan en combate dos "Nube de Tormenta", sus poderes se anulan.

Tener en cuenta que en los sacrificios bien recibidos, la espada recuperará todos los PA perdidos (contra armas de Hierro o mágicas), y que nunca bajará por debajo de 1 PA (nunca se termina de romper, aunque esté inservible). No acepta (anula automáticamente) conjuros de *Reparación*.

### ***Katana Maestra "Fuego Solar" Arma a 2M. FUE 14 DES 10. Daño 1D12+3. 16PA. CAR 2.0. MR-1.*** **Arma de Kami.**

Es una espada forjada por el Sacerdote Maestro Mikotori Akagisha para entregarla a un guerrero ronin desconocido, por sus servicios prestados al culto de Amaterasu. Gracias a esta arma, el ronin olvidó su auténtico nombre, para apodarse Amaterasu Musuko-san ("Hijo de Amaterasu"), y lograr una fama que lo precediese. El guerrero, al morir, fue enterrado con "Fuego Solar", pero ésta desapareció de su tumba a los pocos días, sin que se hubiesen descubierto signos de robo.

Pide cada 15 días un tributo al Culto Solar para poder seguir siendo útil a su portador, en el que el guerrero ha de ascender a una montaña alta (hasta su pico), donde debe permanecer dos soles en ayuno (sólo con agua), meditando sobre sus acciones honestas y deshonestas, y rezando al Sol. Para resistir a la deshidratación, al calor del sol, al frío de las alturas y al ayuno, debe conseguir una tirada de CONx3. Si es así, perderá 1D6 PF por falta de comida, recuperables tras un día de reposo y buena alimentación. Si no la consigue, perderá 1D20 PF (deberá reposar 1D3 días, alimentándose bien).

Por cada acto deshonesto que el guerrero hubiese cometido utilizando la espada o en su presencia, deberá lanzar PERx3. Una vez terminada la enumeración de acciones honestas y deshonestas (que hayan fallado la tirada de PER [si la acción fue muy grave, la tirada será PERx1]), si las primeras son superiores o iguales en número a las segundas, la espada seguirá obrando a favor del guerrero, poniendo a su disposición sus poderes. Si las segundas superan a las primeras, deberá sacrificar a la espada 1 PM por cada acción deshonesto que desequilibre el honor perdido, y cuando termine su ayuno y haya descansado, deberá entrar a servir durante 1 día en un templo solar como protector y servidor sin apercibir ningún beneficio a cambio, por cada PM que sacrificase. Si no se cumple alguno o ninguno de los puntos de expiación, la espada no podrá ser desenvainada por el guerrero (ni por medios mágicos), pero sí por alguien con la conciencia y el

alma limpias, y de probado honor. La espada no dejará que un caótico, una criatura demoníaca o nocturna, o alguien sin honor la toque, rehuendo su contacto por sí misma, e incluso teleportándose a una distancia máxima de 1D12x50 metros, cuando alguien es muy persistente.

Los poderes reconocidos al Kami de "Fuego Solar" son los siguientes:

@Durante las horas de luz diurna (solar), si el guerrero empuña la katana y se Concentra, puede hacerse invisible, y lograr que su rastro no quede marcado a su paso, aunque sigue siendo sólido. Cada 5 turnos debe renovar su Concentración, si quiere continuar invisible. Si el guerrero no actúa (no ataca, ni conjura, ni suelta la katana), no se volverá visible. Esta habilidad puede usarse 4 veces por semana (independientemente del tiempo que dure conectada).

@Cuando se realiza el golpe de Iaijutsu con "Fuego Solar", y el guerrero se Concentra, al desenvainar, la espada traza un arco de fuego que envuelve al blanco del golpe. Independientemente de si ha causado daño, la llamarada provoca al blanco 3D6 de daño a los PG Generales, de los que defiende la media de PA que posea el blanco en total, perdiendo 1D6 PA de armadura artificial en cada localización por el daño. Si el blanco no muere, pero no resiste una tirada de Resistencia de Daño vs PER, automáticamente su percepción de la vida cambiará, y se hará monje del templo más cercano adepto a la Deidad Solar del lugar, o se convertirá en un ermitaño retirado del mundo, e intentará convertirse a la senda del shamanismo en favor de la deidad del Sol y del Fuego (si es inteligente). Si el blanco es un caótico, la tirada de Resistencia fallida le eliminará un Rasgo Caótico al azar durante tantos días como daño efectuado por el fuego (con una pifia, serán meses). La habilidad se usará sólo una vez por semana. Si se usa más de una vez, cada uso "extra" debe gastar 1 PM a la espada y rezar desde el siguiente amanecer al día en que se usó la espada, al ocaso (tantos días como usos extra), a la deidad Solar (si no, la espada quedará ofendida).

@Cuando el guerrero empuña con fuerza a "Fuego Solar", y se Concentra, en un radio de metros igual a la PER del guerrero aparecerán unas llamas brillantes etéreas en el aire a su alrededor, durante tantos asaltos como PM posea el guerrero en ese momento (contando los de matrices que estén en contacto con él). Esas llamas dañan a cualquier enemigo (no a aliados ni amigos) con 1D6 ptos. de daño a sus PG Generales durante cada asalto que permanezcan dentro del radio del poder y no resista con sus PM los del guerrero. Si la habilidad se usa más de una vez cada 5 días, se pagarán 1D3 PM de sacrificio extra a la hora del mediodía solar (el día en que la espada demande respeto) por cada activación extra. El guerrero no puede hacer ninguna acción ofensiva o mágica en combate mientras esté usando esta habilidad, si no la misma se desconectará.

@Si el guerrero se Concentra y alza la hoja de "Fuego Solar" frente a su pecho, un destello de luz "solar" de un radio de acción igual a la PER del guerrero en metros surge de la espada, cegando a todo aquel (excepto al propio dueño de la hoja) que esté en el radio de acción de la luz durante 1D4+1 asaltos, si el blanco no logra una tirada de PERx2 (1 sólo asalto si la logra). Si algún ser nocturno o caótico está en el radio de acción de la luz y logra la tirada de PER, aún quedará cegado 1D6 asaltos. Si no la logra, quedará Confundido y cegado 1D4 asaltos y Confundido 1D4 asaltos más. Si la tirada es pifia, el ser queda Desmoralizado y cegado 1D6 asaltos, después Confundido y cegado otros 1D4 asaltos, y después cegado 1D3 asaltos más. Esta habilidad puede utilizarse sólo 4 veces por semana. Esta luz hace huir automáticamente a una sombra, durante 1D4 asaltos, y le causa 1D3 ptos. de daño (cuando la luz es activada).

Una variante de esta habilidad es que la hoja de la espada iluminará con la intensidad de una antorcha, pero al doble de alcance, durante 2D6 turnos a una orden vocal, y todo adversario nocturno que ataque al guerrero lo hará a un -25% en todas sus habilidades de combate.

@Si el guerrero clava la hoja de la katana en tierra y sujeta su mango, mientras señala a un blanco visible y grita "¡¡FUEGO SOLAR!!", desde el lugar que sostenga la espada hasta el blanco surge un rayo de luz pura, que tocará a dicho blanco (aunque este huya, lo perseguirá, a una velocidad de 50 m./MR). Si éste no logra una tirada bajo su PER en 1D100, una llamarada de 4D6 de daño lo golpeará, surgiendo desde sus pies y envolviéndolo, de la que sólo protegen conjuros contra la magia (1 pto. de Espiritual o Hechicería cancelan 1 pto. de daño, y 1 pto. de Divina cancela 2 ptos. de daño). Dichos ptos. de daño afectan a los PG generales. Cuando el fuego golpea a un ser de la noche, el daño se duplica (los seres nocturnos que no poseen PER usarán sus PMx1). Quien logra la tirada de PER (o PM) queda paralizado 4D6 asaltos, y pierde 1D10 PG generales (quedando envuelto en una barrera de fuego mientras está paralizado). Utilizar más de una vez esta habilidad obliga al guerrero a sacrificar 1D3 días de su tiempo en servir a un templo solar y pagar 1 PM a la espada y 100p al templo por uso extra.

