



ANIMA

Complemento D10
2da edición



COMPLEMENTO D10

CREDITOS

IDEA DEL COMPLEMENTO

Dark Magician

DISEÑO Y REDACCIÓN

Dark Magician

NUEVAS VENTAJAS

Dark Magician, Yog-Sothoth

OBJETOS MÁGICOS

Dark Magician, Yog-Sothoth

OTROS COMPLEMENTOS

Dark Magician





COMPLEMENTO D10

INDICE

INTRODUCCIÓN

Orden de Reglas	4
Los Capítulos	4

CAPÍTULO 1: Reglas de Edén

El Juego de Edén	5
Funciones en el Campo	5
Reglas del Juego	5
Generalidades de los Partidos	5
Los Torneos de Liga	6
Los Torneos Mundiales	6
El Campo	6
Reglas para Edén	7
Las Habilidades de Jugador	7
Reglas de Adaptación del Juego	8
Habilidades Secundarias	8
Técnicas del Ki o Poderes Varios	8
Entrenamiento	8
Los Equipos	8
Liga de Abel	8
A.D. Arkángel	8
Tiberias	9
S.M. Sepher	9
Liga de Togarini	9
G.I. Kaine	9
E.O. Reindhold	9
Waldemar	9
Liga de Arlan	9
E.C. Karh	9
Bhrame	9
Londure	10
Liga de Lucrecio	10
Du'Lucart	10
Liga de Phaion	10
Markushias	10
Zabil	10
Selecciones del Mundo	10
Jugadores de Ejemplo	14
Las Camisetas	14

CAPÍTULO 2: Brigandine

Adaptación	15
Brigandine	15
La Tecnología	15
Las Sociedades	16
La Situación Política	16
Los Seres No Humanos	17
Las Organizaciones	18
El Alto Senado	18
El Sistema Monetario	18
El Armamento	19
Nuevas Habilidades	19
Los Mechas	20
Puntuaciones de los Mechas	20
Las Habilidades del Mecha	20
Los OMI	21
Reparaciones	22
Otras consideraciones	22
Piezas Especiales	22
Sincronización	22
Personajes	23
Lance Barbados	23
Gereint	23
Loufal Reid	23
Meleagant Jareth	24
Cai Clow	24
Meriott Clow	25
Zemeckis Reinhard	25
Árbitro Esclados	26
Asmit Giovanni	26
Vaynard Sterki	26
Iria Wilburn	27

CAPÍTULO 3: Academia de Magus

Academias del Mundo	30
Maestros y Alumnos	30
Las Clases	31
Los Magus	32

Amigos y Enemigos	32
Enemigos	32
Aliados	32

CAPÍTULO 4: Nuevas Ventajas 33

Ventajas	33
Ventajas Comunes	33
Frenesi	33
Ojo de Lince	33
Habilidad Innata del Ki	33
Conjuro Innato	33
Facilidad de Aprendizaje	33
Resurgimiento	33
Capacidad Natural Superior	33
Ataque Definitivo	34
Intuición Especial	34
Hijo de lo Sobrenatural	34
Juventud Eterna	34
Inmortalidad	34
Híbrido	34
Homúnculo	34
Gran Orador	34
Captación del Ki	34
Exteriorización Menor del Ki	35
Habilidad Marcial Innata	35
Conocimiento Marcial Superior	35
Percepción de lo Sobrenatural	35
Señor de las Criaturas	35
Maestría en una Categoría	35
Especialista en una Maniobra	35
Ventajas de Trasfondo	35
Compañero Animal	35
Compañero de Viaje	35
Profesional	35
Gran Obra	35
Gran Amor	36
Estudios Mágicos	36
Sacrificio	36
Ventajas con el Don	36
Invocación de Conjuros	36
Captación de Magia	36
Ventajas para Psíquicos	36
Mente de Hierro	36
Proyección Mental Asegurada	37
Potencial Psíquico Superior	37
Desventajas Comunes	37

Pesadillas	37
Incapacidad en el Desarrollo del Ki	37
El Primero en Caer	37
Presencia Estancada	37
Exteriorización Mayor del Ki	37
Desventajas de Trasfondo	38
Trastornado	38
Salud Mental Deteriorada	38
Sentimiento de Culpa	38
Desventajas con el Don	38
Desperdicio de Magia	38
Energía Mágica Limitada	38

CAPÍTULO 5: Objetos Mágicos 39

Objetos Mágicos	39
Filo Plateado	39
Los Objetos Elementales	39
El Disco de Rumm	39
La Mano de la Muerte	40
Proyectores Mágicos	40
La Espada Perfecta	41
Jishna, la Espada de la Sierpe	41
El Arma Final	42
La Seiken	42

CAPÍTULO 6: Compendio de Seres 43

Seres Sobrenaturales	43
Enkidu	43
Pek'nuk	43
Dakuusva	44
Destructor	44
Ryvura	44
Doncella Lunar	45
Ogastor	45
GARAMUFF	46
Dragorlin	47
Eathan	48
Visonah	48
Iganati	49
Noctumbro	49
La Luna	50
Lowuuf	50
Scinotar	51
Dragón de Cristal	51
Eléctrope	51
Condenado	52

Introducción

Bienvenido a un complemento para el Juego de Rol: *Ánima Beyond Fantasy*, diseñado por El Dado de 10. En este libro encontrarás una serie de agregados a las reglas y/o descripciones de los libros de *Ánima*, por lo que sin ellos, o sin los conceptos pertinentes, te será inútil.

Este no es un complemento oficial ni desea serlo, simplemente son posibles agregados ideados y recopilados, para que puedan ser utilizados en cualquier partida de *Ánima*. Aquí encontrarás desde reglas creadas desde cero (como las reglas de juego para Edén), hasta nuevas ventajas, objetos mágicos y criaturas.

Todo aquel que lo desee está invitado a contribuir en este proyecto para agrandar el complemento en nuevas versiones, ya sea con nuevos agregados en los temas tratados o con reglas nuevas y originales.

ORDEN DE REGLAS

El orden de las reglas presentadas en este complemento no sigue ninguna consideración en cuanto a importancia, suposiciones de interés o cualquier otra que no sea la de ordenamiento según posibles ampliaciones. Las reglas que no se espera que sean ampliadas en futuras versiones del complemento son puestas antes que las que sí, en un intento de hacer lo más sencillo posible cualquier modificación o agregado.

LOS CAPÍTULOS

Este complemento está dividido en capítulos según los agregados que corresponden que estén por separado. Son totalmente independientes por lo que puedes consultarlos sin atender a los demás; pero recuerda que para comprender lo que allí se expresa es necesario que al menos te sepas las reglas (o puedas consultarlas) del Libro Básico, e inclusive las de Más allá de los Sueños y Dominus Exxet.

A continuación se te dará una breve introducción del contenido de los capítulos más importantes de este libro.

REGLAS DE EDÉN

Para iniciar el complemento se te presenta una completísima guía para jugar partidos y campeonatos de Edén, el deporte de pasiones, el más popular de Gaia. Las reglas presentadas están diseñadas para emular un encuentro de Edén de la forma más convincente y a la vez dinámica posible, incluyendo además una hoja que agregarle a la ficha de personaje para tener a mano las puntuaciones especiales presentadas.

Además de las reglas y especificaciones del deporte, se te presentará una detallada lista de equipos de liga con sus mejores figuras. Por supuesto que son inventados y no es nada oficial, pero es un interesante aderezo a la adaptación del juego que no se podía dejar pasar.

NUEVAS VENTAJAS

En este capítulo tendrás a tu disposición una nueva variedad de ventajas y desventajas para ampliar aún más las posibilidades de cada uno de los jugadores. Las nuevas ventajas como Ojo de Lince o Frenesí ayudarán a que los Puntos de Creación tengan una mayor capacidad de caracterizar y hacer único a cada personaje.

Se te presentarán según la categorización oficial, con ventajas comunes, ventajas con el Don, para Psíquicos, y de Trasfondo por separado, y por lo tanto siguen la regla convencional de gasto de puntos.

Cada DJ tiene la potestad de prohibir el uso de cualquier ventaja o desventaja aquí presentada. Recuerda además que esta lista estará en constante ampliación gracias a los aportes de todo jugador de *Ánima*.

OBJETOS MÁGICOS

Un significativo compendio de objetos mágicos, diseñados para su uso en campañas. Sus poderes son variados, y si por sus características serían perfectos artefactos iniciales para un PJ, se especificará el costo en PC recomendado para la ventaja Artefacto.

Por supuesto que un objeto mágico no es sólo un nombre y poderes, sino que están acompañados de su historia y características.



Prepárate para conocer nuevas posibilidades...

CAPÍTULO 1

REGLAS DE EDÉN

En este primer capítulo se explicarán detalladamente un cúmulo de reglas para hacer posible jugar Edén, el deporte más popular de Gaia. A parte de las reglas, se darán varias especificaciones que tienen que ver con el juego y los equipos más importantes del mundo, con el fin de hacer una solvente adaptación del juego.

De manera de rellenar los huecos y hacer reglas jugables, se ha optado por inventar ciertos aspectos.

EL JUEGO DE EDÉN

Edén es un juego competitivo, de contacto, en el cual dos equipos de seis personas se enfrentan con el fin de marcar más puntos que el rival en un tiempo limitado, exactamente de cuatro tiempos de quince minutos. Los jugadores pueden utilizar sus puños, pies, codos y cabeza para mover el pesado balón a lo largo del campo y alcanzar la meta: introducirlo en la portería rival.

El trabajo en equipo se hace fundamental para recorrer el campo con efectividad y eludir la marca de los jugadores rivales. Las jugadas pueden llegar a ser espectaculares, y si bien muchos ídolos son los mejores rematadores, también los hay interceptores y estrategias muy famosos, los cuales logran detener disparos casi imposibles, o conectar los pases más complejos y calculados valiéndose de las columnas o paredes del campo.

Funciones en el Campo

Los jugadores en Edén no tienen una denominación según su posición en el campo, sino que reciben un nombre según su función en el equipo. De este modo existen tres distintas funciones abiertamente reconocidas: Rematador, Interceptor y Estratega.

Los rematadores son aquellos que tienen mejor capacidad de disparo, y generalmente esperan un buen pase para quedar de cara al arco rival; si bien puede asociarse con una posición en el campo, los rematadores realmente hábiles son capaces de apoderarse del balón y correr largas distancias con él, desmarcándose y consiguiendo un hueco por donde disparar. Suele haber uno por equipo, aunque algunos llegan a tener dos.

La función de los interceptores es hacerse con el balón allí donde se encuentre. Son los mejores del equipo en cuanto al marcaje y la propia interceptación de los balones lanzados. Se encargan de la marca individual o zonal, desplazándose por todo el campo. Una vez tienen el balón, se lo pasan entre ellos, o al estratega. Suelen ser cuatro, y deciden cual de ellos se encuentra cuidando la portería en cada jugada.

El estratega es quien organiza el equipo y quien tiene la función de realizar los mejores pases. Si bien todo jugador de Edén tiene que ser competente en pasar el balón, son los estrategas quienes los hacen de las formas más creativas y espectaculares. Generalmente son los capitanes del equipo, habiendo uno, o como máximo y muy rara vez, hasta dos.

Reglas del Juego

A continuación se detallarán las distintas reglas del juego que se usan de manera estandar, tanto en las ligas como en los torneos mundiales.

Victoria: Posiblemente la primera y principal regla de Edén es, como ya se dijo, que obtiene la victoria quien marca más puntos que su rival antes de que termine el tiempo de juego (cuatro tiempos de quince minutos).

Tiempo y Descanso: El tiempo reglamentario y normal de juego es de cuatro tiempos de quince minutos, con intermedios de dos minutos para que los jugadores puedan descansar. Muchas veces se aprovechan para una charla técnica. Al término de cada nuevo tiempo se realiza un cambio de cancha.

Tiempo Extra: Si ambos equipos se encuentran igualados en puntos al finalizar el tiempo de juego normal, se procede al tiempo extra. El juego se extiende indefinidamente hasta que uno de los dos equipos marque 1 punto, y es ese el que se declara vencedor.

Punto: Se marca 1 punto introduciendo el balón entre los tres palos de metal del equipo rival, llamado arco o portería. Cada equipo debe cuidar una única portería de los disparos del oponente.

Área: Cada portería tiene su correspondiente área, que consta de un semicírculo de espacio muy limitado. Sólo 1 jugador de cada equipo puede estar dentro de un área al mismo tiempo, por lo que no es posible cubrir directamente la portería con más de un jugador.

Balón Fuera: Se considera que el balón está "fuera" cuando éste se eleva por encima del muro que limita el campo y sale del mismo, hacia la tribuna o fuera del estadio. Cuando esto sucede, saca desde el centro del campo el equipo contrario al del jugador que la lanzó fuera. Muchas veces el disparar el balón hacia cualquier parte es una estrategia de juego para alejar al enemigo del área propia.

Contacto: Dos jugadores pueden tener contacto físico, incluso si

éste se desarrolla como un verdadero combate; sin embargo, el mismo no puede durar más de 3 segundos. Luego de que un jugador tenga uno de estos enfrentamientos, no puede volver a tener contacto físico voluntario con otro jugador hasta pasados 30 segundos. Por supuesto que quitar el balón sin contacto físico no se considera en absoluto un tipo de contacto.

Falta: Es considerada una falta el tocar el balón con cualquier parte del cuerpo que no esté permitida, ser el segundo jugador de un equipo en entrar dentro de un área, o tener contacto físico voluntario con un jugador rival por más de 3 segundos, o luego de haberlo tenido hace menos de 30 segundos. Al cometer una falta un jugador, el equipo del mismo pierde la posesión del balón si es que la tenía, y el equipo rival inicia una jugada desde el punto en que se cometió la falta. Si el equipo no tenía la posesión del balón, es común que se permita continuar con el juego si es que es beneficioso para su rival.

Expulsión: El jugador que acumule 3 faltas en un mismo partido es expulsado y no puede volver a ingresar hasta el siguiente. Un jugador de los suplentes debe ingresar para subsituirlo.

Substituciones: Entre tiempos, los jugadores en el campo pueden ser substituídos por los suplentes presentados para el partido, que se mantienen en un lugar especial de la tribuna (se coloca una escalera si es necesario para la subida y bajada de jugadores). No hay límite de posibles substituciones que puede hacer un equipo en un partido, y los jugadores que han salido pueden volver a ingresar en el siguiente descanso.

Faltas especiales: No es nada normal, pero si un jugador comete una falta alevosamente antideportiva, insulta a un árbitro, o golpea con excesiva violencia a un oponente, puede ser castigado con una falta especial, la cual puede contar como una, dos, o incluso como tres faltas, según la consideración de los árbitros.

Árbitros: Para impartir justicia, en cada encuentro hay cuatro árbitros que se encargan de observar las jugadas por si se comete alguna falta. Las decisiones de los árbitros son inapelables. Cada árbitro tiene su propia área de observación donde es él el único que decide cómo proceder según lo que haya ocurrido.

Tiempo límite: Un equipo no puede tener posesión del balón por más de dos minutos seguidos (sin que el oponente lo tenga en su poder al menos por unos 3 segundos); si esto sucede, el balón pasa al equipo rival y éste saca del centro.

Saque Inicial: El balón se coloca en el centro del campo, y un jugador de cada equipo en una de las columnas del círculo central. Cuando suena el cuerno, ambos se lanzan contra el balón y comienza el encuentro. Los jugadores de ambos equipos pueden estar en cualquier parte del campo antes del saque inicial, al igual que los dos jugadores pueden estar en cualquiera de las cuatro columnas del círculo central.

Jugada Final: La llamada "Jugada Final" ocurre cuando el tiempo normal ha terminado y un equipo que va perdiendo o empatando tiene el balón en su poder. Si se encuentra en pleno ataque, puede terminar su jugada sin que los árbitros terminen el partido. Si pierden el balón o el mismo se va fuera del campo, el partido concluye, si el rival comete una falta, aún pueden continuar la Jugada Final.

Punto especial: Si un jugador dentro del área propia comete una falta (excepto que un segundo jugador de su equipo entre en la misma), además de sumar una falta, se le concede 1 punto especial al equipo rival.

Generalidades de los Partidos

Para tener ciertas referencias acerca de lo que es mucho, poco, bueno y malo en este juego, se deben describir algunas generalidades.

Los equipos normalmente están conformados por diez jugadores, por lo que hay cuatro suplentes que pueden entrar al campo por medio de substituciones. Los equipos de liga representan ciudades, o una zona determinada dentro de las mismas, y generalmente su líder y entrenador es el estratega principal del mismo. Los seleccionados para los equipos de un país tienen un entrenador, el cual se encarga de elegir a quienes considere los mejores jugadores de una nación.

Los partidos más igualados no suelen terminar con más de 6 puntos en total y una diferencia mayor a 2 entre ambos equipos. En los más dispares, sin embargo, llegan a darse victorias históricas, como un partido muy recordado en el que Togarini venció 16 a 0 a Ilmora.

La conformación comunmente utilizada es la de un rematador, cuatro interceptores y un estratega. Sin embargo, los dos últimos equipos de Phaion, campeones mundiales, utilizaron dos rematadores y dos estrategas de funciones mixtas, rompiendo algunos esquemas tácticos utilizados desde antaño. Aún todas las demás selecciones se niegan a cambiar de forma radical las sólidas estructuras tácticas, y ven la versátil conformación de Phaion como un enemigo a vencer, más que un modelo a imitar.

Aunque surge mucha emoción con equipos de liga, lo más importante para los aficionados son los torneos mundiales. En ellos se enfrentan, entre otros, rivales acérrimos como Abel y Togarini, Arlan y Kanon, o Argos y Kushistán. Sin embargo, la gran expectativa se ha creado alrededor de Phaion y Shivat, por sus dos últimos enfrentamientos en la final.



El cubrir de la mejor manera el campeonato mundial se ha convertido en una gran prioridad para la prensa o informadores varios del mundo. El típico sistema empleado de relativa efectividad, diseñado hace décadas, consiste en tener listos cinco halcones mensajeros muy veloces en distintos puntos de lo que será una "cadena de mensajes". Al término de cada tiempo, cada informante envía un halcón con el resultado parcial, y los halcones se van pasando el papel hasta llegar a las ciudades de destino, donde son anunciados. Siempre se tiene un quinto halcón por si se da un tiempo extra. Es típica la imagen de decenas de halcones echando vuelo al término de cada tiempo de los campeonatos mundiales, y las noticias son muy esperadas en cada ciudad de Gaia, si bien los resultados suelen llegar con al menos 3 horas de retraso (o sea, el resultado del primer tiempo llega bastante después de terminado el mismo partido).

Los Torneos de Liga

Las ligas de Edén son jugadas por los equipos de cada país, en un todos contra todos en los que gana aquel con mayor puntaje. Como en los partidos de Edén siempre hay un vencedor, éste suma 1 punto y el perdedor 0. En cada temporada se juegan dos partidos contra cada equipo, uno de local y otro de visitante.

Las ligas más seguidas por los aficionados son las de Abel y Togarini, pues allí es donde se encuentran los mejores jugadores del mundo. Por otro lado, la de Phaion es mirada con mucha atención por cazatalentos en busca de jóvenes promesas.

Cada año, los campeones de cada liga se enfrentan en un torneo de eliminación que determina el mejor equipo del mundo. Si bien tiene una significativa popularidad, muchos aficionados prefieren la rivalidad entre los equipos de su país, aunque los encuentros entre Kaine y Arkángel suelen ser épicos, por el gran talento que ambos equipos acumulan en sus jugadores. De todos modos, las ligas siempre han sido una especie de práctica y preparación para el torneo mundial, y si bien ciertos partidos generan gran emoción, los aficionados al igual que los jugadores lo ven así.

Hay una limitación que permite tener hasta 2 jugadores extranjeros en el campo a la misma vez.

Los Torneos Mundiales

Estos torneos son relativamente cortos, pero generan una inmensa expectativa y se dice que Gaia entera se detiene por unos días. Los equipos habilitados para la competición son: Abel, Dalaborn, Arlan, Galgados, Alberia, Ilmora, Helenia, Kanon, Gabriel, Phaion, Hendell, Togarini, Bellafonte, Remo, Lucrecio, Argos, Kushistán, Estigia, Lannet y Shivat.

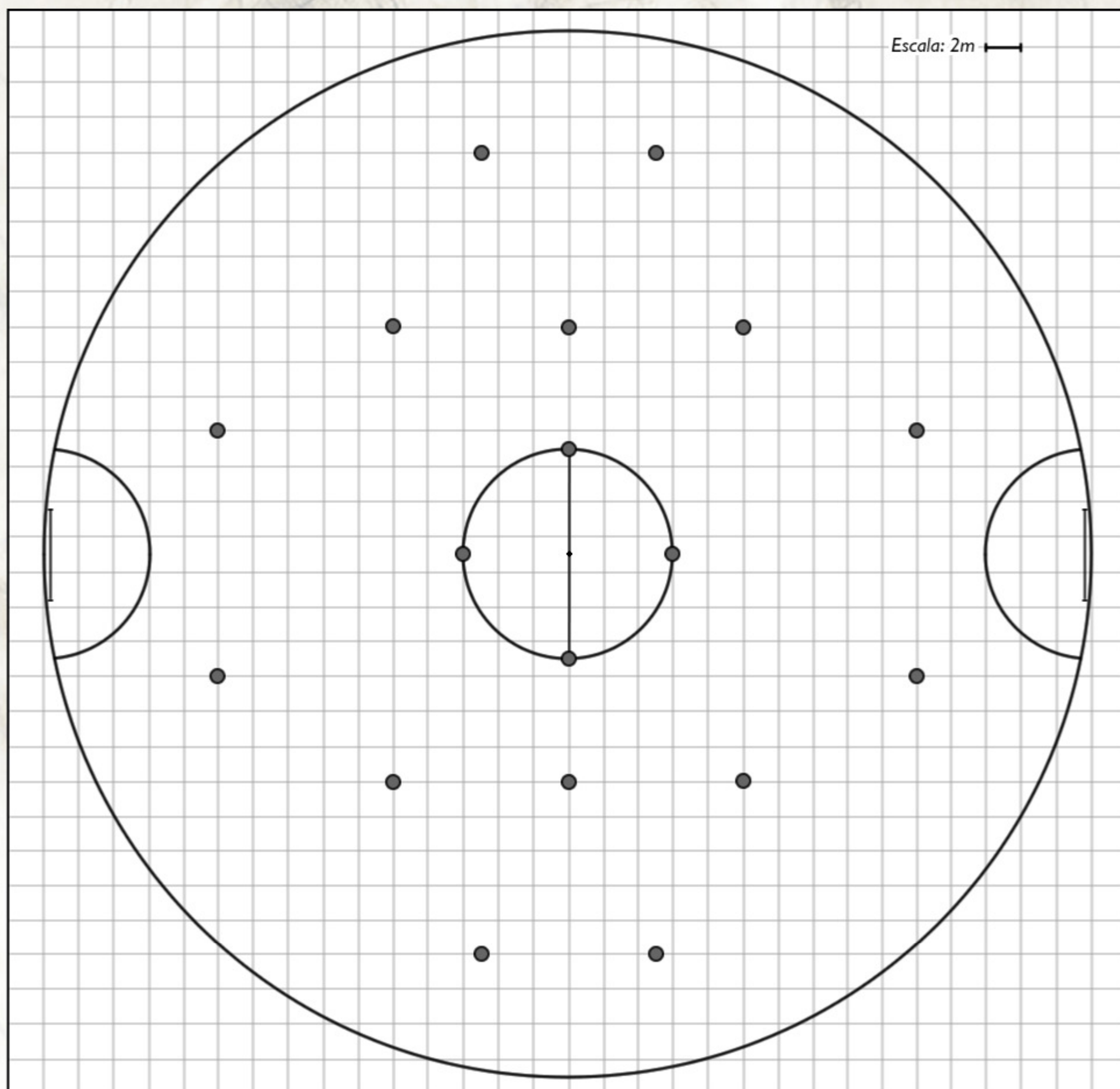
Dado que el torneo se desarrolla entre 16 equipos en rondas de eliminación (el perdedor de cada partido queda eliminado), es necesario que algunos países tengan una ronda clasificatoria previa, según la ubicación de cada país e historia en el deporte. Estos partidos son: Galgados - Alberia, Bellafonte - Remo, Kushistán - Estigia, y Lannet - Shivat (el "gran choque de Varja" es considerado por la afición como propio del mundial).

Se llevan a cabo 4 partidos por día en cada ronda, dejando uno de descanso entre cada una, por lo que la final se lleva a cabo el 11vo día. Sólo se necesita 1 estadio por torneo.

EL CAMPO

El campo de Edén consiste en un círculo de 60 metros de diámetro, rodeado por paredes de 5 metros de altura (a partir del cual comienza la tribuna del estadio). Hay dos áreas de 6 metros de diámetro, y los arcos son de 5 metros de largo por 3 de altitud; el círculo central tiene 15 metros de diámetro. El campo tiene dieciocho columnas de entre 4 y 5 metros de alto y 80 centímetros de diámetro. La capacidad de los estadios va desde 10.000 a 70.000 espectadores sentados.

Las medidas estandar son las permitidas para los campos donde se llevan a cabo los torneos mundiales.



REGLAS PARA EDÉN

A continuación se te presentarán todas las reglas necesarias para jugar un partido de Edén. Toma esto como una guía, que puedes cambiar de manera espontánea si crees que servirá para aumentar la emoción de un partido u otras consideraciones que se te ocurran.

Las Habilidades de Jugador

Los jugadores de Edén poseen ciertas habilidades entrenadas que tienen que ver con su desempeño dentro del juego. No tienen que ver con su nivel, sino que se basan en sus puntos de característica y los llamados Múltiplos de Habilidad (MH). Los MH entonces, potencian el talento natural de los jugadores, son la medida que indica su práctica en el juego, y todos los personajes tienen disponibles MH. Un personaje sin entrenamiento profesional tiene 30 MH, y uno profesional 45 MH.

Los MH se distribuyen entre las Habilidades de Jugador, y cada punto asignado multiplica la puntuación de característica correspondiente redondeando a múltiplos de 5, siendo los puntos de Habilidad final. Por ejemplo, 9 MH asignados a una Habilidad por Destreza, con 8 puntos, sería de 70.

Las Habilidades tienen un máximo de MH permitidos igual a 10, pero una sola de ellas a elección tiene en vez de eso un máximo de 15.

REMATE (Destreza)

El remate es la capacidad del jugador para disparar el balón hacia la portería del rival o hacia determinado blanco. Para esto se vale de sus pies y puños principalmente. Lógicamente es la habilidad más importante de los rematadores. Sigue las mismas reglas de intercepción que los Pases.

MARCAJE (Destreza)

Importante para cualquier jugador, pero principalmente para cualquier interceptor, es la habilidad que determina lo bueno que es el personaje quitándole el balón a otros jugadores. Generalmente se enfrentan tiradas de Desmarques con Marcate; si quien marca al rival no lo supera por más de 10 puntos, significa que le ha robado el balón pero con contacto físico, al igual que si fracasa por más de 40 puntos, donde tiene contacto pero igual no logra robar el balón.

CONTROL DEL BALÓN (Destreza)

Representa lo bueno que es el jugador controlando el balón. Puede hacerlo con pies, puños, codos o cabeza, o todos al mismo tiempo de modo de mantener la posesión. Esta habilidad se utiliza para determinar si el personaje puede correr con el balón de manera efectiva. Al inicio de su movimiento, el jugador determina cuántos metros moverá según su movimiento; la dificultad de la prueba de Control del Balón es de la cantidad de metros que desea moverse multiplicado por 5. Si el jugador fracasa, debe detenerse a la mitad de esa distancia (si es que la tirada es suficiente) para no perder la posesión.

También sirve para hacer maniobras especiales con el balón, con el objetivo de obtener alguna ventaja o impresionar al rival, como por ejemplo, llevar el balón mientras el jugador se eleva por una columna. El DJ puede exigir pruebas en otras situaciones.

DESMARQUES (Agilidad)

Esta habilidad representa lo bueno que es el jugador para burlar la marca de sus rivales en un enfrentamiento cara a cara. Para hacerlo se vale de hábiles movimientos, pasando el balón de sus pies a puños, codos, cabeza, o cualquier combinación que sirva para confundir al oponente y pasar su marca.

El ser hábil desmarcándose no tiene relación directa con defenderse de un ataque a su persona, por lo que puede usar esta habilidad para intentarlo pero reducida a la mitad.

Cuando un jugador es marcado por más de un oponente, recibe un penalizador -30 por cada rival a partir del primero. Los marcadores hacen su tirada de Marcate, y quien controla el balón su tirada de Desmarques.

PASES (Inteligencia)

La habilidad de realizar buenos pases es de las más sorprendentes y de las más alabadas por el público. Los jugadores calculan distancias y los rebotes necesarios para dejar a un jugador de cara al arco rival, o de forma de avanzar más rápidamente por el campo burlando oponentes.

Es una habilidad esencial para los estrategas, y los mejores de ellos son capaces de conectar pases asombrosos valiéndose de rebotes en más de una o dos columnas.

La dificultad de un pase es determinada por el DJ, y por regla general la dificultad para interceptarlo es de 1 nivel mayor (si es que algún jugador estuviera en una posición que se lo permita). Por cada rebote que haya en el pase, la dificultad de la prueba se incrementa en 1 nivel, pero así también la dificultad para interceptarlo. Además, cuanto mejor sea un pase, más sencillo es para el receptor ubicarse en una posición ventajosa.

DIFICULTADES SEGÚN DISTANCIAS

Dificultad	Distancia Máxima
Rutinario (20)	Hasta 2 metros
Fácil (40)	Hasta 5 metros
Medio (80)	Hasta 10 metros
Difícil (120)	Hasta 20 metros
Muy Difícil (140)	Hasta 30 metros
Absurdo (180)	Hasta 50 metros
Casi Imposible (240)	Más de 50 metros

Cuando un jugador intenta hacer un pase y supera la dificultad del mismo, agrega 1 nivel de dificultad a la intercepción según cuantos niveles extra haya superado. Si fracasa la prueba, la intercepción tiene una dificultad un nivel inferior a la alcanzada en el fracaso.

Un jugador realiza un pase de dificultad Media con resultado de 157 (Muy Difícil), el pase entonces pasa a ser de calidad Muy Difícil y debe ser interceptado contra la dificultad Absurdo (la dificultad del pase +1).

Por otro lado, si el jugador falla un pase de dificultad Absurdo con un resultado de 105 (Medio), podrá ser interceptado con un nivel menos de dificultad (Fácil).

Cada columna o muro en que rebota el balón incrementa la dificultad del pase en 1 nivel, pero mejora la soltura del jugador receptor para sus siguientes acciones. Cada nivel de dificultad incrementado de este modo, si el pase se realiza de forma exitosa, le otorga al receptor un bono +10 a distribuir en múltiplos de 5 entre sus acciones hasta que suelte o pierda el balón. Este tipo de beneficio puede darlo el DJ por otras razones.