**Arco Zen CAR 1.0. Daño 1D8+2. Tasa de Fuego 1/AC. 6PA. BS%: 15/05 (\*). Alcance: 150-275. Precio: 260 mon. 260p. FUE 10 DES 15.**

**\*Un Arquero Zen posee un Bono Básico a Ataque y Detención con Arco Zen de 15. El resto, sólo 5 percentiles.**

El arco Zen es una herramienta de combate más que un arma, y simboliza la perfección de las líneas, y la conjunción del arte con la guerra. Un arquero Zen destaca por su espiritualidad a la hora de combatir con esta arma. Su solemnidad al disparar sólo es equiparable a su sentido del honor, pues es sabido que, al disparar, pide perdón a su enemigo al caer muerto, y eleva una pequeña plegaria por su arma.

**Vínculo del Zen (*Magia Espiritual*)**

*Ritual (Ceremonia). 2 puntos. Temporal*

El *Vínculo del Zen* logra que el arquero y su arco sean una extensión el uno del otro, de forma que, al efectuar un disparo, éste siempre posee unas elevadas posibilidades de acertar, incluso en casos de extrema dificultad. Para haber logrado aprender este conjuro, se necesita haber poseído un arco Zen durante el tiempo suficiente como para tener un 60% o más en Ataque con el mismo. El Ritual dura 10 minutos y otorga sus efectos durante otros 10. Gracias a él, las posibilidades de un éxito Crítico aumentan en tres percentiles, y las de un Especial en seis. Sólo se logra Pifia sacando 00, y el resto es un éxito común, a pesar de tener un porcentaje poco elevado en ataque.

***El Sello del Doble Poder (\*): CAR 0.5. PER 40.***

Este medallón es una reliquia procedente de los primeros pobladores de Kralorela, en los tiempos de los Mandarines Nacientes. Fue creada por los más sabios Magos del país, luego honorablemente sacrificados para no desvelar los poderes de tan valioso objeto.

Se trata de un medallón en oro, con el símbolo del Yin y el Yang, los principios del Equilibrio de la Naturaleza y la misma Creación, engarzado en una cadena con forma de Dragón de los Mares. Fue creado como símbolo del Poder del Gran Mandarín que gobernase en Kralorela, pero desapareció en una de las guerras por el gobierno que indujeron a todos los Mandarines a querer tomar las riendas de aquella cultura Oriental. Se cree que Gaijin Ninjas sin honor se apoderaron de él para utilizar su poder contra la mano de hierro del Gran Mandarín y derrocar su arcaico sistema de gobierno, pero después de disolver y ajusticiar a la mayoría de los grandes jefes Ninjas el medallón siguió sin aparecer, y se lo dio por perdido definitivamente cuando comenzaron las guerras de Los Héroes en las que el poder Mandarín debía unirse para entrar en confrontación con la Guerra de las Guerras y sobrevivir. En la actualidad, el medallón es un objeto de Leyenda que jamás volvió a aparecer.

Los poderes del medallón sólo pueden ser activados si su portador sabe que el medallón posee poder, ya que cualquier hechizo de detección de Magia será anulado por el objeto, haciendo imposible su identificación, si el portador no vence con sus PM los del medallón. Cualquier poder puede ser utilizado con una simple orden mental, y su tiempo de duración, antes de necesitar un nuevo aporte de energía, depende de cada poder.

**PODERES FÍSICOS**

Incremento de Atributos Físicos: El poder tiene una duración máxima de 8 horas, pudiendo ser abortado por el portador en cualquier momento. Ordenando al medallón un gasto de PM o gastando PM propios, el portador consigue un incremento de FUE, CON y DES de 2 ptos. por cada PM utilizado en el proceso, sin limitación en el aumento.

Incremento de la Velocidad: El poder tiene una duración máxima de 4 horas, pudiendo repartirse el tiempo de duración como se desee (la habilidad puede conectarse y desconectarse tantas veces como se desee, siempre que el tiempo máximo de conexión sea de 4 horas). Cada PM utilizado incrementa en 3 ptos. la Tasa de Movimiento cuando se está sobre tierra, en 1 pto. nadando y en 2 ptos. volando (caso de ser criatura voladora) por cada PM del medallón o propio que utilice el poseedor. Además, las acciones en combate se incrementan en una por cada 3 PM utilizados en este poder, reduciéndose el MR-CC en 1 unidad, hasta llegar a 1, y aumentando las acciones de combate hasta 1 por MR, independientemente del MR del arma que se utilice en ese momento. Los PF no se gastarán más rápido aunque aumente la velocidad de acción en combate del portador.

Armadura Sagrada: Este poder tiene una duración máxima de 4 horas, activándose sólo en situaciones de peligro para el portador, si éste lo desea. Cada PM utilizado por el medallón dota al dueño de 1 PA de armadura general, que se comportara como PA contra ataques físicos de cualquier tipo (incluyendo daño por caída o empujón), como PM de protección contra cualquier ataque mágico que no venga a producir daño físico o como pto. de protección a una Característica determinada contra ataques de posesión o espirituales.

**PODERES MENTALES**

**Dominar:** Este poder posee una duración máxima de 1 turno, pudiendo ser renovado por PM propios o PM del medallón cada turno. Al activarse el poder, el portador de la joya debe seleccionar un blanco y seguidamente enfrentar sus PM más los del medallón a los de este blanco. Si el portador vence, el blanco caerá bajo los efectos del Dominio del medallón, obedeciendo a su portador en todo momento. El dominio puede aplicarse sobre cualquier ser vivo a la vista. Cada vez que el poder vaya a ser renovado, el blanco tendrá una nueva oportunidad de enfrentar sus PM a los del medallón y su portador, para ver si puede liberarse en ese momento.

**Telepatía:** El poder de Telepatía tiene una duración máxima de 2 horas, debiéndose gastar para el mismo 4 PM propios o del medallón. El poder puede hacer que el portador del medallón pueda enviar mensajes mentales a un blanco y recibirlos del mismo. El alcance máximo es igual a la PER del medallón más la de su portador, multiplicadas por x3, en metros. Para enviar mensajes es necesario Concentrarse (INTx3) seleccionando un blanco, y pensar el mensaje. Si el blanco no entiende la lengua del lanzador, éste habrá fracasado en su intento de comunicarse. Si la concentración resultó pifia, el blanco recibirá un mensaje totalmente opuesto y enrevesado de el que realmente se lanzó. Para leer mentes, el portador debe enfrentar sus PM más los de la joya a los de un blanco seleccionado. Si falla, no fue capaz de leer esa mente, pero puede volver a intentarlo al asalto siguiente. Pero si pifia, el mensaje captado será totalmente distinto al que realmente cruza por la mente del blanco en esos momentos. Si el portador no comprende la lengua del blanco, cualquier mensaje captado será ininteligible.

**Posesión:** Este poder tiene una duración máxima de 8 horas. Aquel que active este poder deberá gastar tantos PM (suyos o del medallón) como TAM posea. Entonces se convertirá en una sombra espectral, descorporeizándose, y siendo inmune a cualquier ataque físico mientras dure el poder. En este estado, el movimiento base del portador será igual a su PER, y está capacitado para poseer (mediante combate espiritual, en el que los PM del medallón se suman a los suyos para el combate) cualquier cuerpo vivo de INT-Libre. El portador también puede ser Exorcizado, y si es derrotado en un nuevo combate espiritual, será devuelto a su existencia física natural, se haya cumplido o no el plazo del poder.

**Telequinesia:** Este poder posee una duración máxima de 1 turno. Cuando se activa el poder, se gasta un número de PM determinado, del medallón o del portador. Cada PM se convierte en 1 pto. de FUE telequinética, capaz de mover objetos físicos, o causar daño. Cualquier cosa movida por esta FUE tendrá una tasa de movimiento igual a la PER de quien lleve el medallón. La FUE puede usarse para golpear un blanco y causarle daño, o para aplastarlo. Para la primera opción, el daño se calculará multiplicando esta FUE x2 y mirando la Tabla de Modificador de Daño de RQb, y las posibilidades de golpear al blanco con éxito serán iguales a la INTx2+PERx2 del portador de la joya. Para el segundo caso, el daño se calculará igual, pero se deberá enfrentar la FUE telequinética a la del blanco. Si se causa daño, será a los PG del pecho, aunque una tirada de Concentración (INTx3) previa puede hacer posible la elección de otra localización.

**Aumento de Características Mentales:** El poder tiene una duración máxima de 8 horas, pudiendo ser abortado por el portador del medallón en cualquier momento. Ordenando al medallón un gasto de PM o gastando PM propios, el portador consigue un incremento de INT y PER de 3 ptos. por cada 2 PM utilizados en el proceso, sin limitación al aumento.