INTERCEPCIÓN (Agilidad)

La habilidad de interceptar un pase es de suma importancia para los jugadores cuya función está en directa relación con ella, o sea, para los interceptores. Es la medida de lo bueno que es para detener la trayectoria del balón, ya sea de un remate o un pase como para cualquier balón que se dirija en una dirección por cualquier motivo. Por razones obvias, para poder interceptar un balón el jugador debe de poder interponerse en su trayectoria, aunque el área cubierta por un jugador llega a 3 metros de radio de su cuerpo. Por cada dificultad extra de un pase o remate que supere el jugador con su Intercepción, multiplica su cobertura, ya sea por un salto, movimiento especial, o cualquier otra razón; de lo contrario, significa que no alcanza el balón.

COLOCACIÓN (Inteligencia)

La colocación es una habilidad importante para cualquier jugador, ya que supone su capacidad para calcular trayectorias e intenciones, con lo que es capaz de posicionarse en el lugar exacto para esperar un balón. De esta manera, un jugador aparentemente lejos del balón, puede colocarse en el lugar justo para obtenerlo. Un jugador puede cubrir determinada área con su Intercepción y no necesitar colocación si es que alcanza el balón de esta manera. Dentro del área no es necesaria una tirada de Colocación.

Para colocarse en la trayectoria de un remate o pase el jugador debe alcanzar la dificultad del remate/pase, y sólo entonces realizar su tirada de Intercepción.

El recibir un pase exitoso requiere una prueba Fácil de Colocación. El que rebote en columnas o muros no tiene que ver con la prueba, ya que la dificultad del pase, dejando el balón al alcance del jugador, es superada por quien realiza el pase. Si quien lo hace quiere hacer un pase más adelantado, o cualquier otro tipo de pase que le de ventaja al receptor, puede aumentar en 1 la dificultad de la prueba de Colocación por cada +10 de bono especial que quiera darle para sus siguientes acciones, que puede distribuir en múltiplos de 5 entre sus acciones hasta que suelte o pierda el balón.

El estrategia de un equipo se propone a hacer un pase para dejar al rematador de cara al punto. Para que el buen interceptor no se interponga en la trayectoria, hará que el balón rebote en una columna, por lo que la dificultad se incrementa en 1 nivel. Pase de 15 metros (Difícil) más el rebote (Muy Difícil); pero además, le hará un pase adelantado para dejarlo frente al arco. Realiza el pase con 193 (Absurdo) y el Interceptor no alcanza el balón. El rematador se coloca de cara a la portería rival, y la dificultad en Colocación será de Fácil más 2 niveles por la columna y el pase adelantado (Difícil). La supera, por lo que obtiene un bono +20 para distribuir en sus acciones hasta que suelte el balón.



El fracasar en la prueba de Colocación significa que el jugador no ha sabido colocarse en el lugar adecuado para recibir un pase, o que no ha alcanzado el balón si es que el pase fue adelantado o complejo. El fallar en la prueba deja al jugador a una cantidad de metros del balón indicados por el DJ, donde es posible que el personaje aún así pueda obtenerlo en su turno, o por el contrario, tener que competir por el con otros jugadores.

Reglas de Adaptación del Juego

Ya descritas las posibilidades según las Habilidades de cada jugador, es momento de especificar las reglas generales de juego. A continuación se te darán indicaciones de cómo llevar a cabo un partido de Edén.

Inicio: Los partidos inician con los jugadores en cualquier parte del campo según una estrategia pensada. Un jugador de cada equipo estará con la espalda contra una de las cuatro columnas del círculo central. El balón se coloca en el punto central, y cuando suena el cuerno ambos se lanzan por el balón. Generalmente sólo es necesario lanzar Turno, y quien reaccione primero se apodera del mismo. Si la diferencia es 30 o menor, el de Turno inferior puede marcar al rival; si es de hasta 60, puede llegar a interceptar un pase; y si es mayor, simplemente ha reaccionado demasiado lento como para hacer nada trascendente. Si algún jugador se mueve antes de sonar el cuerno, se repite el inicio, y sólo se considera falta si un jugador lo hace 3 veces.

Jugadas: Dado que son 15 minutos por tiempo, no es posible jugarlos cada uno de ellos. Ambos equipos tienen 1 jugada cada 5 minutos, por lo que de forma normal, tendrían 3 jugadas por tiempo. Quien gana en el inicio tiene su primer jugada en el partido. Luego de que termine la misma, se interrumpe la acción y comienza la oportunidad del otro equipo, y lo hace desde su área o muy cerca de la misma. Se entiende que pueden haber más jugadas en el partido, pero son estas las más trascendentes.

Ubicaciones: Tal y como en el inicio, para cada nueva jugada ambos equipos "colocan" tácticamente sus jugadores en el campo, de a dos por equipo comenzando por uno al azar. Las jugadas no son consecutivas, por lo que se entiende que los jugadores se han desplazado por el campo hasta quedar en esas posiciones.

Cansancio: Dado que están en constante trote, todo jugador pierde 1 punto de Cansancio por tiempo. Los puntos de Cansancio tienen los mismos efectos para las pruebas de Habilidades de Jugador que cualquier otra prueba física, como se explica en el Libro Básico. Si un jugador que utiliza puntos de Cansancio para potenciar la Intercepción o Marcaje falla en su intento por una diferencia igual o menor al bono que ha obtenido de ellos, significa que a tocado el balón con alguna parte de su cuerpo no permitida por las reglas; hay un 40% de probabilidades de que de todos modos detenga la jugada, pero la falta hará que el rival siga con el balón. Tocar el balón con el torso no es una falta, pero sí con brazos, muslos, rodillas y hombros.

Terminar Jugada: Cuando el equipo que llevaba a cabo su jugada pierde el balón, y el oponente lo retiene por dos asaltos o pasa a la mitad del campo del mismo, se considera que la jugada ha terminado. Por una razón de la mecánica de juego (1 jugada para cada equipo cada 5 minutos), se considera que esa nueva jugada realizada por el equipo contrario tras el quite del balón ha terminado en una intercepción, y el juego continúa hasta que el balón queda cerca de su área y comienza una de las jugadas claves realizadas por el mismo (su jugada correspondiente a los 5 minutos).

Contraataque: Las oportunidades cambian con los contraataques. Existen muchos contraataques, pero los que se dan de esta manera son los que en realidad significan una chance importante en el partido para uno de los equipos (y por eso es jugada). Cuando un equipo logra apoderarse del balón tras la jugada del rival, declara al DJ que desea hacer un contraataque. De este modo, recibe 1 jugada especial con todos los jugadores en la posición en que se encuentran en ese momento, con la oportunidad de anotar un punto. El costo de esta jugada extra es de 1 punto de Cansancio para cada jugador que vaya a poder intervenir en la misma, dado el esfuerzo extra que supone. El resto de jugadores del equipo no tendrá turnos. Por supuesto que todos los jugadores del rival están dispnibles para defender, aunque seguramente quien realiza el contraataque quiera aprovechar ubicaciones ventajosas.

Jugada Final y Contraataque: Si un equipo posee la última jugada normal del partido, o sea, que es el segundo equipo en realizar su jugada en los últimos 5 minutos de partido, y pierde el balón, su oponente puede realizar un contraataque que es entonces considerado como la Jugada Final, si es que este es necesario para que tenga posibilidades de empatar o ganar el partido. Para reaccionar a tiempo antes de que el cuerno marque el final, quien comienza la jugada debe tirar Turno y superar Difícil.

Columnas: El jugar en las columnas puede dar ventajas a quienes las utilicen de manera ingeniosa, generalmente evitando intercepciones por la altitud desde la que se lanza el balón. Si hay bonos, los determina el DJ.

Habilidades Secundarias

Las Habilidades Secundarias pueden ser útiles en un juego de Edén. Advertir, Buscar, Liderazgo o Sigilo pueden ser tan útiles como el DJ lo indique según los usos que permita para ellas, pero otras como Atletismo y Acrobacias son sencillamente esenciales para los jugadores que desean hacer las jugadas más complejas, como con las columnas. Depende de la creatividad de los jugadores la utilidad de las Habilidades Secundarias.

Técnicas del Ki o Poderes Varios

Lo mismo que con las Habilidades Secundarias sucede con las Técnicas del Ki y poderes de cualquier tipo. Encontrarle su utilidad en el juego corre por cuenta de jugadores y DJs. Por lo general las técnicas que se pueden utilizar con un balón de Edén deben ser confeccionadas especialmente para el juego, pero pueden darse casos en que no sea necesario esta especificación. De cualquier modo, recuerda que Ataque y Defensa de ninguna manera pueden traducirse en Remate y Marcaje.

Es posible que técnicas con efectos como Incrementar Turno sean muy útiles; otros como Proyección y Transporte automático pueden resultar impresionantes si se usan con suma discreción e inteligencia.

Poderes psíquicos y conjuros también pueden resultar útiles aunque sean extremadamente raros (especialmente los segundos).

Entrenamiento

Los jugadores profesionales de Edén se entrenan a lo largo de su vida para mejorar en su dominio del juego. La base de todo es su talento, pero con empeño y un poco de suerte, pueden superar las barreras y volverse los mejores del mundo, incluso superando con esfuerzo a otros jugadores más talentosos.

El entrenarse apropiadamente para una temporada profesional le da a un jugador 15 MH extra, dejando los 30 puntos de amateur para pasar a los 45 de profesional.

Luego la mejora es complicada; al término de cada año de juego, el personaje lanza 1d10: si el resultado es de 7 o más recibe 1 MH, si es de 2 o menor resta 1, y cualquier otro número no produce ningún cambio. Un 10 en el dado siempre es un éxito, mientras un 1 es siempre un fracaso. Existen dos modificadores a la tirada.

45 Múltiplos: Cada MH que el jugador posea más allá de 45 resta 1 a la tirada, mientras que cada punto por debajo suma 1. El máximo de MH permitido para un jugador profesional es de 55 y el mínimo es de 35.

Edad: Los jugadores jóvenes mejoran más fácilmente que los más adultos, mientras que éstos últimos tienden a mejorar poco, e incluso llega un momento es que es fácil que empeoren su rendimiento. Tomando de base la edad de 24 años, con menos de esa cantidad, cada 4 años, suma 1 a su tirada; mientras que por encima, cada 4 años, resta 1. La edad mínima para entrenarse en Edén de forma profesional es de 16 años.

Otros: Pueden existir otros modificadores que el DJ considere pertinentes, pero a menos que los indique específicamente, la tirada se realiza con los únicos dos modificadores descritos.

LOS EQUIPOS

A continuación se darán algunas especificaciones acerca de muchos equipos del mundo profesional de Edén. Por supuesto, lo aquí descrito no es ni pretende ser oficial, pero hace supuestos que terminan por definir una sólida posibilidad de ambientación.

Los equipos más importantes de cada país son los que llevan el nombre de una ciudad del mismo. Siempre pelean los torneos y se mantienen en la punta de las tablas, especialmente por su cantidad superior de recursos y el mayor número de jugadores a su disposición en "la cantera".

Equipos de menor trascendencia son los de los pueblos. Aunque en ciertas temporadas algunos de ellos han llegado a ser verdaderas revelaciones y han obtenido sorprendentes victorias, esto es muy poco común y por lo general dura bastante poco (no más de una temporada). El mayor exponente es el equipo de la Villa de Zabil, en Phaion, el cual ha logrado convertirse en leyenda en todo el mundo, siendo el primer "equipo menor" en conquistar 12 campeonatos y siempre estar peleando las primeras posiciones con los "equipos mayores".

Por último, raras veces surgen pequeños equipos en las ciudades que ya tienen un equipo principal. Casi no tienen trascendencia y muy pocos se ganan el derecho de competir en las ligas.

Liga de Abel

Esta liga es la más seguida por los aficionados y la que mueve la mayor cantidad de capital del mundo. En ella juegan muchos de los jugadores que luego se ven en los mudiales, sean de la nacionalidad que sean. Fue la primer liga en celebrarse y posiblemente la más importante. En sus más de 100 años de historia, el equipo que la ha ganado más veces ha sido por lejos el A.D. Arkángel, con 64 títulos, seguido por el Tiberias con 18.

A.D. ARKÁNGEL

El "Alas Doradas de Arkángel" o simplemente llamado Arkángel es el equipo más famoso y triunfador del mundo, con 64 títulos de liga y 36 victorias en copas internacionales. Por sus seguidores en la propia capital de Abel, además de muchos otros que tiene en el mundo entero, podría asegurarse también que es el equipo con más aficionados.

Su estadio tiene capacidad para 70.000 personas, y fue el utilizado en el primer campeonato mundial de Edén en el año 940. Todo esto llena de orgullo a la ciudad, y no son pocos los que opinan que recibe dinero de las

mismísimas arcas imperiales (aunque en realidad no lo necesitaría). Lo cierto es que muchos emperadores, y Elisabetta no es la excepción, han asistido a varios partidos del equipo (para quienes se ha hecho un palco especial). Su equipo está conformado por varios jugadores de nivel mundialista, además de lanzar al estrellato a jóvenes talentos cada cortos lapsos de tiempo.

Escudo: Dos alas doradas sobre un fondo negro.

Vestimenta: Es negra, con dos franjas doradas delgadas verticales de cada lado. También tiene una variación menos habitual que es negra con una franja dorada vertical gruesa en el centro.

TIBERIAS

El equipo de Tiberias es el segundo más importante de la liga de Abel, el segundo con más torneos ganados, y ciertamente, el mayor oponente de Arkángel en la mayoría de campeonatos.

Ciudad cede de la Orden del Cielo, los mejores jugadores de su historia han sido miembros de la misma, y por supuesto muchos de ellos han jugado por Abel en torneos mundiales.

Sus hábiles jugadores de la Orden suelen deslumbrar a los espectadores con acrobacias y técnicas asombrosas, pero de todas formas su juego vistoso suele ser derrotado por el talento y entrenamiento de otros equipos muy bien preparados. Aún así, generalmente el seleccionado de Abel tiene al menos un jugador de Tiberias en sus diez seleccionados.

Escudo: Divido a la mitad, a la derecha celeste y a la izquierda blanco.

Vestimenta: Igual al escudo, camiseta celeste y blanca, y short celeste.

S.M. SEPPER

Entre los equipos más importantes de Abel, y de los más conocidos del mundo, se encuentra el "Siete Muros de Sepher", una institución que ha ganado 16 títulos de liga.

Haciendo honor a su nombre y al espíritu de su ciudad, Sepher tiene la característica de poner especial énfasis en la función del interceptor, y a lo largo de la historia de Edén ha tenido de las mejores defensas. Todas las generaciones de jugadores han continuado con el "legado" de una fuerza defensiva muy difícil de derrotar, y esto le ha dado al equipo una personalidad muy especial y un reconocimiento internacional.

Generalmente, al menos la mitad de los interceptores de la selección de Abel son de Sepher, un equipo que además apuesta a jugadores locales. Compite directamente con Tiberias por la cantidad de títulos, y actualmente se encuentra sólo 2 abajo, lo que ha motivado mucho a sus jugadores. A pesar de estar por debajo de Tiberias en victorias de liga, es el segundo equipo con más aficionados de Abel.

Escudo: Consiste en un círculo de fondo azul, con siete círculos negros gruesos uno dentro del otro, representando los siete muros de la ciudad.

Vestimenta: Es un sencillo conjunto azul oscuro. Algunos años se han presentado con algún que otro detalle en negro.

Liga de Togarini

Luego de la abelense, la liga de Togarini es la más importante del mundo. Fue la segunda en comenzar, con cuatro equipos, y 86 años más tarde todas sus ciudades y pueblos importantes tienen equipo propio.