**Autotraducción:** El poder tiene una duración máxima de 4 horas, activándose el tiempo de duración cada vez que el portador del medallón lee, oye o habla un idioma desconocido (cuando realiza cualquiera de estas actividades, el medallón activa su poder durante el tiempo que las realiza y lo desactiva cuando el portador deja de hacerlas, dentro del límite de 4 horas. Cada vez que el portador quiera volver a activar su poder por un límite superior de horas, deberá pagar el precio, propio o del medallón, en PM). La habilidad permite comprender perfectamente un idioma desconocido al personaje que posee el medallón, y si el idioma es conocido pero no se domina, el medallón lo hace totalmente inteligible. El coste de la habilidad de autotraducción es de 5 PM.

(\*) La causa por la cual el sello se conoce por El Doble Poder reside en que, en cada periodo lunar, el alineamiento del medallón se opone (reflejándose en que el símbolo Yin-Yang gira 180°), y cuando alguien ha entrado en sintonía con él, pueden ocurrir dos cosas:

Cuando está orientado hacia el Bien, no permitirá que sus poderes sean utilizados para el mal (abortándolos automáticamente), y sólo personas de buen corazón podrán entrar en sintonía con él.

Cuando el medallón está orientado hacia el Mal, si ha entrado en sintonía con algún ser, cada hora renovará la tirada de sintonía (PM vs PM), y si el medallón vence, se apoderará de la voluntad de su portador, realizando actos malvados por cuenta propia (para liberarse de la influencia malvada, el portador del medallón sólo tiene una oportunidad por día de hacerlo, Concentrándose y realizando una nueva tirada de PM vs PM, sólo en periodo nocturno). En cualquier caso, siempre que se activen sus poderes en este periodo

para causas nobles, los poderes se volverán (en las ocasiones más molestas) contra su usuario, si éste no pasa una tirada de PM vs PM del medallón cada vez que los utilice.



## OBJETOS MÁGICOS PARA RUNE QUEST

Muchos objetos están hechos de metales nobles o piedras preciosas.

**PUCKNALIS:** Pequeño humanóide dorado, con forma de hombre primitivo calvo y muy musculoso, de unos 40cm de alto y 30cm de ancho, con brazos largos que rozan el suelo.

**FUE** 68, **CON** 15, **TAM** 2 (8 en base a ser movido por peso), **INT** 15, **PER** 16, **DES** 16, **ASP** 6.

**PG:** 20. **PM:** 16. **Mov:** 2. **Mod. Daño:** 5D6. **MR-DES:** 2. **MMR-CC:** 5. **Localizaciones** 1-20 *Cuerpo*.

**Habilidades:** Arrojar-Saltar-Nadar-Valorar Objetos-Buscar-Escuchar-Otear 50%

Trepar-Sentir-Excavar-Deslizarse en Silencio-Rastrear-Ocultar 75%

Esquivar-Esconderse 100%

Inventar 25%

**Hablar:** Mostali-Aldryani 75%, Común-Humano 50%, Oscuro 25%.

**Leer/Escribir:** Mostali 75%, Aldryani-Oscuro-Común-Humano 50%.

**Conocimiento:** Mineral-Mágico 75%, Metales 50%, Cualquier otro 15%.

**Tacto Terrestre:** Otear-Buscar 75%.

Arma	A%	D%	Arma	A%	D%
Hachas 2M	75	50	Hachas 1M	50	50
Garrotes 2M	75	75	Mazas 1M	75	75
Martillos 2M	100	75	Martillos 1M	75	75

**Puño:** MR 8. A% 75, D% 75, PA 33, Daño 6D6.

**Carga:** MR 3+MRs de Carrera, A% 75, Daño 2D8+5D6

**Lucha:** MR 8, A% 100, Daño 6D6 (Especial)

No pierde PG por heridas letales ni PF por asaltos de combate (no tiene). No puede ser aturdido, *Confundido*, *Estupefacto*, ni afectado por magia emocional. Tiene alma (no detectable por conjuros ni espíritus), pero no funciones vitales.

Es un Guardián de Tesoros cascarrabias, hecho de una aleación parecida al oro, que sólo conoce el interior de la cueva cuyo tesoro guarda. Es gruñón y malencarado, pero si se encariña con alguien, será difícil que se le pierda de vista. No puede “morir” por medios naturales (es inmune a venenos, asfixia, altas y bajas presiones atmosféricas, desangramiento, enfermedad, vejez, óxido, etc.) e incluso es duro de destruir. Posee 30PA en cada localización, y para quitarle PG primero ha de perder todos sus PA de una localización, como si fuese un escudo.

No sabe conjuros, pero está muy versado en esoterismo por su Conocimiento Mágico. Con esta habilidad permite que se doblen las posibilidades de aprender conjuros de hechicería, y que el tiempo de aprenderlo se reduzca a la mitad. También permite explicar los efectos de conjuros, encantamientos, maldiciones y fenómenos mágicos en general, y la opción más viable para contrarrestarlos si son dañinos.

### ***Collar con 4 Lágrimas Sangrientas CAR 0.2***

**Cristal Muerto:** 15PM

**Foco Curativo:** PER 4. Dobra efecto de conjuro curativo hasta el límite de su PER. Gastando 4PM en un Curación-4, éste tendría potencia 8.

**Ayuda Espiritual:** PER 2. Añade su PER a la del dueño cuando realiza combate espiritual, tanto al atacar como a defender.

**Cristal Caótico Defectuoso:** Se conecta al azar (50%). El usuario que conecta con el cristal queda aturdido tanto asaltos como la PER de la habilidad que se conecte. Tirar 1D2 para ver si se conecta su primera o segunda capacidad.

**Amplificador de Poder:** PER 3. Afecta a los conjuros espirituales. Potencia los conjuros variables hasta +3PM, sin necesidad de gastar éstos.

**Protector contra Conjuros:** PER 2. Añade su PER a la del usuario sólo cuando éste ha de resistir los PM de un conjuro ofensivo.

### ***Collar con 6 Pulsos Maravillosos CAR 0.3***

**3 Cristales Muertos:** 9PM, 13PM y 19PM.

**Cristal Combinación:** PER 14.

**Ayuda Espiritual:** PER 6.

**Sensitivo:** PER 8. No cuesta ningún PM al usuario lanzar conjuros de *Detección*.

*Foco Curativo*: PER 4.

*Amplificador de Poder*: PER 4.

***Espada Bastarda de Acero* CAR 2. FUE 12. DES 8. 24PA. Daño 1D10+3.**

No pierde PA cuando se superan sus PA por impacto, salvo cuando se la golpea con un arma de hierro o acero.

***Espada Ancha de Obsidiana* CAR 2. FUE 10. DES 8. 14PA. Daño 1D10+1.**

Cuando se sostiene y el portador gasta 1PM y se concentra:

- Puede potenciar un *Cuchilla Afilada* al doble de su daño con esta espada.
- Puede soportar 20°C de calor más de lo normal antes de empezar a ser afectado por él.
- Proveer de +7PA para resistir fuego natural.
- Proveer de +2PER virtuales para proteger contra conjuros de *Inflamar*.
- Proveer de +4PM sólo para sumarlos a los propios para defenderse de conjuros de fuego mágico.
- Disminuir a la mitad de percentiles ataques contra la FUE del poseedor.

Cada efecto dura 10 minutos.

**[Druidas] *Báculo de Arch* CAR 1.5. FUE 9. DES 9. 12PA. Daño 1D8+2. MR como Cayado.**

Concentrándose y gastando 1PM, el portador puede:

- Reducir a la mitad los percentiles de cualquier ataque contra la PER del portador.
- Añadir +5PA mágicos contra ataques físico.
- Añadir +5 puntos de protección contra cualquier ataque mágico (+5PM contra luchas de PM vs PM; +5 a Característica contra ataques de Espectro; +5 a barrera Espiritual, etc.).
- Acumular tantos puntos de Relámpago para ser lanzados todos a la vez o de uno en uno, como PMs se descarguen cerca suyo (sin incluir los del usuario), si se descarga magia a su alrededor. Actúa como un *Absorción-1* (x6), dirigido contra cualquier conjuro lanzado en un radio de 10m a su alrededor, o contra el propio portador, con lo que éste o cualquier objetivo de dicha magia (ofensiva, defensiva o curativa) no será afectado por la misma si es completamente absorbida.. También puede absorber electricidad ambiental. Cualquier rayo natural, *Rayos* y *Truenos* o *Relámpago* que alcancen al portador también lo dotarán con tantos PM para lanzar *Relámpagos* como puntos de daño (:6) causen.
- Potencia en +5PM los conjuros lanzados (sólo uno por turno).