Su liga está compuesta por ocho clubes, de los cuales Kaine destaca como el más trascendente, con 32 títulos nacionales. De todos modos, en los últimos años esta liga se ha vuelto muy pareja, y esto ha significado que se le preste incluso la misma o a veces aún más atención que a la de Abel, debido a que esta última muchas veces es demasiado predecible. Buenos equipos como el de Reindhold y Waldemar hacen de la liga de Togarini una competición igualada y muy entretenida.

G.I. KAINE

El más importante equipo de Edén de Togarini es el "Gloria Imperial Kaine", un club que ha conquistado 32 copas locales y 27 internacionales.

Desde su fundación se llamó "Equipo Imperial Kaine", pero desde la ascensión al poder de Matthew Gaul, cambió su nombre por órdenes expresas del mismo. Gaul desea expresar también por medio del deporte sus intenciones de formar un nuevo y mejor imperio. Sus aficionados, en su mayoría de Togarini, tomaron de buena manera el cambio y el equipo a cobrado nuevas fuerzas. El mismo Arconte Supremo lo financia y tiene puestas muchas expectativas en él a nivel nacional, pero mucho más a nivel internacional, y desea que derrote al equipo de Arkángel como primer movida política, seguida por la victoria de Togarini en la copa mundial.

Kaine tuvo completa supremacía en títulos desde la creación de la liga, hasta que primero el equipo de Waldemar, y luego el de Reindhold, le hicieron una gran competencia y nivelaron la balanza. Actualmente el club es un orgulloso conjunto que apuesta a jugadores locales, y se autoproclama el equipo que representa el mismo espíritu de Togarini. Si bien esto es más que nada una idea publicitaria, es cierto que al menos la mitad de los seleccionados pertenecen a sus filas.

Escudo: Seis entrelas rojas en círculo sobre un fondo negro. Las estrellas representan a los seis jugadores titulares.

Vestimenta: Suelen usar camisas de manga larga de color negro, con una gruesa franja roja cruzada tanto por delante como por detrás. También shorts hasta las rodillas de color negro y adornos en rojo.

E.O. REINHOLD

Hace 42 años, de sorpresa, surgió el "Equipo del Oro de Reindhold", un nombre que hace total honor a su mejor arma: su dinero. Trajo a dos de los mejores rematadores por esos tiempos, y ganó la liga invicto con todos los honores. Ese fue el primero de 24 títulos.

A lo largo de su historia muy pocos de sus jugadores han sido locales de la ciudad minera, y muchos han sido incluso extranjeros. Esto le ha dado una mística especial, aunque no lo ha hecho demasiado popular. Es ciertamente el equipo más impredecible en cada nuevo torneo, y el que más traspasos de jugadores realiza.

Su estadio es pequeño a pesar del gran capital del que dispone, principalmente porque sus aficionados no son numerosos. Sin embargo, los mineros los tienen en gran estima y los boletos son muy accesibles.

Escudo: Consiste en un fondo azul con una pepita de oro en el centro, la cual irradia un brillo dorado.

Vestimenta: Es amarilla con adornos azules que varía cada algunos años.

WALDEMAR

El equipo de Waldemar es el segundo más importante de Togarini, tanto en cantidad de títulos como en número de aficionados. Compitió desde la primer liga con Kaine, pero nunca había logrado ganar ninguna, lo que significó una gran depresión en el espíritu competitivo de la misma ciudad. Pero las cosas cambiarían cuando en el 922, un joven llamado Werner Weiss entró substituyendo a un expulsado, ante Kaine. Su estilo de juego fue innovador y su talento asombroso, un rematador excelente que llevó a Waldemar no sólo a ganar el partido, sino la primer liga en su historia. Werner llevaría a Waldemar a ganar 6 copas nacionales y 2 internacionales. Esto lo convirtió en una gloria del equipo de Waldemar e incluso de todo Togarini, si bien nunca llegó a competir en un torneo del mundo, ya que éste sucedió por primera vez 4 años después de su retiro.

Desde entonces el equipo se volvió una gran competencia para Kaine hasta que en la actualidad ha conquistado 27 títulos nacionales y 7 internacionales, siendo el único club de Togarini además de Kaine en ganarlas. Sus rematadores se han inspirado generación tras generación en la figura de Werner, y su equipo es reconocido por tener los mejores.

Escudo: Dos espadas cruzadas sobre un fondo gris; debajo del punto de cruce de las mismas se encuentra un balón de Edén.

Vestimenta: Se compone de un sencillo conjunto gris, sin adornos.

Liga de Arlan

Seguramente la liga de Arlan sea la segunda más importante de las ligas imperiales, especialmente por el gran capital que se mueve en ella y los jugadores talentosos que salen de sus varios núcleos urbanos.

Es difícil datar el año en que surgió, ya que al principio, por iniciativa de algunos nobles y burgueses, se hicieron algunos partidos donde se ganaba tanto un premio como renombre, pero eran irregulares y no fue realizado todos los años. Luego de un tiempo se formalizó aún más esta situación y la Liga de Arlan tuvo su primer partido oficial en el año 917.

Desde su creación los equipos han tenido mucho apoyo económico, especialmente de nobles aficionados, y actualmente en especial por ricos burgueses. Generalmente en su liga hay al menos 1 jugador de renombre mundial, y algunos torneos presentan varios extranjeros que luego se ven en campeonatos mundiales aunque sea de suplentes.

Es una competición muy igualada y no hay un equipo que tenga una clara supremacía en títulos.

E.C. KARH

El "Equipo del Corazón de Karh" es uno de los dos primeros equipos de la liga de Arlan junto con Bhrame, y aunque por un corto margen, es el que posee más títulos, con 25 conquistas. El club pertenece oficialmente al Corazón de la capital, sin embargo, irónicamente su estadio se encuentra en la Ciudad Vieja y la mayoría de sus aficionados viven en ella, por lo que en realidad toda la ciudad tiene sentido de pertenencia con el equipo.

Comparte la ciudad con el "Orgullo de Karh", un club pequeño que pertenece a la Ciudad Vieja, sin embargo la afición no lo ha acompañado debido a la gran popularidad y triunfos del equipo del Corazón.

Karh tiene importantes ingresos, un buen estadio, y siempre está en lo alto de la tabla. Consigue varios de los mejores jugadores de Arlan, y cada año se permite traer una figura extranjera. Incluso así, la competencia en la liga es muy cerrada y nunca está asegurada la victoria.

Escudo: Sobre un fondo rojo oscuro, tres monedas de oro rodeando un círculo negro que simula el Corazón de la ciudad.

Vestimenta: Es roja oscura, con círculos amarillos repartidos de manera interesante y prolífica, simulando monedas. Sobre el lado izquierdo del pecho hay un círculo negro.

BHRAME

Este equipo es el tradicional rival de Karh y junto con él de los dos primeros equipos en formarse de la liga de Arlan. Ha cosechado 21 títulos en su historia y se caracteriza por ser un equipo humilde y laborioso, por más que tenga un capital significativo proveniente de la burguesía local. Sus jugadores son de la misma ciudad y muy rara vez contratan extranjeros,



incluso rara vez tienen jugadores que no hayan nacido en Bhrame. Esto le da al equipo un orgullo muy especial, y hace sentir a sus aficionados que cada copa obtenida es lograda por el empeño exclusivo de la ciudad.

Sin embargo, esta "política" hace que el equipo no siempre esté a un nivel competitivo, y muchos años se encuentra muy por debajo del líder de la tabla. Esto también se ha convertido en una característica, y se dice que su afición está "acostumbrada a sufrir"; cada título es ganado con sumo esfuerzo y muchas veces de forma agónica.

Escudo: Un balón de Edén sobre un fondo a rayas rojas y verdes.

Vestimenta: La camiseta es roja con rayas verdes. Su short es rojo.

LONDURE

Llamado el "Laberinto de Columnas", Londure es un importantísimo equipo de Arlan y uno de los más famosos del mundo. Su fama resulta muy extraña para muchos analistas del deporte, así como para aficionados de otras partes de Gaia, que no entienden como un club de una ciudad tan pequeña haya conseguido hacerse de una simpatía tan grande.

Sus 22 títulos son conquistas importantes, pero su orgullo más grande es su victoria internacional, siendo el único equipo arlense en conseguirlo.

Todo esto no es al azar. Tanto su sobrenombre, su fama, y rica e importante historia se basan en el hecho de que sus jugadores tienen una gran habilidad para jugar con las columnas del campo. Su estadio es el que más columnas tiene en el mundo, y por lo tanto el equipo se entrena para emplear este elemento de la mejor manera posible. Esto hace de Londure un club caracterizado por sorprender a los rivales, además de sacar de sus canteras a muy hábiles estrategas.

Su formación tradicional es con un estratega nato y otro estratega con funciones de interceptor; esto hace de su juego muy calculado y fino. La mayoría de sus tiros al arco se hacen también haciendo intervenir de alguna forma a las columnas.

No se caracteriza por tener mucho capital, pero su trabajo con las jóvenes promesas de la ciudad ha rendido sus frutos. Aún así, no es raro que se permita la compra de algún rematador o interceptor talentoso que esté dispuesto a seguir su estilo de juego.

Escudo: Un laberíntico trazado de líneas sobre un fondo azul.

Vestimenta: Es principalmente azul, con líneas blancas por todas partes cuyo diseño cambia mínimamente cada varios años.

Liga de Lucrecio

Hace apenas veinte años Lucrecio no tenía siquiera una competición que pudiera llamarse liga. Sus equipos eran casi amateur, y muchos solían retirarse a mitad de los torneos. Todo cambió cuando llegó el príncipe Lucanor Giovanni. Entre sus numerosas reformas estuvo la liga, y delegó la organización a Truls Karlsson, actual entrenador del seleccionado. Desde entonces Lucrecio se convirtió en un país con buenos estadios y equipos comprometidos. Actualmente no se puede decir que tiene una liga de la cual enorgullecerse, pero el progreso es evidente.

Existe un solo equipo realmente importante, en el que Lucanor ha puesto especial interés en su intento de unidad nacional y adelanto, y es el de Du' Lucart. Allí se están preparando los cimientos de lo que se espera sea un club de nivel competitivo internacional.

Nadie pudo creer que Lucanor postulara a Lucrecio como la cede del nuevo campeonato mundial, pero sin embargo fue la mejor opción: tanto el hacerlo en una tierra neutral, como el hecho de extenderle la mano a un pueblo que estaba invirtiendo muy fuerte por el deporte.

DU'LUCART

El campeón de quince de los veinte torneos de liga disputados ha sido el equipo de Du' Lucart, un conjunto que poco a poco consigue ganarse el respeto que busca y produce un sentido de pertenencia en la gente de su ciudad. No le falta dinero, pero por órdenes expresas del príncipe, no está permitido traer jugadores extranjeros. Esto responde a un deseo de incentivar el surgimiento de buenos jugadores locales y poner a Lucrecio a un nivel competitivo con otras selecciones.

Aunque apenas está comenzando un proyecto a largo plazo, varios de sus jugadores han demostrado tener el talento suficiente para dar un buen papel en el campeonato del mundo del siguiente año.

Escudo: La cabeza de un lobo sobre un fondo blanco.

Vestimenta: Es completamente blanca con detalles en negro.

Liga de Phaion

Una de las ligas más famosas del mundo es la de Phaion Eien Seimon, con sus espectaculares partidos y jugadores de talento asombroso, cada vez genera más expectativas, especialmente luego de haber vencido dos veces consecutivas en el campeonato mundial.

La liga de Phaion es además de las más antiguas, surgida en el 921. Cinco décadas más tarde comenzaría a sorprender al mundo entero con las espectaculares habilidades de sus jugadores. Actualmente es una liga que moviliza muchísimo dinero, aunque los equipos intentan retener a sus mejores figuras, quienes en definitiva son las que juegan por la selección en los torneos. Sus equipos ahora están en un gran momento y consiguen importantes victorias a nivel internacional.

MARKUSHIAS

Markushias es el equipo más antiguo de Phaion, y tiene un importante número de aficionados. Maneja un gran capital y posee el mayor número de títulos, en total 36. Sin embargo, la mayoría han sido conquistados hace demasiado tiempo, y ha pasado décadas de decadencia en los que sólo ha logrado conseguir unos pocos. Aún así, la ciudad le da su apoyo, aunque cada vez más la población comienza a tener otros equipos como favoritos y los fanáticos de Edén ya no están todos unidos en las tribunas del Markushias. De todos modos, el equipo se caracteriza por sus buenos jugadores.

Escudo: Consiste en un árbol negro sobre un fondo rosado.

Vestimenta: Es un conjunto rosado, representando el Camino de los Almendros de la ciudad.

ZABIL

Este es un humilde equipo de la Villa de Zabil, el cual se ha hecho de un gran renombre en los últimos tiempos. Desde hace quince años que no ha dejado de asombrar al público con nuevos talentos, de los mejores del mundo, y desde entonces no ha hecho más que ganar títulos, renombre, y muchos aficionados a lo largo y ancho de Gaia. Nadie sabe qué es lo que sucedió, pero lo cierto es que la villa es una verdadera mina de oro de jugadores de Edén.

Tiene tan sólo 12 conquistas de liga, pero han sido en los últimos 15 años, además de haber logrado 2 copas internacionales. Una hazaña increíble que no deja de sorprender. En su equipo hay tres de los mejores jugadores del mundo (quienes no quieren marcharse de Zabil), los cuales por supuesto están en la selección de Phaion.

Escudo: Sobre un fondo verde oscuro, un contorno de Phaion con un punto marcando la ubicación de la Villa de Zabil.

Vestimenta: Es principalmente verde oscura, con franjas negras que van desde debajo del pecho hacia la base, con mangas de franjas muy delgadas del mismo color.

Selecciones del Mundo

A continuación se describirá a las selecciones del mundo de Edén, de cara al siguiente campeonato mundial que se celebrará en Lucrecio. Por supuesto, los escudos de cada país son muy similares a las banderas que se han presentado en Más allá de los Sueños.

Desde el 940 hasta el 989 se han celebrado 10 mundiales, y son pocos los países que tienen el orgullo de haber levantado la copa: 4 Abel (940, 945, 955, 975), 3 Togarini (950, 965, 970), 2 Phaion (980, 985), y 1 Shivat (960).

SELECCIONADO DE ABEL

Abel es uno de los fuertes candidatos a llevarse el título en todos los campeonatos del mundo, una selección que siempre tiene grandes talentos que presentar y jamás se queda atrás. Es habitual que quede al menos entre los cuatro mejores equipos.

Fue uno de los seleccionados que inauguró los torneos mundiales en el año 940, siendo anfitrión en el gran estadio de Arkángel, y fue allí que obtuvo la primera de sus 4 conquistas. Su lucha contra Togarini fue intensa y en el 975 lograron obtener el cuarto torneo, poniéndose uno arriba de los mismos y siendo los últimos en ganar antes de las recientes victorias de Phaion Eien Seimon.

El campeonato del siguiente año tiene una importancia muy especial para los aficionados del Imperio, a causa de la Ruptura. Cuando sea el encuentro ante Togarini, mucho más que un partido, e incluso más que la misma copa mundial estará en juego.

Vestimenta: Es un conjunto blanco con el león imperial grabado en el pecho. En cada mundial presenta algunas variaciones con líneas o adornos en negro.

GAIUS GLADIUS

Pocos jugadores en el mundo tienen una técnica e inteligencia tan asentadas como Gaius Gladius, el estratega del equipo de Abel. Conecta los más increíbles pases, y tiene muchas fanáticas, tanto por su talento como por su belleza. A pesar de no haber podido obtener los últimos campeonatos mundiales, su habilidad y empeño nunca han sido cuestionados, y no es ningún fracasado, ya que como capitán del Arkángel ya logró 6 títulos internacionales.

Nivel: 4	Edad: 30	AGI: 9	DES: 9	Re: 45	Ma: 65
Categoría: Novel		FUE: 7	CON: 8	CB: 45	De: 65
Función: Estratega		PER: 7	INT: 11	Pa: 145	In: 65
Equipo: A.D. Arkángel		VOL: 6	POD: 7	Co: 55	

Hab. Secundarias: Advertir 70, Buscar 60, Liderazgo 60, Altetismo 80, Acrobacias 60, Estilo 25.

SHANNA SCIPIO

Conocida por todos como la "mejor chica jugadora", Shanna es una de las excepciones en un deporte dominado por los hombres. Es bella, talentosa, ágil, y además de todo, es una gran tiradora. Las mujeres que asisten al estadio del A.D. Arkángel todos los años se inspiran con el gran empeño y carácter de esta mujer que ha alcanzado uno de los más altos

escalafones en Edén. Ha jugado ya varias temporadas con Gaius, su estimado líder, y no son pocos los que afirman que tuvo un romance con él, aunque en realidad es muy poco probable. Con sus grandes maniobras consigue sorprender al rival, y con su carácter indomable nadie es capaz de subestimarla. Juega de titular en su equipo desde los 18 años y ha ganado las 3 ligas y los 3 torneos internacionales que ha jugado. Ciertamente que no es la mejor rematadora del mundo, pero su carácter, y su estilo de juego basado en correr grandes distancias con el balón, desmarcarse y hacer acrobacias con las columnas le ha dado una gran fama. Es reconocida además por su movimiento especial: "el Movimiento de la Gacela", con el que logra desmarcarse con facilidad de cualquier rival.

Nivel: 2 **Edad:** 21 **AGI:** 11 **DES:** 9 **Re:** 90 **Ma:** 0
Categoría: G. Acróbata **FUE:** 6 **CON:** 7 **CB:** 90 **De:** 165
Función: Rematadora **PER:** 5 **INT:** 8 **Pa:** 0 **In:** 35
Equipo: A.D. Arkángel **VOL:** 8 **POD:** 5 **Co:** 80
Hab. Secundarias: Advertir 50, Buscar 35, Acrobacias 120, Altetismo 80, Saltar 45, Trucos de Manos 40, Estilo 30.

VIRGIL REID

Entre los mejores de la liga de Abel se encuentra Virgil Reid, jugador del S.M. Sepher. Es el mejor interceptor del equipo y nadie puede decir que asegura poder eludir su marca; además, sus habilidades para dominar el balón en el aire y quedarse con él son muy buenas. Sin embargo, sus ánimos están un poco por debajo de lo que se esperaría para un seleccionado, ya que cree muy difícil ganar la siguiente copa mundial, e incluso duda que el equipo pueda vencer a Togarini. Aún así, confía en el talento de sus oponentes en la liga y en el suyo propio, y está dispuesto a desempeñar un muy buen papel en nombre de la Emperatriz (porque se caracteriza por su gran admiración hacia ella).

Nivel: 3 **Edad:** 27 **AGI:** 9 **DES:** 10 **Re:** 0 **Ma:** 100
Categoría: Novel **FUE:** 6 **CON:** 9 **CB:** 50 **De:** 0
Función: Interceptor **PER:** 8 **INT:** 8 **Pa:** 80 **In:** 115
Equipo: S.M. Sepher **VOL:** 5 **POD:** 5 **Co:** 80
Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 30, Altetismo 70, Acrobacias 70.

STEPHAN MARCUS

La joven promesa de Abel, posiblemente Stephan es el jugador más talentoso que su selección ha tenido en mucho tiempo. Nació en el pueblo de Sura y jugó una temporada para su modesto equipo, y desde entonces su habilidad fue muy notoria. Aceptó la oferta del E.C. Karh y jugó allí demostrando que estaba a un nivel internacional. Está en los planes del entrenador de Abel, pero por su juventud planea tenerlo de suplente; sin embargo, dadas las posibilidades del seleccionado, seguramente termine entrando asiduamente con el fin de sorprender al rival y darle a su país una chance de salir campeón. Es reconocido por ser muy dúctil, capaz de jugar tanto de rematador como interceptor y de recorrer grandes distancias con el balón. Posee un tiro especial llamado "Remate Final", el cual sólo utiliza en los momentos más desesperados.

Nivel: 4 **Edad:** 18 **AGI:** 11 **DES:** 11 **Re:** 120 **Ma:** 0
Categoría: Novel **FUE:** 8 **CON:** 6 **CB:** 75 **De:** 100
Función: Rematador mixto **PER:** 7 **INT:** 7 **Pa:** 35 **In:** 90
Equipo: E.C. Karh **VOL:** 9 **POD:** 5 **Co:** 50
Hab. Secundarias: Advertir 80, Buscar 50, Altetismo 90, Acrobacias 80.

SELECCIONADO DE TOGARINI

Togarini es y siempre ha sido un seleccionado rudo, abasallador, y más que nada muy reservado. Sus figuras nunca hablan con la prensa y se mantienen alejados de la gente hasta el momento de entrar al campo. Para algunos la costumbre de sus seleccionados es antipática, pero para sus aficionados es la actitud que esperan de ellos, y se ha convertido en un verdadero orgullo nacional.

Ha ganado 3 copas mundiales y este año es un firme candidato, claro, siempre y cuando sea capaz de vencer a Phaion, el equipo que lo venció en la anterior oportunidad. Pero tal vez casi tanto como ganar el mundial deseen vencer a Abel, y en este próximo torneo tendrán toda la ventaja. Políticamente causaría un gran impacto y sus jugadores son concientes de ello. Además, saben de la actual debilidad de Abel y piensan aprovecharla.

Los aficionados de Togarini sueñan con obtener la copa del 990 y así igualar a Abel en títulos, además de ser el equipo que corte la increíble racha de Phaion Eien Seimon.

Vestimenta: Es principalmente negra, con una estrella roja en el pecho. También tiene un efecto de desgarramiento, en forma tirangulada y de color blanco, que viene desde el lateral de la camiseta hacia el frente y la espalda. La camiseta es de manga larga, y los shorts les llegan a las rodillas.

KAISER GREYHOLD

Kaiser es uno de los mejores jugadores del mundo, y el capitán de su selección. Es un rematador excelente, y un estratega competente. Sus logros son notables, y ha logrado vencer en 4 torneos internacionales en su carrera. Ahora se prepara para el campeonato mundial, y está muy confiado. Es muy reservado y evita el contacto con el público, pero una vez en el campo se transforma en un capitán de carácter, y un oponente arrollador. Posee uno de los remates más fuertes del mundo, el "Tiro del Cometa", el cual realiza con el puño derecho. Por todas estas razones es

uno de los jugadores más famosos y uno de los más caros y remunerados. Apoya abiertamente a Matthew Gaul, y se dice que se han encontrado alguna que otra vez en reuniones aristocráticas, donde han platicado brevemente sobre las expectativas del Arconte para el siguiente mundial.

Nivel: 5 **Edad:** 29 **AGI:** 10 **DES:** 12 **Re:** 180 **Ma:** 0
Categoría: Guerrero **FUE:** 8 **CON:** 9 **CB:** 95 **De:** 100
Función: Rematador mixto **PER:** 7 **INT:** 9 **Pa:** 70 **In:** 0
Equipo: G.I. Kaine **VOL:** 8 **POD:** 7 **Co:** 80
Hab. Secundarias: Advertir 70, Buscar 50, Liderazgo 50, Altetismo 100, Acrobacias 40, Estilo 20, Proezas de Fuerza 40, Intimidar 40.

GUNTHER ADLER

Como estrategia principal del seleccionado de Togarini, Gunther es la mente maestra tras los perfectos pases a la figura del equipo, el rematador Kaiser. Ambos están acostumbrados a jugar juntos en el Kaine, por lo que están confiados de que harán un gran papel en el mundial. Es cierto que no es el mejor estratega, pero su estilo de juego especializado potencia al máximo sus capacidades. Siempre se mantiene en su mitad del campo y se dedica solamente a trasladar brevemente el balón y hacer pases de cara al punto. Es un gran amigo de Kaiser y ferviente patriota.

Nivel: 3 **Edad:** 28 **AGI:** 8 **DES:** 9 **Re:** 0 **Ma:** 65
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 7 **CB:** 45 **De:** 30
Función: Estratega **PER:** 8 **INT:** 10 **Pa:** 130 **In:** 80
Equipo: G.I. Kaine **VOL:** 6 **POD:** 5 **Co:** 80
Hab. Secundarias: Advertir 70, Buscar 60, Altetismo 50, Acrobacias 35.

MILLA REINHARD

Una de las mujeres jugadoras más famosas, Milla es la gran interceptora de la selección de Togarini. Es una chica difícil de tratar, muy competitiva y de mucha energía. Tiene un antagonismo personal con Shanna Scipio por el reconocimiento de mejor jugadora femenina, y para sumar a esto, juegan en posiciones enfrentadas, por lo que el uno contra uno entre ellas en el siguiente torneo mundial es inevitable.

Es famosa por su "Marca de Serpiente", un movimiento veloz con el cuerpo entero que hace acordar al zigzag de la misma serpiente. Tanto ella, como Shanna, como toda la afición, están expectantes por su próximo encuentro en el campo.

Nivel: 2 **Edad:** 23 **AGI:** 10 **DES:** 10 **Re:** 0 **Ma:** 150
Categoría: Novel **FUE:** 6 **CON:** 7 **CB:** 30 **De:** 0
Función: Interceptora **PER:** 7 **INT:** 6 **Pa:** 60 **In:** 100
Equipo: E.O. Reindhold **VOL:** 6 **POD:** 5 **Co:** 60
Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 50, Acrobacias 60, Altetismo 70.

SELECCIONADO DE DALABORN

Dalaborn tiene una modesta y sacrificada selección que nunca ha logrado llegar ni a una semifinal mundialista. Su liga es bastante pobre, y sólo un jugador se destaca como baluarte.

No tienen demasiadas esperanzas de alcanzar buenas posiciones en el mundial, pero no cabe duda que darán la mejor de las batallas posibles. Su fuerte es y siempre ha sido la función de interceptor, en especial por jugar con uno especializado en cuidar la portería.

Vestimenta: Es un sencillo conjunto rojo oscuro.

SERGEI IVAKINA

Uno de los mejores interceptores del mundo, y sin embargo, uno tan especializado al típico estilo de juego dalabornense, que sólo tiene lugar en determinados equipos. Su función es a la vez combinada con una posición fija, la de interceptar dentro del área, sólo cuidando la portería. El Siete Muros de Sepher es el equipo que lo contrató hace tres temporadas, y no se ha arrepentido ni un solo instante. Con él en dicha posición han perdido poder ofensivo, pero es extremadamente difícil anotarles puntos.

Es el capitán del seleccionado de Dalaborn, tiene mucha personalidad, y aunque no crea que su equipo esté en condiciones de pelear el título mundial, hará todo lo posible por dejar una buena impresión.

Nivel: 3 **Edad:** 24 **AGI:** 12 **DES:** 8 **Re:** 0 **Ma:** 80
Categoría: Novel **FUE:** 8 **CON:** 8 **CB:** 30 **De:** 0
Función: Interceptor **PER:** 6 **INT:** 8 **Pa:** 80 **In:** 180
Equipo: S.M. Sepher **VOL:** 7 **POD:** 8 **Co:** 70
Hab. Secundarias: Advertir 50, Buscar 50, Acrobacias 60, Altetismo 70, Liderazgo 45.

SELECCIONADO DE ARLAN

Arlan es un país que siente orgullo por su selección; a pesar de que nunca haya ganado un campeonato, nunca hace un mal papel y siempre da buena batalla. Siempre están esperanzados de poder lograr el título, ya que sus jugadores son talentosos y como dicen los aficionados: "nunca se sabe lo que puede pasar con estos chicos". Y efectivamente, en muchos mundiales han sorprendido venciendo a selecciones como las mismísimas Abel o Togarini, y ha llegado a las semifinales en dos ocasiones. La más recordada es la del 965, donde antes del partido ante Togarini se lesionó su estrella, el rematador Alfred Everlee, y nadie sabe lo que hubiera pasado con él en el campo.

Vestimenta: Es un conjunto de color celeste con detalles en amarillo.



ADRIAN GALDWINN

El siempre sonriente y optimista Adrian Galdwin es el estratega y capitán del seleccionado de Arlan, un hombre que por cierto es conocido por ser mujeriego. Nació en Karh y desde los 16 años jugó en su equipo, y nunca aceptó ninguna de las ofertas que le llegaron del exterior; dicho por él mismo, ama a su patria y no desea practicar en otro campo que no sea de Arlan. Esto sin duda le ha dado mucha popularidad.

Se cuenta que hace dos años, cuando el E.C. Karh fue hacia Bhrame para jugar su partido correspondiente de visitante, conoció a Vincent Remilton, y se enfrentó en un mano a mano en Edén. Muy pocos saben el resultado de ese reto, al igual de quién fue el que lo inició, pero Adrian quedó tan impresionado que invitó a Vincent a competir junto a él en el campeonato mundial. Vincent se negó, pero ambos se volvieron muy buenos amigos y muchos aún tienen la esperanza de que este héroe de Arlan se ponga la camiseta de su nación el próximo año.

Adrian es un hábil jugador, tanto como estratega como también así de interceptor, y según las necesidades asume uno u otro papel.

Nivel: 4 **Edad:** 25 **AGI:** 10 **DES:** 8 **Re:** 0 **Ma:** 120
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 80 **De:** 0
Función: Estratega mixto **PER:** 6 **INT:** 10 **Pa:** 150 **In:** 130
Equipo: E.C. Karh **VOL:** 7 **POD:** 6 **Co:** 90

Hab. Secundarias: Advertir 70, Buscar 65, Acrobacias 65, Altetismo 80, Liderazgo 50, Persuasión 60.

SCOTT EVERLEE

Como nieto del famoso Alfred Everlee, el rematador de Arlan tiene un gran peso sobre sus hombros, y un legado familiar que continuar. Este será su primer campeonato del mundo, y toda su gente tiene muchas expectativas puestas en él. Ciertamente no es el más talentoso jugador, y lo sabe, pero deberá demostrar su valía y dar su máximo esfuerzo.

Sin embargo, tiene un arma secreta. Ha entrenado con un maestro el dominio de sus energías internas, y ahora es capaz de poner todas sus fuerzas en un único tiro que lo dejará agotado, pero podría servir para darle una ventaja a su equipo en un momento crítico. Luego de practicarlo pudo darse cuenta que grandes jugadores como Kaiser Greyhold han utilizado una técnica similar en algunas ocasiones, y eso lo impulsa aún más a sorprender al público.

Nivel: 1 **Edad:** 18 **AGI:** 8 **DES:** 9 **Re:** 90 **Ma:** 0
Categoría: Tecnista **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 70 **De:** 95
Función: Rematador **PER:** 6 **INT:** 7 **Pa:** 35 **In:** 0
Equipo: E.C. Karh **VOL:** 7 **POD:** 6 **Co:** 70

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 25, Acrobacias 30, Altetismo 40.

SELECCIONADO DE ILMORA

Con una historia algo pobre en cuando a mundiales, y una liga poco interesante, Ilmora es de los equipos más subestimados y débiles. Si su clasificación es directa al campeonato es simplemente porque no tiene rivales cercanos y porque otros choques son más lógicos, aunque muchos han cuestionado severamente esta posición.

Mientras tanto, Ilmora prepara a sus jugadores para lo que sin duda será una eliminación en primera ronda. Su única figura es su gran estratega y capitán Leander Cornelius, que es su única esperanza. Aún así, está muy lejos de un nivel competitivo, si bien el orgullo nacional impulsará a los jugadores a dar su máximo potencial, y quien sabe, hasta puedan dar una verdadera sorpresa.