Cada efecto dura 10 minutos.

***Lanza de Oro* CAR 3. FUE 10. DES 8. 15PA. Daño 1D10+3. MR como Lanza Larga 2M.**

Si su poseedor se Concentra y gasta 1PM en ella, podrá:

- Potenciar al doble cualquier conjuro que produzca luz, energía o similares que incidan sobre la lanza.
- Emitir una luz blanca que causa 1D3 de daño no regenerable a seres nocturnos. Radio 10m.
- Irradiar una luz roja que causa 1D4 de daño no regenerable a no-muertos. Radio 10m.
- Refulgir con luz azulada que causa 1D6 de daño a criaturas caóticas. Radio 10m.

El daño es acumulativo si la criatura posee más de uno de los tres rasgos descritos y más de una luz está activa.

-Emitir una luz dorada que distorsiona la magia en su radio de acción exceptuando la del portador. El usuario enfrenta sus PM a los del conjuro para ello. Con un fallo, el conjuro lo ignora a él para designar otro blanco al azar cercano en el alcance del conjuro. Si pifia, el conjuro no es afectado. Si logra éxito, el conjuro trunca sus efectos o se desvía aleatoriamente, y si logra crítico, el portador puede dominar el conjuro a su deseo, como si él lo hubiese lanzado, para elegir objetivo y alcance. Radio 5m.

-Reducir a la mitad de percentiles ataques contra su ASP.

-Emitir una luz verdosa de Radio 15m que revela la presencia de auras de cuerpos físicos invisibles, logrando un enfrentamiento exitoso de PM, y auras espirituales en las mismas condiciones, distinguiendo una alineación benigna, maligna, neutral, caótica, etc. del aura del ser con un color característico.

Cada efecto dura 10 minutos.

***Hacha de Diamante* a 2M. CAR 1. FUE 12. DES 10. 15PA. Daño 1D10+2. MR 2.**

Hoja de diamante mágico. Los PA sólo se pierden con ataques Especiales y Críticos, y aun así se perderá 1PA por cada 2 puntos de daño que superen los PA. Los golpes no destinados al arma no harán que pierda PA, si no son Especiales.

Si el portador se Concentra y gasta 1PM en el arma, podrá:

- Soportar 15°C de frío menos de lo normal antes de empezar a ser afectado por él.
- Ser provisto de +5PA para resistir ataques de frío natural, como el daño por un golpe de aire helado que puede congelar, mediante puntos de daño, una extremidad.
- Añadir daño por congelación de 1D3 a un ser vivo o a una protección. Es acumulativo contra una protección o un organismo. Cando este daño (calculado aparte del daño del hacha) supere el doble de los PA de una protección, ésta se congela, y el siguiente golpe que reciba, se reducirá a esquirlas heladas. Para una localización orgánica deben acumularse tantos puntos de daño como el doble de PG de la localización + posibles PA naturales. Este daño sólo se evita con conjuros de *Contramagia* y similares.
- Ser provisto de +5PM de armadura antimagia para sumarlos a los propios y así defenderse de efectos de frío mágico, como el aliento de Dragones de los Hielos o Demonios de Hielo, o el frío mágico de las Sombras Elementales. También se incluyen los conjuros de congelación sobre el blanco.
- Reducir a la mitad de percentiles ataques contra su CON.
- Resistir daño por deshidratación. Así, el blanco perderá 1/5 de agua de su organismo sobre la cantidad real que perdería sin esta protección. Así, su resistencia a no perder PG o PF por no beber agua aumentaría 5 veces más. La duración de esta propiedad es de 24 horas. Cada período adicional de 24h debe sacrificarse otro PM para que el poder siga activo, o se perderá para ese día sin posibilidad de activación hasta el día siguiente.

Cada efecto dura 10 minutos (salvo excepciones).

### ***Lanza de Plata a 2M. CAR 2. FUE 13. DES 10. 15PA. Daño 1D10+2. MR 1.***

Si su portador se Concentra sosteniéndola y gasta 1PM, podrá:

- Obtener aire respirable a sus pulmones, en cualquier atmósfera hostil o adversa a la suya natural (bajo agua).
- Detectar en 100 metros de radio cualquier sonido, atrayéndolo para escuchar de qué se trata.
- Detectar atmósferas hostiles, tóxicas o venenosas, en un radio de 25 metros.
- Crear un espacio de aire respirable dentro de una atmósfera tóxica o venenosa, que lo escude de daño a través de sus vías respiratorias (área de 4 metros de radio alrededor de la lanza).
- Permitir visión perfecta dentro de nubes de humo o cualquier otro gas opaco.

Cada efecto dura 10 minutos.

### ***Maza de Ébano a 2M. CAR 2.5 FUE 13. DES 9. 15PA. Daño 2D6. MR 2.***

Esta maza negra como la pez, sin brillo, no admite conjuros de tipo *Luz* o *Brillo* sobre ella. Si su portador se Concentra al sostenerla y gasta 1PM, podrá:

- Ver como a plena luz del día en oscuridad total.
- Cegar a un adversario en combate durante tantos asaltos como puntos de daño cause, si vence a éste en lucha de Daño vs PM (el Mod. Daño cuenta). El efecto es reutilizable en un mismo combate, pero no se apila.
- Apagar o mitigar luces brillantes en un radio de 15 metros.
- Obtener unos *pies alados*, logrando un éxito automático en cualquier tirada de Deslizarse en Silencio, y doblar las posibilidades de Especial o Crítico de dicha habilidad (00 SIEMPRE es pifia).
- Obtener +10PA contra ataques físicos por armas encantadas o mágicas.
- Obtener +5 puntos de protección contra cualquier ataque místico (posesiones, control, etc.).
- Reducir a la mitad de percentiles ataques contra su INT.
- Detectar áreas de mal o caos, así como enemigos escondidos de forma natural o mediante habilidad mágica o medios mágicos (sin tirar PM vs PM) en un radio de 100 metros.

Cada efecto dura 10 minutos.

### ***Garrote de Piedra a 2M. CAR 4. FUE 15. DES 11. 20PA. Daño 3D6+3. MR 2.***

De gran contundencia. Cuando el portador se Concentra al sostenerlo y gasta 1PM, podrá:

- Obtener la capacidad de *Inamovible* (ver Collar de Piedra).
- Obtener +15PA contra ataques físicos.
- Reducir a la mitad de percentiles ataques contra su TAM (en ello se incluyen conjuros como *Volar* o las aplicaciones de *Telequinesis*).
- Reducir la FUE y el TAM de un adversario virtualmente en 10 unidades a efectos de golpearle y derribarle, o moverle. No es preciso PM vs PM, pero si el blanco posee armaduras mágicas, el golpe irá con la potencia de un conjuro Divino de 4 PER, a efectos de traspasar barreras mágicas.
- Aumentar su densidad corporal, ganando +2D6 de Modificador de Daño, +10 a FUE y TAM (peso) a efectos de levantar pesos o ser movido.

Cada efecto dura 10 minutos.

### **[Druidas] Arco de Guerra CAR 1. Alcance 120/275. Daño 1D8+1.**

Arco de encina de gran potencia y resistencia.

Enarbolándolo y gastando 1PM mientras se Concentra, su portador podrá:

- Aumentar su A% con Arco +5 percentiles.
- Incendiar el proyectil disparado como una *Flecha Ígnea* de 3D6 de daño.
- Conseguir un *Rielar*-5.
- Iluminar una flecha para que emita luz de intensidad de antorcha. La flecha no se destruye al acabar la luz. También puede servir como “bengala” para indicar la posición a amigos y aliados al dispararla hacia el cielo. En este caso, la flecha estalla al alcanzar la altura máxima de disparo (Alcance máximo :2) con una intensa luz que durará 1D4 asaltos en el aire.

Cada efecto dura 10 minutos, salvo efectos inmediatos. Las flechas de encina que se usen con el arco tienen cualidades adicionales, aumentando en un 50% además el efecto de las anteriores en duración e intensidad.

-Con una flecha de encina y el gasto de 1PM, la flecha se convierte en un rayo de luz mágico que al golpear a su objetivo, estalla, triplicando el daño normal del arma. Ni siquiera puede detenerse con la habilidad de Detener o Cortar Flechas (*Tierra de Ninjas*). El alcance efectivo y máximo del disparo se dobla con estas flechas.

### **[Druidas] Jabalina de Arch CAR 1.5 FUE 9. DES 13.**

**Daño CC 1D6+3 / a Distancia 1D10. 10PA.**

Empuñándola y gastando 1PM Concentrándose, el portador podrá:

- Convertirla en un foco de luz que dobla la intensidad y el alcance de una antorcha.
- Llenarla de energía. Al golpear a su blanco a distancia, estalla y desaparece, triplicando el daño normal del arma. Pierde su capacidad de empalar. El alcance efectivo y máximo de disparo se duplica, y no podrá ser detenida, aunque sí bloqueada por PA.

### **Estatua de Oro (Náyade con Cantarillo) CAR 3.**

Si el portador se Concentra y gasta PMs en la estatua, cada uno permitirá que mane de su cantarillo 1D6x10 litros de agua potable, fresca y limpia, en cualquier ambiente.

### **Bastón de Electrarios CAR 0.5**

Contiene 2D20 Electrarios mágicamente sellados. Se debe tirar PERx3 al empuñarlo, seguido de la Habilidad de Invocación, ambas con éxito. Con ello se “conecta” con la magia del objeto. Después se podrán gastar tantos PMs como se desee, para potenciar la creación de un Electrario. Dicho elemental de electricidad, tras formarse, está vinculado automáticamente a su “creador”, como un espíritu ligado, pero puede alejarse tanto como desee. *Consultar el Conjuro Divino especial de Brand para estadísticas de Electrario.*

### **Guantes del Rey de los Ladrones CAR 0.1 por guante**

Poseen identidad propia y pertenecieron a un antiguo líder de un pueblo de ladrones. Tienen INT, PER y DES 7 (en conjunto y si se ponen ambos –sólo uno no cuenta-). Se someten a la voluntad del portador si los vence en una lucha de PER vs PER. Añaden su DES a la del poseedor (aumentando los Modificadores pertinentes), que también puede usar los PM de éstos para potenciar conjuros, y la INTx5% se añade a las habilidades siguientes:

*Inventar, Ocultar, Tocar Instrumentos, Trucos de Manos, Conducir Vehículo, Arrojar, Trepar, Atacar con Armas 1M, Defender con Armas 1M, Atacar con Armas Arrojadizas, Atacar con Armas de Proyectil, cualquier Tacto y Acrobacias.*

Los guantes no arden, son impermeables, y a efectos de ser cortados o dañados de otra forma e intencionadamente, poseen 10PA.

Si se trabaja con ellos sin fuentes de luz, emiten un resplandor que sólo el portador puede ver, contrarrestando un valor de +25 percentiles (los penalizadores superiores eliminan estos percentiles antes de aplicar el penalizador final).

### ***Collar de “Piedra Auténtica” (rasgo Inamovible) CAR 0.5***

Genera una poderosa y antiquísima fuerza mística. Fue parte del cuerpo de Piedra, el Compañero de Mostal. Tiene un aura de PER 14. Ésta se multiplica x5 y se convierte en FUE 70. Cualquier fuerza física que golpee al portador del collar habrá de enfrentarse a la FUE+TAM de éste más la generada mágicamente por el medallón. El daño que el portador reciba y exceda su TAM no lo moverá, pero cada 15 puntos de daño o fracción sobre su TAM, añadirán 1D6 de daño “extra” (que no contará para desplazamientos). El collar también protege contra ser levantado, empujado o movido de su posición al portador sin su consentimiento, aunque podrá moverse normalmente a su deseo y por sus medios o los de quien consienta. Los PMs del medallón pueden ser usados por el portador, pero si llegan a 0, la FUE mágica se desconecta hasta que se regeneren la mitad de los mismos.

### ***Flauta de Ventisca CAR 0.1***

Creada por un sabio gigante de los hielos, puede invocar una poderosa corriente de aire gélido. Posee 7 notas musicales, y cada una crea un viento helado de FUE 10, que daña con 1D6 puntos por frío. De este daño sólo protegen las armaduras o ropas de piel, o conjuros que protejan contra la magia. La flauta tiene una matriz de 14PM. Cada PM permite activarse el viento durante 5 minutos. PM extra la prolongan +5 minutos cada uno. Para aumentar la duración se precisa una Concentración exitosa. Cada nota que se ascienda en la escala, aumenta el viento en +10 FUE y +1D6 de daño. Cada aumento precisa 1PM para potenciarlo. Es preciso un éxito en Ceremonia y Tocar Flauta o Tocar Instrumentos para que la flauta funcione. El viento es un cono de fuerza con un alcance de 10 metros de largo por 5 de ancho en el extremo más amplio por cada ascenso en la escala musical (con un total de 70 metros de largo y 45 de ancho a máxima potencia). Los PMs de la flauta sólo pueden usarse en su poder, y si se gastan, la flauta extrae los que necesite de su portador cuando la active, sin que pueda resistirse. Sin PMs sacrificados, no funcionará y sólo emitirá sonidos musicales normales.

### ***Pequeño Cofre de Vinculación CAR 2. PER 10.***

Perteneció a un viejo y avaricioso enano, que lo forjó y encantó para mantener sus posesiones a salvo. Tiene identidad propia y se vincula mágicamente con el primero que lo toque y venza en PER vs PER. A partir de entonces, la persona sintonizada sabrá en cualquier momento si su cofre está siendo forzado, y las intenciones de quien trata de abrirlo. Si las intenciones del que lo fuerza es robar, 6 PM del cofre se invierten en transformarse en ese valor x5 en FUE de cierre, y los 4 restantes también aumentan su valor x5 y se convierten en PA mágicos para soportar daño que intente abrirlo por la fuerza. También se harán tiradas de PER vs PER del cofre contra quien lo fuerza. Cada fallo del forzador le causa 1D10 puntos de Daño a sus PG Generales. Un acierto del forzador cancela este poder pero no la FUE ni los PA temporales. Una pifia de 00 a favor del forzador sí cancela todas las defensas. Sólo aquel armonizado con el cofre podrá abrirlo sin esfuerzo ni problemas. El cofre tiene 60x30x40 cms de dimensiones, y puede encerrar hasta 72 CAR en monedas y joyas. Si el armonizado con el cofre muere, éste vuelve a su estado original desintonizado. También se desintoniza si el portador lo entrega voluntariamente a otro que no sea él, como regalo. El cierre mágico dura 8 horas, momento en el que se desconecta, mientras la PER del cofre está recargando los PM que posee.

### ***Martillo de Moth-Marok CAR 1***

Es el martillo de un poderoso y reconocido herrero Enano de Hierro, al cual concedió la gracia de aumentar la habilidad de herreros novicios para que pronto se familiarizasen con el oficio. Está ricamente decorado en metales preciosos y joyas de gran valor. Alimentando con PMs el martillo, se consiguen aumentar temporal o permanentemente algunas habilidades:

Forjar (Metal), Templar (Metal), Fabricación en (Metal, Armero [Armas y Armaduras]).

Cada PM sacrificado concede +5 percentiles (acumulables) a una de estas habilidades durante 30 minutos. Si no se poseen estas habilidades, el primer PM otorga 5 percentiles a los que se suma el Mod. de Conocimientos, y la posibilidad de usar dichas habilidades.

Sacrificando 1 PER al martillo, éste concede +10 percentiles permanentes a una de las habilidades enumeradas, pero sólo una vez por habilidad, incluso si no se posee un porcentaje básico en dichas habilidades.

### ***Yelmo del Destino de Elerian CAR 1.25 6PA.***

**Útil para portadores de TAM 12-14. Casco de Coraza de Cobre.**

Este casco está decorado en forma de cabeza de pantera con fauces abiertas, cuyos ojos son rubíes, y se cree que pertenece a Bast, el Señor de los Gatos, el cual lo forjó para un hombre felino en compensación por su ciega lealtad. Posee la asombrosa capacidad de conceder al portador de una increíble suerte cuando está entre la espada y la pared, como una muerte segura, una encerrona sin escape, una puesta a precio de su cabeza por una suma desorbitada, etc. Provee de +5 PER sólo a efectos de tiradas de suerte, con resultados asombrosos. Sólo se activa en momentos críticos de peligro y, por ejemplo, convierte resultados críticos en ataques de un enemigo en tropezones, resbalones o tirones de músculos, las caídas por precipicios en milagrosas ramas de árbol que detienen el avance o raíces a las que agarrarse, etc.