Vestimenta: Es un conjunto a rayas azules y grises.

LEANDER CORNELIUS

Este experimentado estratega posee una técnica excepcional, pero lastimosamente es un talento único en su país; está acompañado por un equipo mediocre, por más que en realidad sean los mejores jugadores de Ilmora. Leander es el mismo entrenador del seleccionado, y se esfuerza al máximo porque su equipo sea respetado.

Ha competido en dos torneos mundiales y no ha logrado ganar su partido inicial, por lo que su carrera en ellos ha sido muy breve, pero esta vez tiene esperanzas de conseguir un mejor resultado. Ha renunciado al Eron de Dalaborn, y reunido a los jugadores de Ilmora, poniéndolos a entrenar y trabajar unidos con más de medio año de antelación. Esta dedicación, espera él, les de el potencial suficiente para hacer un buen papel en el mundial.

Nivel: 4 **Edad:** 33 **AGI:** 8 **DES:** 9 **Re:** 0 **Ma:** 90
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 7 **CB:** 55 **De:** 0
Función: Estratega **PER:** 6 **INT:** 12 **Pa:** 180 **In:** 80
Equipo: Ninguno **VOL:** 7 **POD:** 6 **Co:** 85

Hab. Secundarias: Advertir 70, Buscar 65, Acrobacias 65, Altetismo 80, Liderazgo 50, Persuasión 60.

SELECCIONADO DE LANNET

Lannet posee un buen equipo a causa de que sus jugadores se conocen muy bien, ya que su liga es muy cerrada y sólo admite jugadores nacionales. Sin embargo, su orgullo está profundamente herido... De los 10 mundiales sólo ha clasificado a 3, debido al "Choque de Varja", que los enfrenta al poderoso equipo de Shivat. Actualmente se encuentran en una lucha polí-

tica por clasificar directamente al mundial, insistiendo en que la ronda de clasificación debe ser jugada no entre Lannet y Shivat, sino entre Ilmora y Helenia. En otros tiempos no hubieran sido escuchados, pero con todos los conflictos actuales, es probable que la Emperatriz, y especialmente el organizador del torneo, Lucanor Giovanni (más bien su delegado), le concedan ese derecho por primera vez en la historia, con el fin de evitar más problemas.

Mientras los políticos mueven sus fichas, sus jugadores entrenan muy duro. Tienen mucho apoyo estatal y desean enfrentarse a Shivat, ya sea en el Choque de Varja o en el mundial, y demostrar que son capaces de vencer a los tradicionales rivales.

Vestimenta: Un sencillo conjunto blanco con 5 puntos rojos en el pecho representando las 5 Magatamas.

SOSUKE ASANUMA

Sosuke es la estrella del equipo de Lannet, considerado uno de los mejores jugadores de su historia, y la mayor de sus esperanzas de obtener el primer título mundial. Un rematador excelente, es además un arma secreta. Debido al hermetismo de la liga lannetense, Sosuke ha pasado casi desapercibido para todos. Es un jugador capaz de recorrer grandes distancias con el balón, y se dice que compite con Shanna Scipio de Abel en su gran capacidad para desmarcarse. Sin embargo, sus remates no son tan buenos, y se apoya en un segundo rematador para la definición.

Espera ansiosamente su debut en el plano internacional para mostrar todo su potencial.

Nivel: 2 **Edad:** 19 **AGI:** 11 **DES:** 10 **Re:** 100 **Ma:** 0
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 80 **De:** 155
Función: Rematador **PER:** 6 **INT:** 8 **Pa:** 70 **In:** 0
Equipo: Tsukikage **VOL:** 5 **POD:** 5 **Co:** 55

Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 40, Acrobacias 50, Altetismo 90.

SELECCIONADO DE SHIVAT

Shivat es uno de las cuatro únicos países que posee copas mundiales y por lo tanto, uno de los seleccionados más importantes de la historia de Edén. Hasta las últimas dos victorias de Phaion, era uno de los tres, y que las finales se las haya ganado a ellos ha creado una especial rivalidad contra ese país "primo". Si Shivat hubiera ganado las dos finales estaría igualado con Togarini y a un único campeonato de Abel, por lo que conseguir la siguiente copa es fundamental para el orgullo nacional.

El emperador Gen Wu ha puesto especial énfasis en demostrar, ahora separado del Sacro Santo Imperio, que Shivat es una nación fuerte capaz de vencer a occidente en cualquier competencia.

Shivat siempre es un favorito para quedarse con el mundial, y esta vez no será la excepción; su equipo es fuerte y lleno de talento, y más que nunca está ansioso por vencer a Phaion, Abel, o cualquiera que se cruce en su camino.

Vestimenta: Gris oscuro con una luna creciente blanca en el pecho.

DAN-ZU CHOU

El más experimentado y famoso jugador de Shivat, Dan-zu era un verdadero idolo para la afición. Cuando en el 985 compitió y llevó a su equipo a la final del mundial, fue incluso reconocido por el propio Gen Wu por sus esfuerzos y su talento a pesar de haber sido derrotado.

Sin embargo, luego de mostrarse en el mundial, fue rápidamente contactado por diversos equipos, como los mismos Arkángel y Kaine, ofreciéndole suculentas sumas de dinero. Finalmente aceptó la oferta del Arkángel, y ha jugado allí desde entonces. Esto ha hecho que su pueblo lo haya olvidado bastante en estos 4 años, y ya no es tan admirado; es más, muchos lo rechazan por haber emigrado.

Dan-zu es posiblemente uno de los interceptores más completos y multifuncionales del mundo (pudiendo ser estratega e incluso rematador si las circunstancias lo ameritan), y espera en este torneo, en el cual sin duda estará como titular para su país, recuperar el apoyo de su gente a base de su esfuerzo, y darle una gran alegría.

Nivel: 4 **Edad:** 27 **AGI:** 11 **DES:** 8 **Re:** 70 **Ma:** 90
Categoría: Novel **FUE:** 8 **CON:** 8 **CB:** 40 **De:** 0
Función: Interceptor mixto **PER:** 6 **INT:** 10 **Pa:** 80 **In:** 120
Equipo: A.D. Arkángel **VOL:** 9 **POD:** 5 **Co:** 50

Hab. Secundarias: Advertir 50, Buscar 50, Acrobacias 70, Altetismo 80, Liderazgo 60, Estilo 45.

QIAN-FU LAI

En un campo de Edén, alejado de cualquier núcleo urbano, entrena desde hace años un joven talento, una estrella naciente especializada en el juego. A los 11 años fue hallado por un agente del emperador dominando el balón en plena calle, y desde entonces no ha vivido para otra cosa que no sea practicar Edén. El entrenador de la selección ha cuidado de él y ha hecho que practicara de manera constante, y el gobierno lo ha mantenido en absoluto secreto.

Ahora, a los 17 años, Qian-fu es el arma secreta de Shivat; un jugador de capacidades espectaculares, que, sin embargo, ha perdido su gusto por el deporte, y sólo juega para mantener a su familia y darle una victoria a su nación. Es frío y calculador, capaz de hacer las más increíbles jugadas sin inmutarse, sin emocionarse... para él Edén no es lo que era de niño y sólo es una obligación. Posiblemente hubiera sido conocido como de los mejores

del mundo si hubiera continuado su formación normal, o quizá nunca lo hubiera llegado a lograr; pero lo único seguro es que actualmente Qian está listo para el campeonato mundial, y será una gran revelación que dejará en completo asombro al mundo entero.

Ha sido entrenado en las tres funciones y es capaz de desplazarse por el campo a una velocidad espectacular. Maestros del Ki le han enseñado varias habilidades útiles y es capaz de proezas inhumanas.

El entrenador Ning piensa usarlo sólo en los partidos comprometidos, y mostrarlo lo menos posible para poder generar el efecto sorpresa en cada partido; ni siquiera el resto del equipo conocerá sus capacidades.

Nivel: 6 **Edad:** 17 **AGI:** 10 **DES:** 13 **Re:** 155 **Ma:** 80
Categoría: Tecnista **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 40 **De:** 100
Función: Cualquiera **PER:** 8 **INT:** 10 **Pa:** 60 **In:** 80
Equipo: Ninguno **VOL:** 4 **POD:** 7 **Co:** 50
Hab. Secundarias: Advertir 80, Buscar 90, Acrobacias 130, Altetismo 140, Estilo 60, Intimidar 50, Frialidad 90.

SELECCIONADO DE HENDELL

Aún siendo una lejana tierra helada, separada geográficamente de cualquier otra nación con una selección de Edén, Hendell posee un fuerte equipo, literalmente, ya que está compuesto por jugadores de poderosa musculatura y buen tamaño. Es un seleccionado que no teme al contacto físico y es común que en vez de marcar, golpeen a los jugadores rivales, lo que les da un estilo de juego particular. Los jugadores tienen disparos muy potentes y, sin embargo, son menos ágiles de lo recomendable.

Vestimenta: Se compone de una sudadera negra con shorts también negros. Dibujado sólo en contorno, tiene el dragón negro de la bandera de Hendell enrollado por todo el torso del jugador.

ANDREI DONKOVA

Con dos metros diez de altura, y una musculatura impresionante, la presentación del estilo de juego de Andrei es casi innecesaria. La estrella del equipo de Hendell no es otra que su rematador. Su gusto por Edén no siempre fue el mismo.

Su vida era la de un nómada mercenario, había perdido a su familia y su vivienda desde adolescente, y era completamente infeliz. Hasta que una tarde, vio cómo practicaban unos niños con un balón de Edén, y viéndolo triste lo invitaron a jugar con ellos. La sonrisa de los niños al verlo participar con ellos del deporte lo enamoró profundamente del mismo, y desde ese momento no querría hacer nada más.

Descubrió que tenía un talento natural según el estilo de su país, y no tardó en conseguir un lugar en el mejor equipo nacional, el Redgafer. Fue a competir con el mismo a la copa internacional, y allí fue vista su habilidad por varios cazatalentos. Pronto se hizo con un suculto contrato del E.O. Reindhold, donde actualmente juega.

Nivel: 3 **Edad:** 29 **AGI:** 7 **DES:** 10 **Re:** 150 **Ma:** 50
Categoría: M. en Armas **FUE:** 10 **CON:** 10 **CB:** 70 **De:** 70
Función: Rematador **PER:** 8 **INT:** 7 **Pa:** 0 **In:** 0
Equipo: E.O. Reindhold **VOL:** 9 **POD:** 5 **Co:** 70
Hab. Secundarias: Advertir 65, Buscar 45, Altetismo 70, Proezas de Fuerza 80, Frialidad 60.

SELECCIONADO DE LUCRECIO

La de Lucrecio es una relativamente joven selección, ya que el Edén en el país lleva sólo 20 años siendo profesional. Nunca había competido en una copa mundial, hasta la siguiente, en que el notable progreso en todos los sentidos del país y su neutralidad en los conflictos recientes la hicieron el candidato ideal para ser anfitrión.

Los aficionados son escépticos en cuanto a las posibilidades del equipo, pero desconocen que en realidad todo ha sido planeado meticulosamente por el mismo Lucanor Giovanni. El príncipe sabe que los triunfos en los deportes son una forma sencilla de despertar el orgullo y unidad nacional, y es por eso que prestar atención a algo al parecer tan insignificante como una copa de Edén puede ser un gran atajo para cumplir sus metas con Lucrecio y terminar sus reformas.

Luego de veinte años de incentivar el hábito del deporte, y luego de conseguir de las canteras jugadores de calidad, el último Giovanni cree que Lucrecio está listo para enfrentarse a los mejores equipos del mundo. Si todo sale bien, habrá hecho un quiebre en la historia de Edén, si no logra la copa, de todos modos nadie creía que fuera posible... Hay mucho que ganar, y nada que perder...

Vestimenta: Es un conjunto blanco con gran cantidad de detalles en negro y gris.

PATRIK KARLSONN

El mejor rematador de Lucrecio no es otro que Patrik Karlsonn, el hijo del entrenador de la selección. Karlsonn padre hizo algo que podría considerarse atroz, pero que a la vez le dio a su hijo la oportunidad de su vida: lo expuso a una mínima parte del Proceso. En realidad, todos los jugadores titulares de Lucrecio tienen esa mínima parte, aproximadamente un 1%, pero eso ya les ha conferido una habilidad superior en algunas áreas deportivas, gracias a sus capacidades mejoradas. A causa de esto Patrik es como una versión disminuida de un Cuervo, pero no presenta ningún trastorno, o al menos aún no se ha manifestado...

En los hechos, Patrik pasó de ser un jugador mediocre a uno con un verdadero talento, si bien no recuerda haber sido sometido al Proceso. En breve tendrá la oportunidad de su vida.

Nivel: 2+1 **Edad:** 20 **AGI:** 12 **DES:** 11 **Re:** 145 **Ma:** 0
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 7 **CB:** 75 **De:** 120
Función: Rematador **PER:** 7 **INT:** 6 **Pa:** 50 **In:** 0
Equipo: Du' Lucart **VOL:** 5 **POD:** 5 **Co:** 60
Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 50, Altetismo 90, Acrobacias 90.

EMELIE DÉLADIN

La joven promesa y mejor jugadora de Lucrecio se llama Emelie, y su pasado es tal vez tan penoso como su posible futuro. Era una adolescente sin hogar, había huido por los maltratos de su padre y estaba totalmente sola, hasta que el entrenador Karlsonn la encontró. El hombre le halló una familia apropiada, y desde entonces comenzó a entrenarla como jugadora. A los pocos años, vio que su talento era significativo, pero no suficiente, por lo que fue una más para el proyecto de su señor.

Podría ser posible que hasta el mismo Lucanor Giovanni estuviera presente cuando Emelie fue procesada, ya que el fin de todo aquello era el de crear al mejor estratega del mundo, capaz de llevar a Lucrecio hasta las primeras posiciones. Sea como sea, Emelie tiene un nivel del proceso que la iguala a un Cuervo, y por tanto sus habilidades se incrementaron de forma considerable; incluso se le implantó una piedra psíquica.

Lamentablemente, las secuelas psicológicas que sufrió esta bellísima joven son de alguna manera inciertas, pero ha padecido varios ataques de pánico sin explicación, además de tener frecuentes pesadillas. Con mucho esfuerzo y disciplina ha podido superar estos problemas de manera parcial y entrenar sus habilidades como jugador además de sus nuevas capacidades psíquicas, orientadas claro está a Edén.

Emelie se ha convertido en una estrategia increíble, sus habilidades son muy superiores a la de la mayoría de los jugadores. También posee poderes psíquicos que utiliza sutilmente para obtener ventaja, como la telequinesis y telepatía. Con la primera acerca o impulsa el balón cuanto le convenga mientras no sea notorio, y con la segunda se comunica con sus compañeros para coordinar jugadas en instantes, pero especialmente para saber las jugadas o movimientos que harán sus oponentes, lo que la hace un rival casi imposible de vencer.

Nivel: 2+2 **Edad:** 19 **AGI:** 11 **DES:** 10 **Re:** 0 **Ma:** 100
Categoría: Novel **FUE:** 5 **CON:** 7 **CB:** 60 **De:** 75
Función: Estratega mixta **PER:** 8 **INT:** 13 **Pa:** 145 **In:** 110
Equipo: Du' Lucart **VOL:** 11 **POD:** 5 **Co:** 65
Hab. Secundarias: Advertir 40, Buscar 50, Altetismo 90, Acrobacias 90, Liderazgo 30, Intimidar 30, Estilo 40.