El poder se activa sólo una vez al día, y no tiene efecto acumulativo si no se usan las activaciones de “suerte” de días anteriores.

### ***Brazalete de Prodigios Musicales CAR 0.2***

Posee forma de flauta enroscada con las siete notas musicales pulsadas. Posee capacidades similares al Martillo de Moth-Marok, para la habilidad Tocar (Instrumento). Según la leyenda, fue extraviado hace siglos por un templo menor de Donadar, que lo empleaba para enseñar a sus Iniciados el Arte de la Música.

### ***Brazo Dorado de Eurmál el Embaucador CAR 1 PER 12.***

Está tallado formando un gesto obsceno con su dedo corazón. Quien lo toca sufre un repentino deseo incontrolable de insultar a todos a su alrededor a la vista, si pierde en un enfrentamiento de PER vs PER contra el objeto. Los insultos serán ingeniosos, resaltando los pequeños defectos superficiales que cada objetivo posea o aquellos relativos a la personalidad. El efecto dura 15 minutos, aunque el objetivo embrujado puede librarse antes de él si logra un Especial en Concentración. La leyenda desconocida del objeto es que fue liberado en el mundo por Eurmál el Embaucador, para esparcir regocijo a ese aburrido lugar.

### ***La Lámpara del Durmiente CAR 0.5 8PA a efectos de ser dañado físicamente.***

Esta lámpara de aceite fabricada en forma de jarrón antiguo, posee un velo de tela blanca que protege la mecha. Tiene un resorte que hace saltar una chispa de un pedernal y prenda la mecha. Cuando ésta se prende, aparece de una forma extremadamente teatral cerca de ella un humanoíde descalzo de pelo verde muy largo y liso, unos larguísimos bigotes, la piel celeste, cuerpo musculoso, pantalones de piel y un fajín. Se denomina a sí mismo Durmiente y concederá un favor mágico a quien ha encendido la mecha. Si la lámpara se apaga, el Durmiente regresa al interior de la misma (de mala gana, porque considera el interior aburrido).

El Durmiente es uno de los hijos de Eurmál, degenerado por los siglos a entidades muy poderosas, pero sin alcanzar la categoría de semidioses, aunque inmortales. Los favores que concede son efímeros, ya que en realidad se trata de Ilusiones (conjuro Divino) que se disipan a los 15 minutos. No obstante, los favores que se pidan pueden ser para enviarlos a otros que no sean aquel que encendió la lámpara.

El Durmiente no puede oponerse a que nadie apague la llama (pero intentará impedirlo tratando de convencer o engañar a quien lo intente), aunque ésta sólo se apaga cerrando la entrada de aire a la mecha (tiene un cierre de seguridad). Si la lámpara es destruida mientras el Durmiente está fuera, quedará libre (aunque si se hace con él dentro, el Durmiente es destruido también –lo que podría provocar el mal humor y la venganza de Eurmál-).

La personalidad de la criatura está invadida por un picajoso sentido del humor, que practicará cuando algún pardillo se ponga a tiro. Su piel cambia de tono según su humor.

***DURMIENTE: FUE 18, CON 18, TAM 18, INT 20, PER 35, DES 18, ASP 15.***

***PG: 18, PF: 36, PM: 35, Mov: 5, Mod. Daño: +1D6, MR-DES: 2, MMR-CC: 3, PA (Natural): 2.***

***Localizaciones de Golpe (como Humanoíde).***

***Habilidades: Agilidad 75%, Comunicación 95%, Conocimientos 85%, Manipulación 90%, Percepción 85%, Sigilo 80%.***

***Armadura:*** Puede crear armaduras ilusorias que lo protejan.

***Magia (+39).***

***Espiritual (214%):*** Pies Calientes (1), Inflamar (1), Cola (10), Endentecer (4), Extinguir (4).

***Divina (139%):*** Convertirse en [Estiércol, Pedrusco, Fuego, Burro, Mosca, Charco, Libro, Humo, Sábana]-3, Extensión-1 (x10), Separar [Mano, Cabeza] del Cuerpo-2, Ilusión [Gustativa, Táctil, Móvil, Visual, Sonora]-1(x5).

Arma	A%	D%	MR	PA	Daño	Arma	A%	D%	MR	PA	Daño
Puño	85	80	6	3+2	1D3	Cabeza	75		6		1D4

Patada 80	6	1D6	Codo 80	75	6	3+2	1D3+1
Lucha 75	6	1D6 (Esp)	Rodilla 75		6		1D4+1

### ***Lienzo Paradisiaco CAR 1.5 6PA a efectos de ser dañado físicamente.***

Posee unas dimensiones de 75x50cm, y representa una solitaria cala al atardecer, con un pequeño pueblecito de pescadores en su extremo izquierdo a lo lejos. Si alguien se detiene a observarlo más de 5 minutos, debe tirar PERx2. Con éxito, habrá activado la magia del objeto. Entonces, el observador sentirá una cálida sensación de paz, observando cómo el cuadro “crece” ante sus ojos, mientras que él mismo parece encoger y adentrarse en el paisaje, que se hace más real. Cuando esto sucede, el cuerpo del observador se va desvaneciendo del mundo. Una vez completado el efecto (la transición dura 1 minuto), el observador se encontrará en una playa, y tras él queda un portal por el que puede verse el lugar desde el que llegó, como si se tratase de un lienzo pintado.

La playa es un limbo planario en el que el tiempo no transcurre. Un lugar sin violencia, con un cálido sol que no quema o una brillante luna en un cielo estrellado con noches frescas que no causan malestar, una playa de agua dulce, fresca y clara, y una amigable y comunitaria pequeña villa pesquera (la raza de la misma la determina de forma subconsciente la afinidad de quien primero se adentra en el cuadro). El tiempo en el interior del cuadro puede ser ilimitado, y cuando se desee volver al lugar de origen, sólo hay que cruzar el portal-lienzo de entrada. Ya que el tiempo subjetivo no fluye en el interior del cuadro, en su interior no se envejece –aunque fuera de él el tiempo sí transcurra-. Cualquier objeto que pueda ser utilizado con fines hostiles desaparece del equipo de quien entra en él (y vuelve a reaparecer al salir del cuadro). La agresividad dentro del espacio planario se diluye, y cualquier intención y acción hostil precisa una tirada de PERx1 para llevarse a cabo cada asalto en que se perpetre. La magia del cuadro desactiva de la memoria o el equipo de quien esté en él cualquier magia o conjuro hostiles, impidiendo su uso. Quien muera en el interior del cuadro desaparece del lugar y aparece con todas las pertenencias que entrase a los pies del mismo, fuera.

Se puede observar el exterior del cuadro desde dentro, aunque las imágenes son difusas mientras fluyen con forma de lienzo animado, y es difícil reaccionar a ellas, ya que hay siempre una transición de 1 minuto de retardo no sólo en el paso de usuarios, sino de la propia información visual o sonora (que se escucha amortiguada, como bajo el agua, y lejana).

El cuadro admite un máximo de 8 personas en su interior, y si una nueva pretende entrar, aquella que haya permanecido más tiempo en su interior mientras ésta última entra será expulsada del cuadro sin violencia, para ser substituida.

El espacio planario el cuadro es amplio, aunque será imposible por cualquier medio franquear las fronteras naturales (los límites del agua más allá del horizonte y sus grandes olas, o escollos, montañas y colinas que rodean la gran playa y el pequeño pueblo pesquero).

Si el cuadro es destruido, todos los que están en su interior aparecerán sin daños cerca de los restos del mismo.

Toda persona que se halle en el interior del cuadro recupera PM, PF y PG al doble de la tasa normal.