SELECCIONADO DE GABRIEL

Gabriel nunca fue un país con cultura del deporte de Edén, sólo tenía una modesta liga desconocida por todos, con algunas figuras de cierto renombre sólo entre los verdaderos conocedores. Todo cambió cuando Phaion ganó el campeonato mundial. Desde ese entonces, burgueses de grandes riquezas comenzaron a invertir en equipos locales y el deporte comenzó a florecer a causa de la acérrima competencia con el país vecino.

Si bien sus jugadores y equipos nunca fueron malos, ahora sin duda están mucho mejor, tanto en recursos como en calidad de jugadores. Los campos de juego están bien cuidados y los seleccionados tienen todas las comodidades para que su única preocupación sea el siguiente mundial.

Vestimenta: Consiste en un sencillo conjunto amarillo claro.

PHILIPPE LOUIS

Philippe es un acaudalado joven de un talento considerable, capitán de su selección, y juega en la función de estratega. Presumido pero no por eso estúpido, no subestima a los demás equipos, ya que sabe que el suyo está en clara desventaja. Es un estratega especial que gusta de correr con el balón y esquivar oponentes.

Nivel: 2 **Edad:** 24 **AGI:** 9 **DES:** 8 **Re:** 0 **Ma:** 0
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 55 **De:** 135
Función: Estratega **PER:** 6 **INT:** 10 **Pa:** 100 **In:** 90
Equipo: Chaville **VOL:** 6 **POD:** 5 **Co:** 50
Hab. Secundarias: Advertir 50, Buscar 50, Altetismo 70, Estilo 60.

SELECCIONADO DE PHAION

La flamante campeona de los dos últimos campeonatos mundiales no es otra que la selección de Phaion Eien Seimon, un país que ha sorprendido a toda Gaia. Estos logros nunca hubieran sido posibles sin los talentos surgidos de la Villa de Zabil. Por alguna extraña razón, sólo hace quince años empezaron a surgir de la villa un gran talento tras otro, y tres de los titulares en ambas copas ganadas fueron de allí. En el 980 y 985, no había duda de que Phaion tenía el mejor equipo, sin embargo esto ha cambiado. Los increíbles jugadores que lo llevaron a la victoria en ambas ocasiones ya se han retirado o no están en edad de competir con los más jóvenes, y para este mundial los seleccionados están muy parejos y tienen muy buenas armas. Aún así, Eien no se queda atrás, sus jugadores son hábiles y están decididos a realizar una hazaña que los deje en los libros de historia: ser el primer equipo en ganar 3 mundiales consecutivos.

Vestimenta: Un conjunto rosado con detalles en negro.

DAISUKE FUJIMOTO

El joven Daisuke es un hábil interceptor que tiene encantadas a todas las chicas de su país. A sus 19 años es de los mejores jugadores de Phaion demostrando su talento en el equipo de Zabil.

Prefiere jugar muy retrasado, cerca de su área, y esperar a que los oponentes vayan a enfrentarlo. Además es bueno pasando el balón, por lo que sus contraataques suelen ser letales.

Tiene una técnica especial secreta, una capaz de dejarlo en la ubicación correcta en el momento adecuado. Moviéndose velozmente entre las columnas del campo para pasar más desapercibido, se teletransporta apareciendo cerca de sus rivales, preferiblemente desde detrás de una columna que no rebele su habilidad. Esta técnica la ha desarrollado con la ayuda de uno de los campeones mundiales de Phaion retirados, y con ella sin duda sorprenderá a espectadores y jugadores por igual.

Su habilidad para el marcaje junto con sus capacidades en el dominio del Ki, lo hacen posiblemente el mejor marcador del mundo.

Nivel: 2 **Edad:** 19 **AGI:** 10 **DES:** 10 **Re:** 0 **Ma:** 140
Categoría: Tecnista **FUE:** 7 **CON:** 7 **CB:** 50 **De:** 0
Función: Interceptor **PER:** 8 **INT:** 8 **Pa:** 65 **In:** 100
Equipo: Zabil **VOL:** 5 **POD:** 5 **Co:** 80

Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 70, Atletismo 80, Acrobacias 60.

HITOMI KUROGANE

Hitomi es una bella joven hija de padre ryuan y madre asher, y casi podría decirse que representa el mismo espíritu de Phaion. En el anterior mundial participó brevemente, pero aprendió mucho de sus mayores, los que le dieron tanta alegría a su país. Además, es hermana del estratega del equipo que llegó a tales victorias: Ryo Kurogane. Esto la convierte en una ídolo sin siquiera tocar el balón, cosa que no termina de agradar a Hitomi.

Desde su debut en el Hong Kua, ha pasado de equipo en equipo por varios países, y se ha impregnado del estilo de juego de cada uno. Desde el E.O. Reindhold, hasta el E.C. Karh, e incluso jugó una temporada para el Arkángel rotándose en la titularidad con Gaius Gladius.

Hitomi es una jugadora hábil, muy rápida para su función y a la vez capaz de sorprender con remates certeros. Ha aprendido a controlar su Ki, y no sería raro que sorprendiera a sus rivales en el momento justo.

Por su familia y su pasado, la joven siente sobre sus hombros una relativa presión, y sabe que en el siguiente año será el momento de que muestre su valía.

Nivel: 4 **Edad:** 24 **AGI:** 11 **DES:** 9 **Re:** 80 **Ma:** 80
Categoría: Novel **FUE:** 6 **CON:** 7 **CB:** 35 **De:** 75
Función: Estratega **PER:** 6 **INT:** 11 **Pa:** 155 **In:** 0
Equipo: S.M. Sepher **VOL:** 8 **POD:** 5 **Co:** 55

Hab. Secundarias: Advertir 70, Buscar 70, Atletismo 90, Acrobacias 65, Liderazgo 40.

KAZUKI HISIKAWA

El rematador del equipo de Zabil es la estrella de Phaion, uno de los mejores del mundo con capacidades asombrosas. Está ansioso porque empiece el mundial y conseguir el tercer título consecutivo, demostrando que no sólo fue una generación la prodigiosa.

Comenzó su carrera en la Villa de Zabil, hasta que por una buena suma de dinero jugó por dos temporadas en el E.O. Reindhold. En la liga de Togarini fue que conoció como rival a Kaiser Greyhold, y desde entonces iniciaron una confrontación por demostrar quién es el mejor rematador. Luego regresó a Zabil, y ha jugado allí los últimos dos años, por lo que espera encontrarse otra vez con Kaiser en el campo de juego.

Cuando vio con sus propios ojos el "Tiro del Cometa", supo que debía aprender algo parecido o sino sin duda Kaiser sería mejor que él. Por eso se instruyó con maestros del Ki, y ahora es capaz de extruir su propia presencia al balón, con lo que realiza tiros y maniobras especiales. La más importante es el "Tiro del Águila", un disparo apuntado al ángulo de la portería que más que potente es de una increíble precisión.

Nivel: 3 **Edad:** 23 **AGI:** 10 **DES:** 11 **Re:** 145 **Ma:** 0
Categoría: Tecnista **FUE:** 8 **CON:** 8 **CB:** 75 **De:** 100
Función: Rematador **PER:** 5 **INT:** 5 **Pa:** 35 **In:** 0
Equipo: Zabil **VOL:** 6 **POD:** 5 **Co:** 50

Hab. Secundarias: Advertir 40, Buscar 30, Atletismo 60, Acrobacias 60.

Jugadores de Ejemplo

Los anteriormente presentados son los mejores jugadores de Edén del mundo. A continuación se darán ejemplos de jugadores de calidad nacional o local, los cuales suelen tener rendimiento medio y representan al menos a la mitad de los jugadores profesionales.

REMATADOR

Los rematadores son los principales anotadores de puntos de cualquier equipo. La mayoría de ellos suele esperar el balón cerca del área rival, aunque algunos prefieren llevarlo desde su campo.

Nivel: 1-3 **AGI:** 8 **DES:** 9 **Re:** 90 **Ma:** 0
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 65 **De:** 80
Hab. Sec.: Advertir 30, **PER:** 5 **INT:** 5 **Pa:** 50 **In:** 0
 Buscar 30, Atletismo 40. **VOL:** 5 **POD:** 5 **Co:** 50

INTERCEPTOR

Los interceptores representan los principales recuperadores del balón en un equipo de Edén. Se ubican en la mitad del campo de su propio equipo, pero algunos se aventuran a elaborar jugadas e ir al ataque.

Nivel: 1-3 **AGI:** 9 **DES:** 7 **Re:** 0 **Ma:** 85
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 50 **De:** 0
Hab. Sec.: Advertir 50, **PER:** 8 **INT:** 6 **Pa:** 50 **In:** 90
 Buscar 30, Atletismo 30. **VOL:** 5 **POD:** 5 **Co:** 60

ESTRATEGA

El estratega es el cerebro del equipo de Edén. Elaboran las jugadas y realizan los pases más complejos, muchas veces dejando al rematador de cara al punto. Generalmente son los capitanes del equipo.

Nivel: 2-4 **AGI:** 7 **DES:** 8 **Re:** 0 **Ma:** 50
Categoría: Novel **FUE:** 7 **CON:** 8 **CB:** 40 **De:** 50
Hab. Sec.: Advertir 50, **PER:** 8 **INT:** 9 **Pa:** 110 **In:** 70
 Buscar 50, Atletismo 60. **VOL:** 6 **POD:** 5 **Co:** 65

Las Camisetas

A continuación se mostrarán las camisetas de los equipos que se han presentado en la adaptación. Sus diseños, por supuesto, se cambian conforme pasa el tiempo por distintos motivos, aunque básicamente se conservan formas estandar.



CAPÍTULO 2

BRIGANDINE

Esta adaptación está orientada a presentar un posible futuro de Gaia, más de medio milenio después de la actualidad oficial. Además de describir brevemente los hechos que llevan al presente mostrado en este capítulo (ver *Cronología*, página 28), se detallarán nuevas reglas para llevar a cabo campañas de Anima en la modernidad y más allá. Armas de fuego, bombas varias, e incluso mechas, son algunas de las cosas que encontrarás en este capítulo.

LA ADAPTACIÓN

Como ya se dijo, esta es una adaptación que describe un posible futuro de Gaia. Por supuesto, no a todo el mundo le agrada lo expuesto, pero como mínimo se pretende que el material aquí presentado sirva de base para poder llevar a cabo una campaña de Anima en el mundo actual y más que nada algo futurista, según algunos aspectos comunmente vistos en las sagas de animación japonesa. En conclusión, en este capítulo se mezclan varios aspectos de los mundos fantásticos modernizados y la rica historia y ambientación social y política de Gaia.

Brigandine

En este capítulo se hace además un tributo a un gran juego de fantasía medieval, como lo es *Brigandine: The Legend of Forsena*. En la adaptación se utilizarán los retratos de los personajes de este juego, colocándolos en las distintas familias y lugares de poder de Gaia. Por supuesto, se dejan de lado las historias originales de los personajes.

LA CULTURA BRIGANDINE

Luego de terminada la llamada Gran Guerra en 1457, en Gaia comenzó un proceso de cambios culturales importantes. El progreso tecnológico se disparó con el desarrollo del microchip, pero la sociedad no asoció estos cambios con un alejamiento de las viejas costumbres, sino todo lo contrario.

La forma de vestir, así como la moral y las costumbres de la época que reinaban desde el siglo XIV y más posteriormente del XV (siglos XVIII y XIX de nuestro mundo respectivamente), comenzaron a cambiar de forma significativa. Los últimos acontecimientos produjeron melancolía de los tiempos en que el Imperio unificaba el Viejo Continente y había paz.

Llegado el siglo XVI (siglo XXI de nuestro mundo), y tras la invención de las armas de iones, los anteriores métodos de protección personal quedaron obsoletos. Ya no era suficiente con resguardarse de las armas de fuego convencionales, sino que además la energía podía matar muy fácilmente.

Viéndose obligados a proteger con escudos especiales todo su cuerpo, los más importantes dirigentes aprovecharon las nuevas tendencias sociales para volver a las viejas modas. Se comenzaron a crear armaduras de metal muy livianas, con fines netamente estéticos, que tuvieran protección por debajo contra las balas, y además un generador de defensa contra iones. No podía ser de otra manera; estas defensas necesarias hubieran sido impresentables expuestas en cualquier acto social, mientras que con las nuevas armaduras se poseía una vestimenta agradable, liviana y que ofrecía sostén a todos los artilugios anti iones necesarios.

A lo largo del año 1539, se considera que en Gaia termina por ser establecido un modelo cultural romántico, que se remonta a más de un milenio en el pasado. Los sociólogos contemporáneos lo llaman la Cultura Brigandine, debido al uso de armaduras.

En poco tiempo los aristócratas y burgueses adornaron lo más posible sus conjuntos, volviendo a las coronas y cascos, las armas arcaicas y los tapados. Por supuesto, lo usado en la cabeza también poseía defensas anti iones, así como las armas eran capaces de dañar energía gracias a los últimos adelantos tecnológicos.

Por otro lado, en las clases media y baja el cambio no fue tan radical, principalmente por cuestiones de recursos. La cultura moderna aún tenía mucha fuerza, pero con el tiempo se introdujeron cambios morales y estéticos que crearon una mezcla interesante entre lo actual y antiguo.

Gaia nunca volvería a ser como era en la época dorada de Abel, pero la cultura Brigandine ayudó a que las personas hallaran un consuelo y se atrevieran a soñar, aún así asimilando los recientes descubrimientos.

La Tecnología

Para el año 989, Gaia se encontraba en un nivel tecnológico similar al del Renacimiento de nuestro mundo. Los adelantos fueron lentos, pero a partir del siglo XIII comenzaron una serie de cambios vertiginosos, que dieron como resultado la Revolución Industrial en Lucerio, un importante progreso de las armas de fuego, y ya en el siglo XIV la aparición del automóvil y la radio. En el siglo XV se continuaron los adelantos, llegando a la construcción de la aeronave y la televisión. Sin embargo, la guerra impulsó

y a la vez obligó a los estados a utilizar estos progresos para la matanza. El 27 de noviembre del 1456 sucede un hecho que deja conmocionada y aterrorizada a Gaia entera: se detona la bomba atómica.

Este progreso experimentado y los grandes peligros que significaba contribuyó a la melancolía por las viejas costumbres, como ya se explicó, pero nada pudo evitar que la tecnología siguiera su lógico avance.

LA TECNOLOGÍA ACTUAL

El mundo dio un nuevo giro cuando la Gran Universidad de Lucrecio dio a conocer la energía de iones, una fuente de poder renovable y poco costosa que dejó obsoleto el uso de combustibles fósiles. También supuso un sin fin de posibilidades armamentísticas que no tardaron en explorarse.

Una vez aplicada la tecnología de iones en las armas, los soldados se igualaron totalmente, sino superaron, a las habilidades del Ki que podrían manifestar ciertas personas, así como también algunos poderes psíquicos. Los implantes cybernéticos se hicieron algo nada extraño, especialmente entre los soldados de carrera, aunque las armaduras mecanizadas fueron una implementación más común.

La medicina es capaz de curar la mayoría de los padecimientos, incluso el cáncer, y las extremidades que deben ser amputadas son remplazadas con prótesis cybernéticas eficientes y estéticamente aceptadas.

Las ciudades modernas poseen una excelente red lumínica y sistema de saneamiento. Desde el abandono del petróleo el aire de los centros urbanos es limpio y los motores no producen contaminación sonora. Con este panorama cualquiera diría que Gaia es casi un paraíso tecnológico, pero las personas miran con algo de temor cada nuevo adelanto, ya que significa también armas más poderosas y peligrosas, y no desean vivir una guerra que signifique la total aniquilación.