### ***Esfera Liquefacta CAR 0.1***

Esta bola de cristal negro, pulido, de 15cm de diámetro, posee un aspecto inocuo, aunque al tocarla, su magia se activa si el que la toca logra éxito en su PERx2. Entonces, la bola absorbe 1PM del usuario por cada 10 TAM o fracción del mismo. Mientras esto ocurre, la bola se vuelve transparente, y se derrite, fundiéndose con el cuerpo del portador, provocando que éste se transforme en un charco de agua de tantos m.c.c. como PM utilizados. Las pertenencias del usuario se mantienen sólidas y caen al suelo (cuando el proceso se revierte, el usuario queda desnudo con la bola negra en su mano). Durante 1 turno tras la transformación (que dura 1 asalto), el usuario se convierte en una Ondina, que mantiene su FUE, DES, INT, PER y PG, modificando su Tasa de Movimiento a la de una Ondina (2/6 Nadando). El usuario puede realizar intuitivamente cualquier tarea que una Ondina pueda hacer, además de todos sus ataques. Mantiene la capacidad de lanzar conjuros y el MMR-CC propio para calcular el MR en el cual puede atacar, en lugar de MR-10, pudiendo con ello (si tiene bastantes MR de lapso) atacar más de una vez. Podrá, también, esquivar ataques físicos con un % igual a su DESx2 (que puede aumentar por experiencia paralelo a su habilidad normal de Esquiva). Cuando la magia concluye, el proceso se revierte automáticamente, aunque puede hacerse antes de ese tiempo, a voluntad.

### ***Arma de Luz de Yelm CAR 0.2 MR-2***

Se trata de un cilindro metálico de unos 30cm de longitud, labrado para ser empuñado a una o dos manos humanoides. Cuando el sol luce (con pocas nubes), si se blande el mango y el portador se Concentra

(INTx3), un haz de luz solar brota del mango, de una longitud similar a una espada ancha (1m de longitud y 3cm de diámetro). El impacto con esta luz inmaterial causa 4D6 de daño (el Mod. de Daño no cuenta para este daño), y no puede ser frenado por ninguna armadura (ver más abajo). La luz permanece activa tanto como desee su usuario mientras el sol brilla, pudiendo apagarla a voluntad cuando desee.

Cuando el sol no luce, la luz se apaga y no brota, salvo que se sacrifiquen 5PM, lo cual activa la luz por un período no superior a 15 minutos.

Potenciar la luz con PM permite otorgar +1D6 por cada 2PM (este daño adicional, en cualquier circunstancia, sólo dura 15 minutos) o hacer que dure otros 15 minutos (en circunstancias sin luz solar) por cada 1PM.

Los objetos inertes con PA pierden 1PA por cada punto de daño que el arma cause sobre sus PA, incluyendo las armaduras normales.

La luz ilumina 20m de diámetro alrededor del portador. Cada D6 de más de daño añade 5m de diámetro más.

Sacrificando 1 PER a la hoja permite al portador activarla sin Concentrarse, cuando la toca.

El A% base del arma es de 05, y se aumenta independientemente de cualquier otra categoría de armas, pudiendo blandirse indiferentemente a 1M o 2M.

Los PA mágicos proporcionados por conjuros o encantamientos frenan el daño del arma, aunque cuando éste se produce, se enfrenta en la Tabla de Resistencia el daño causado contra los PA totales mágicos, y si el daño vence, se pierde 1PA de protección (comenzando por los PA de conjuros temporales, y concluyendo por los PA del encantamiento más poderoso, que terminará por desactivarse. Las runas seguirán estando ahí, y sólo será necesario reactivarlo para obtener de nuevo su poder).

### ***Batracio Escalador CAR 0.2 10PA***

Este curioso artilugio tiene forma de rana de jade con dos esmeraldas por ojos. Cuando se sujeta con la mano, apuntando a un lugar determinado, si el portador se Concentra (INTx3) con éxito, la rana se desplaza hasta la muñeca por sí sola, aferrando sus patas a la misma, y abre su boca para disparar una substancia gomosa hasta el lugar apuntado, adhiriéndose a él. El alcance del disparo es de hasta 40 metros, momento en que la rana espera una orden mental (a voluntad) para empezar a remolcar. Puede soportar sin despegarse de su asidero un TAM de 30, una CAR de 180, o una combinación entre ambos (1 TAM = 6 CAR) no superior a la mitad de cada una de las cifras.

Puede remolcar con una FUE de 30 (dependiente de si el dueño activa la rana para que se aferre a algún asidero firme) cualquier cosa a la que se adhiera, a una Tasa de Movimiento de 2m/MR. Cada TAM sobre 30 o cada 6 CAR sobre 180 suponen un 10% acumulativo de hacer que la “lengua” de la rana se despegue. La “lengua” posee 8 PA a efectos de ser dañada.

El daño contundente no puede dañar la substancia (las armas con daño mágico sólo utilizan dicho daño, sin contar el Mod. de Daño.). El daño empalante sólo causa la cantidad mínima de dicho daño (contando el Mod. de Daño). El daño cortante (incluyendo Mod. de Daño) se reduce a la mitad antes de causar efectos.

### ***Espejo Transmutador CAR 1 4PA a efectos de ser dañado físicamente.***

Este extraño objeto de lujo, además de su rareza, tiene cualidades arcanas. Cuando alguien se mira en él, verá la imagen de un Dragonut Noble. Para activar la magia del objeto, quien lo contempla debe pasar un minuto así, y probar suerte (PERx3), Concentrándose (INTx3). Un fallo en cualquier tirada arruina el proceso (a criterio del Master).

El éxito hace que el espejo absorba 1PM por cada 10 TAM o fracción del observador. Entonces ocurren dos cosas: la imagen del espejo se transforma en la del observador, y éste se transforma en un Dragonut noble de características medias, excepto la INT y PER que se mantienen como las del observador. El proceso dura 1 asalto.

En su nuevo estado, el observador mantiene sus recuerdos, pero sólo podrá usar intuitivamente la lengua Dragonut (aunque pueda comprender y escribir todos los idiomas que ya conociese). No obstante, su nuevo cuerpo a veces le hará actuar inconscientemente con los instintos de un Dragonut noble. El efecto de transmutación dura 15 minutos, pasados los cuales, se revierte el proceso. El usuario también retiene todas sus habilidades y conjuros, salvo que, además, conoce intuitivamente toda la Magia Draconiana que un Dragonut Noble pueda usar.

Si se muere en esta forma, el cuerpo físico real queda atrapado en la imagen del espejo, el cual ahora permitirá la transformación de otro observador al cuerpo de aquel que murió y dejó su imagen impregnada en el espejo. El cuerpo Dragonut se mantendrá en el mundo real, y se descompondrá acorde a su ritmo normal.



Sin embargo, el alma del muerto cuyo cuerpo se transformó en ese viajará a su lugar de destino (al que, presumiblemente, viajó la del Dragonut que dejó en el espejo la imagen de su cuerpo).

Un usuario con el cuerpo Dragonut posee +30 percentiles, además de sus porcentajes base, a la hora de usar cualquier arma Dragonut.

Si el espejo se rompe mientras su magia sigue activa, el cuerpo que quedase atrapado dentro desaparecería, y el usuario permanecería atrapado por siempre en su nuevo cuerpo. La única forma de volver a su cuerpo sería una Intervención Divina orquestada por un Sacerdote.

Una runa en la base del espejo, en su parte trasera, reza: “GuardaCuerpos”.

### ***Prisión de Cuarzo Blanco CAR 0.1 10PA a efectos de ser dañada físicamente. [PMs x 10] PA al crecer.***

Se trata de un pequeño cubo de cristal blanco y macizo de 5x5x5cms, enmarcado por unos bordes dorados en sus aristas.

Si se le sacrifican PMs, cada PM permite crecer a la caja, hasta convertirse en un bloque de hielo encajado en pilares de oro, capaz de encerrar 10 TAM o fracción por PM sacrificado. Lo que entra en la caja no puede salir de ninguna forma (salvo Intervenciones Divinas) durante 48 horas (tiempo que dura la magia activa). Cada PM por encima del TAM que la caja puede encerrar permite 24 horas adicionales de duración en estado de hielo. Sacrificar 1 PER a la caja la vincula a un usuario, que desde entonces podrá usarla en exclusividad, hasta que muera o la entregue voluntariamente a otro ser.

Para encerrar seres físicos, se coloca la caja sobre sus cabezas (o la parte superior de sus cuerpos) y se sacrifican los PM deseados. El usuario tira PM vs PM del futuro prisionero, y si vence, la caja crecerá para envolver al objetivo. Dentro de ella se entra en estado de hibernación hasta que la magia concluya.

1 minuto después del aprisionamiento, la caja (con su captura) encoje a su tamaño original, y 1 minuto antes de que la magia concluya, vuelve al tamaño con el que encerró a su prisionero, para liberarlo, y volver 1 minuto después de nuevo a su tamaño original. Esto es así si el poseedor lo desea y se Concentra para cada una de las tareas. Si la caja se rompe mientras su magia está activa, libera al prisionero cerca de ella, ileso.

### ***Antifaz de Visión Total***

Este aparente objeto común está engalanado con tejidos caros, e hilo de metales nobles, además de diminutos ónices en pedrería. Al colocarlo en el rostro, permite atravesar hasta 4 metros de cualquier materia opaca, salvo el plomo, sacrificándole 1PM. El efecto se manifiesta con un leve resplandor en los huecos de los ojos. El efecto dura 5 minutos por PM sacrificado. Con ello se facilita enormemente, entre otras cosas, observar cualquier mecanismo de seguridad para cierres, trampas o pasajes ocultos.

### ***Gélida Cruz Plateada***

Este pequeño objeto es un receptáculo mágico que posee en su interior 2D10+6 colosos de nieve. Se ha de usar PERx3 antes de una Invocación exitosa. El éxito armoniza con el objeto, pudiendo entonces invertir PMs para potenciar la invocación de un coloso. Una vez formada la criatura, se encuentra mágicamente sometida a su invocador como un espíritu ligado, pero para mantenerla íntegra en temperaturas adversas, no puede alejarse más de 5 metros del objeto, o se derretiría.

Además de ello, si el portador de la Cruz se Concentra sosteniéndola, puede:

-Soportar temperaturas de hasta 15°C menos de lo que normalmente podría.

-Obtener +5PA mágicos para protegerse contra daño natural o mágico por frío o congelación.

### ***Escudo de Ilusiones CAR 3 12PA.***

Este escudo de heraldo está hecho de plata pulida tan bruñida que parece un espejo. No posee emblemas. Para activar su magia, es preciso Concentrarse y armonizar (PERx3). Tras ello, el usuario debe gastar tantos PM como Características posea (normalmente 7), +1 PM por cada 60 CAR o fracción de peso que lleve consigo. Entonces, y durante 5 minutos (cada fracción adicional de +5 minutos cuesta 1PM más), una copia exacta en todos los aspectos a quien sostiene el escudo aparecerá frente a su “original”, controlada mentalmente por él para actuar como éste desee. El control puede romperse por cualquier interrupción externa (es preciso Concentrarse para evitarlo). Si se pierde el control mental, el doble se limitará a actuar de una forma lo más parecida posible a su original. Lo mismo sucederá si el usuario pierde de vista a su “doble”. Aunque el “doble” es totalmente igual a su original, no tiene substancia material, pero sí que suena y huele igual, e incluso emite una falsa “aura” de alma, a efectos de conjuros que detectan esta cualidad (la PER).

### ***Capa Nocturna CAR 2.5 9PA a efectos de ser dañada físicamente.***

Esta prenda de capa y capucha está exquisitamente elaborada, con un broche de adamantino. De noche, si alguien se la ciñe ajustando el broche, se convertirá en una Sombra de sí mismo. La luz del día rompe la magia, si no se sacrifica 1PM para mantenerla 5 minutos por PM sacrificado. El cambio a sombra dura 1 asalto, y a la inversa también. El cambio a Sombra se activa con el cierre del broche, pero la inversión es a voluntad o hasta que termine el tiempo de la inversión en PMs.

Como Sombra, su Tasa de Movimiento se dobla.

Puede escalar paredes como si caminase por el suelo.

Puede atravesar ventanas y puertas si hay resquicios en ellas.

Puede esconderse en las sombras con un 100% de posibilidades y sin pifia, y es totalmente invisible si no se mueve.

No hace ruido alguno al moverse.

Las armas y ataques físicos normales le causan daño mínimo. Las empalantes no empalan. La magia le afecta normalmente (incluso la que potencia armas con daño adicional). Los PA que el usuario posea bloquean el daño como normalmente. El fuego causa daño normal y los conjuros de luz, lanzados sobre el usuario, si se le vence en una lucha de PM vs PM, le harán recuperar su forma real durante 1 minuto (de noche) e irreversiblemente (de día o en zonas de luz muy intensa). El término “irreversible” sólo implica “hasta que se sacrifique de nuevo PM para reactivar la magia, o sea de nuevo de noche”.

### ***Odre de Agua Sagrada CAR 0.3 (+0.1 por Dosis)***

Este Odre posee 5D20 dosis de agua sagrada. Una dosis de este líquido, vertido sobre una herida externa, hace que deje de sangrar y se cierre en 1 asalto, curando 1D4 PG de la localización. Inhalada (tiene un aroma fresco a hierbas del bosque) hace que una persona inconsciente vuelva en sí (esto no cuesta dosis).

Ingerida, posee varias cualidades, acumulables por cada dosis:

-+1 a la CON sólo para resistir efecto de POT de venenos, si se toma antes de ingerirlos.

-+1 a una Característica para efectos de Resistencia contra Espíritus de la Enfermedad.

-+1D6 PG Generales y por Localización.

-+2D6 PF si están en negativo.

-Vertida sobre una sustancia venenosa, neutraliza el veneno (10 POT por dosis). También puede contrarrestar un veneno activo en un organismo vivo.

-Restaura 1 punto de Característica perdido (hasta su nivel original).

-Permite una Regeneración de 1PG por localización y asalto, y 1D6PF por asalto, cuando se toma antes de un combate.

-Induce un sueño mágico en el que el metabolismo se acelera a 10 veces su capacidad curativa para recuperar PG y PF. Deben dormirse 8 horas para que surta efecto.

Algunos de estos efectos duran 12 horas. Otros son instantáneos. Y otros están especificados. Para que el agua que llena este odre obre sus milagros (cualquier agua corriente que pueda consumirse vale para rellenarlo) el odre debe ser bendecido en una Ceremonia, en un Templo de Curación, por un Sacerdote o Sacerdotisa cualificados.

### ***El Arcón del Sanador CAR 1***

Este útil de medicina posee una diversa variedad de herramientas médicas y quirúrgicas encantadas, hechas en plata. Permite combatir hemorragias, heridas, contusiones, fracturas, conmociones, e incluso envenenamientos, quemaduras, congelaciones, ahogamientos, asfixias, enfermedades, e incluso permite combatir posesiones de Espíritus de la Enfermedad.

El usuario debe poseer un mínimo de 70% en Primeros Auxilios, y un caótico, persona malvada o allegado de un culto maligno no pueden utilizar el objeto. Un éxito normal en una tirada de la habilidad usando el arcón proporciona 1D6 PG, un Especial 2D6 y un Crítico 1D6+6. Las Pifias sólo causan pérdida al paciente de 1D3 PG.

Existen en el arcón dos diademas que enlazan místicamente al paciente y usuario del arcón, permitiendo sumar (mágicamente) la Característica objetivo contra la cual un Espíritu poseedor ataca, para permitir una recuperación más rápida (si el sujeto ya está poseído), o bien permite sumar los PM o Características atacadas para un combate espiritual combinado.

Para envenenamientos hay jeringuillas y agujas que suministran antídotos de POT 1D100.

Las herramientas y objetos han de renovar su poder una vez al mes mediante un Sacerdote o Sacerdotisa de un Templo de Curación, a través de una Ceremonia apropiada, para seguir activos. Otras

substancias necesarias también podrán ser proporcionadas por el Culto, aunque es posible que precisen una donación o directamente necesiten ser compradas.

***El Cuerno de La Amistad CAR 2 6PA a efectos de ser dañado físicamente.***

Este cuerno de elefante, decorado en joyas y metales nobles, posee la cualidad de emitir una llamada en clave, cuando es soplado en momentos de gran necesidad, que sólo oirán aquellos allegados al usuario. El sonido es una llamada de auxilio expresada mágicamente que indica a quien lo puede escuchar la dirección en la que ha de acudir. Esta llamada alcanza hasta 1000km de distancia, y puede atravesar hasta 1 metro de cualquier material sólido o sortear recovecos, siempre que el sonido pueda transmitirse a través de ellos (cuevas, ventanas, agujeros en el suelo, etc.). Orienta de forma infalible a su objetivo hasta el origen, y les instará a acudir en auxilio, siempre que no estén inmersos en algo urgente (como una pelea). Si el objetivo de la llamada necesita descansar o alimentarse, la llamada detendrá su impulso hasta que el objetivo haya reposado lo necesario para seguir su camino.

El usuario del cuerno puede designar a un objetivo concreto, o alertar a todos sus aliados en el radio de acción del cuerno.

La llamada se detendrá si el usuario del cuerno muere, y en caso contrario la duración de su impulso no será mayor a 1 semana. El usuario puede desconectar la llamada a voluntad.