Vaynard Sterki, Rey de Hendell

Los OMI

En 1539 se produce una verdadera revolución en la guerra. Ingenieros de la Universidad de Arkángel desarrollan el modelo OMI-A (Organismo Mecanizado Inteligente - Modelo A), un mecha de aproximadamente cinco metros de altura, el cual se convirtió, desde que fue presentado al mundo, en la más novedosa y poderosa fuerza militar. Pronto, todos los países del mundo querían hacerse con ellos.

La mayoría de países le compraron la tecnología a Abel o encargaron numerosas unidades, lo que impulsó nuevamente el menguado poder económico y político del Imperio. Además, algunos países crearon sus propios modelos a partir del OMI-A, como el "Shogun" de Lannet.

Los OMI poseen cuerpos compuestos de titanio reforzado, y utilizan armas de fuego. A partir del Serie B todos poseyeron además armas y escudos de iones, tanto para ataques a distancia como cuerpo a cuerpo.

La aparición de estas nuevas armas agudizaron el temor general a un final catastrófico, si bien su utilización era inevitable. Aunque la gota había derramado el vaso, el modelo cultural Brigandine alivió el sentir general de las sociedades.

Abel continuó la investigación de sus armas excepcionales, y al cabo de veinte años ya habían desarrollado los OMI-C, el modelo más utilizado hoy en día. Sin embargo, actualmente hay unos pocos OMI-D, los más avanzados mechas, los cuales son capaces de enfrentarse por sí solos al menos contra 5 de sus predecesores.

La mayoría de los OMI son creados en una cadena de montaje que los hace todos iguales, si bien los más ricos aristócratas que saben pilotarlos



suelen comprarlos a pedido, cumpliendo caprichos estéticos y algunas especificaciones de armamento. Hasta ahora todos los OMI-D son distintos entre sí.

Todos los OMI poseen una inteligencia artificial limitada que ha sido mejorada en cada nuevo modelo. De esta forma, cada OMI es capaz de asesorar al piloto en la toma de decisiones, advertirle de peligros, sugerir tácticas, entre otras muchas cosas. Si bien un OMI puede pilotarse por sí solo si así se lo indican al ser activado, nunca han logrado igualar la destreza e intuición de un piloto humano entrenado.

Las Sociedades

Las sociedades de la Gaia actual son ilustradas y exigentes, capaces de conseguir lo que desean por medio de las armas si es necesario. Por otro lado, incluso en las monarquías se han implementado durante al menos un siglo los sistemas de alcaldías, por lo que los ciudadanos pueden votar los representantes que creen que harán mejoras en su localidad. Por ahora, las monarquías han subsistido los siglos de cambio sin mayores problemas, como es el caso de Abel, si bien ha sufrido revueltas de importancia.

Al contrario de lo que suponía la literatura del siglo XV, las ciudades de la actualidad no son sombrías y sumidas en la decadencia. Si bien la pobreza existe y los criminales abundan, generalmente las ciudades más importantes gozan de buenas infraestructuras y la seguridad es efectiva.

Los suburbios de las metrópolis, por otra parte, son lugares no tan afortunados, aunque ciertamente la mayor carencia que tienen frente a los sitios más ricos se limita a lo estético, ya que por lo general las alcaldías y los servicios de primera necesidad hacen muy bien su trabajo, si bien por supuesto estas zonas son las primeras en vivir cualquiera de los problemas económicos y sociales que se presenten.

Por otro lado, en muchas oportunidades se dan batallas esporádicas por la noche, escuchándose disparos o actualmente también armas de melee con tecnología de iones. Los combates entre el bien y el mal, entre organizaciones, y entre todo tipo de personas extraordinarias se siguen dando por todas partes del mundo por diversas razones.



Dyross, armado con su escopeta de iones, caminando por los suburbios de Kaine, esperando a su enemigo

Lastimosamente, desde hace un siglo aproximadamente la sociedad ha experimentado un malestar general con respecto a los progresos en el armamento, especialmente luego de utilizada la bomba nuclear. Se teme que en una próxima guerra mundial, las nuevas armas apoyadas por la fría y sorprendente efectividad de los OMI sean capaces de destruirlo todo.

La Situación Política

En Gaia comenzaron a darse cambios políticos importantes desde la primera Ruptura. Si bien el aquel entonces Sacro Santo Imperio de Abel logró reconquistar los territorios de la Alianza Azur, apenas éstos se hicieron fuertes nuevamente se rebelaron, causando la Segunda Ruptura, hecho que separaba definitivamente a Togarini, Remo y Bellafonte del más poderoso reino que haya levantado el hombre.

El Dominio, Argos, Lucrecio, Varja, las Tierras de Al-Enneth y la Costa del

Comercio nunca serían anexionadas nuevamente, y la política de todo el mundo se hizo compleja como hacía un milenio no lo era.

Los adelantos tecnológicos trajeron consigo grandes cambios en el plano político y económico mundial. Phaion se despegó totalmente como una de las potencias mundiales en el siglo XIV, haciéndose de Dwänhalf y acabando con los Reyes Piratas. Lucrecio, al mismo tiempo, se convirtió en el principal centro de invenciones, con lo que también le dio el título de potencia por derecho propio; la dinastía Giovanni siempre se mantuvo fuerte hasta la actualidad. Por su parte, Hendell extendió sus dominios hacia Goldar y comenzó una serie de reformas culturales que llevó a la modernización de ambos territorios.

Las guerras que sucedieron a lo largo de estos siglos, pero en especial la última, llamada Gran Guerra, cambiaron en las personas al menos la forma de ver las cosas, y así su lugar en el mundo. Los países comenzaron un proceso social nacionalista, hasta que definitivamente se abandonó la denominación de principado: todos los países en Gaia tendrían su propio estado y gobierno, ya fuera independiente o supeditado a una potencia en mayor o menor medida.

La tecnología puso a Abel en un período de marcada decadencia para lo que tradicionalmente era un predominio total; decadencia que perduró desde mediados del siglo XIV hasta finales del XV. De todos modos, una gran potencia es lo que es, aunque la balanza se niveló casi totalmente a causa de las revoluciones constantes en todos los aspectos.

Luego de que Kanon y Dalaborn se independizaron (proceso para el que los dalaborenses venían preparándose hacía mucho tiempo), muchos pensaron que Abel terminaría en el desastre. Sin embargo, se mantuvo en una pieza, y a principios de este siglo volvió a una época de cierto auge con el desarrollo de los OMI.

EL IMPERIO DE ABEL

Abel ha dejado de ser "Sacro Santo" desde hace más de dos siglos cuando la Iglesia se separó definitivamente de su gobierno. Actualmente el Imperio de Abel controla los países de Arlan, Ilmora y Helenia, mientras que Galgados y Alberia son territorios que mantiene como protectorados pero sin control en absoluto sobre ellos. La dinastía de los Barbados sigue en el poder, actualmente con el príncipe Lance Barbados.

EL IMPERIO DE TOGARINI

El Imperio Togarenses se consolidó en 1369, y desde entonces ha sido una potencia de primer nivel. Tanto es así que Koen Reinhard inició la Gran Guerra atacando y conquistando Kashmir, Gabriel y posteriormente hasta el mismo Shivat y Phaion. Finalmente acabó perdiendo, pero esto no significó que su poderío disminuyera. Actualmente posee un poderoso ejército compuesto por los OMI modelo Azur, una copia de los originales, ya que Abel decidió no venderle la tecnología.

PHAION EIEEN SEIMON

Por otro lado, la tercer potencia mundial es Phaion Eien Seimon, cuya principal fortaleza es el progreso económico. Sus dominios se extienden por la costa este del Viejo Continente, desde sus fronteras con Gabriel hasta el norte, teniendo total control sobre Dwänhalf. Sus cargamentos llegan a todas partes del mundo, y constantemente recibe extranjeros que tienen la esperanza de progresar, lo que puede ser un problema en el futuro próximo. Tanto por su localización y por hechos del pasado, tiene muy buenas relaciones con Abel, y muy malas con Togarini.

EL IMPERIO DE HENDELL

Hace pocos siglos surgió en el norte una potencia de segundo orden, una nación fuerte que ha intervenido en los acontecimientos de mayor importancia política y que actualmente posee una fuerza militar a tener en cuenta: el Imperio de Hendell.

En 1180, Dan Sterki invadió Goldar conquistando todo su territorio y sometiendo a todos sus clanes. Esto significó una gran fuente de recursos y en el caso de los vencidos, un progreso cultural sin precedentes.

Intervino en varios conflictos, principalmente contra Phaion, lo que ha causado que las relaciones entre ellos se mantengan siempre al borde de la hostilidad. Hendell necesita tierras que no estén dominadas por el hielo, y tanto Dwänhalf como Moth le serían de utilidad, aunque claro, el primero está bajo poder de Eien.

Actualmente está gobernada por Vynard Sterki, un rey respetado hasta por sus rivales. Vynard es un militarista inteligente, que planea la anexión de nuevas tierras y así convertir a Hendell en una potencia de primer nivel.

Poseen un ejército bien entrenado y un número considerable de OMI modelo C, lo cual, apoyados por su clima difícil de soportar, les hace una nación bien resguardada.

LOS ESTADOS EPISTOLARES

A lo largo de los últimos siglos, ha destacado la decadencia militar que sufrió Argos, un país que se aferró demasiado a las viejas formas de hacer la guerra ya obsoletas. Su avance entonces fue lento, aunque actualmente posee un ejército que mezcla un número limitado de OMI-B y soldados con equipo cincuenta años atrasado.

Por su parte, El Dominio no ha mostrado muchos cambios desde las épocas en que pertenecía al Sacro Santo Imperio. Su estructura social es la misma y si bien ha asimilado las últimas tecnologías, a la vista no parecen

haber modificado la apariencia de sus contrucciones, que aún conservan el estilo barroco de medio milenio atrás.

La Inquisición es el brazo armado de la Iglesia, y actualmente es una verdadera potencia militar por sí misma. Las arcas de El Dominio quedaron menguadas con la compra a Abel de numerosos OMI-C, los cuales fueron a parar con los ingenieros de la organización. La Inquisición entonces tiene como característica principal el uso del modelo "Dark Angel", unos OMI negros como la noche que utilizan la tecnología de iones para cazar y exterminar seres sobrenaturales. La mayoría de estos seres no han tenido oportunidad alguna, y grupos de estos OMI son incluso capaces de matar a un dragón antiguo tras una igualada contienda.



Un típico OMI-C "Dark Angel"

LAS TIERRAS DE AL-ENNETH

De una forma similar a lo sucedido en El Dominio, estas tierras no han experimentado muchos cambios en su modo de vida. Adoptaron muchas de las nuevas tecnologías, pero su arquitectura y bases culturales se han mantenido exactamente iguales a como lo eran hace más de 600 años. Poseen un ejército poco poderoso, aunque los desiertos los han ayudado a defenderse de forma efectiva. Poseen pocos OMI, aunque los emplean con bastante efectividad.

LA ISLA DE VARJA

En Varja se han dado muchos cambios culturales en los últimos siglos, aunque nunca llegando al punto de olvidar las antiguas tradiciones. Han logrado un balance justo entre lo viejo y lo nuevo, mezclando las modas, la arquitectura, y otros muchos aspectos. Lannet sigue siendo militarmente superior a Shivat, aunque con la llegada de los OMI las distancias se han acortado.

Varja vive una situación particular, ya que desde la Gran Guerra, el Imperio Togarense tiene bajo su control la Magatama del Metal. Conserva la poderosa piedra en territorio shivatense, aunque bajo su custodia, lo cual le da un gran poder sobre las dos naciones de la isla.

TOL RAUKO

Los caballeros de Tol Rauko tuvieron un período de gran importancia e incidencia en la política de Gaia durante el siglo XIV, pero luego pareció desaparecer de la escena casi totalmente. Su fuerza militar siguió siendo del mismo peso, pero se alejó de los movimientos políticos y las guerras que siguieron. Se dedicaron a un proceso de cambios internos, más que nada con el fin de ser autosuficientes y generar un sentido de patriotismo.

Durante los casi dos siglos que siguieron hasta la actualidad, estos templarios hicieron su propia descendencia controlando firmemente la natalidad, e instruyeron a todos sus hijos en el arte de la guerra. Cuando terminaron los conflictos que mantuvieron muy ocupado a Abel, sólo entonces el imperio se dio cuenta que ya no tenía ningún control sobre la isla, y que Tol Rauko como organización se había independizado.

Actualmente los templarios no se denominan un país, sino simplemente una organización autónoma. Su número no ha aumentado demasiado con respecto al que tenían a finales del milenio anterior, pero sus capacidades económicas se incrementaron exponencialmente.

Sin embargo, la organización sufre una especie de crisis de identidad, sin saber muy bien si aún deben seguir cumpliendo su antiguo cometido o pasar a ser una orden de guerreros con otros fines, como por ejemplo, el mantener algún tipo de equilibrio entre las naciones y evitar masacres.

La isla se ha mantenido actualizada tecnológicamente pero mantiene un código de guerrero y una estética caballeresca. Han adquirido algunos OMI-C y los han modificado, produciendo su propio modelo, el "Knight".

HAUFMAN Y MOTH

Aislado casi totalmente del mundo, la forma de vida en Haufman ha cambiado muy poco en todos estos siglos. Se han implementado algunas nuevas tecnologías, pero por las características del Pico del Mundo, muchas son prácticamente inútiles, como el automóvil o el avión. Por el intenso frío también suele fallar la electricidad, lo cual hace que sólo unos pocos tengan deseo de aprovecharla de a ratos. La nación entera entonces aún sigue en un estilo de vida muy parecido al que tenían en el siglo X.

Por otro lado, Moth experimentó muchos cambios. Sus pueblos se han transformado en pequeñas ciudades, su gente se ha ilustrado y las industrias florecieron. Sin embargo, los gobiernos nunca llegaron a ser más que poderes locales, limitados a una ciudad, por lo que sin el control de Abel, la población de Moth nunca encontró un espíritu que los uniera como nación. Esto ha llevado a que estas tierras sean muy vulnerables a ataques, pero también muy difíciles de controlar ofreciendo escasos beneficios. Por esta razón se le ha considerado una especie de tierra neutral.

DALABORN Y KANON

Luego de la Gran Guerra, se hizo evidente que Abel no podía tener bajo protección efectiva a un territorio tan extenso. A lo largo de los últimos siglos Dalaborn había tenido muchas diferencias con el gobierno centralizado en la figura del emperador, y tras su debilitamiento a causa de la guerra, su pueblo reclamó la independencia. Kanon había sufrido una cruel invasión por parte de tropas de Bellafonte en medio de la última guerra, mientras Abel debía concentrar su ejército en Togarini. La falta de apoyo alguno para defender sus tierras causó un descontento general en el país, lo que motivó que su gente también reclamara la independencia junto a Dalaborn. Abel no podía hacer demasiado, y aceptó las demandas.

Actualmente, Dalaborn y Kanon son aliados, se apoyan en todo lo que pueden y cuidan de sus intereses. El primero se ha convertido, como lo solía ser, en un importante poder militar terrestre, poseyendo quince OMI-C. Por otro lado, Kanon aún tiene sus antiguas virtudes, produciendo los mejores barcos y aviones del mundo.

LUCRECIO

El caso de Lucrecio es muy particular. Sin duda es la nación que más ha intervenido en los avances tecnológicos de Gaia de los últimos siglos, a la vez que ha escapado siempre al dominio extranjero. Popularmente no es considerada una potencia, pero muchos politólogos sostienen que en realidad es la nación con mayor poder en Gaia.

Los investigadores de Lucrecio hicieron avances en el armamento y desarrollaron el motor de combustión interna además de muchos avances menores; pero quizá sus mayores logros fueron la fabricación del primer microchip y la implementación de la energía de iones. Fue Lucrecio además quien terminó la Gran Guerra y evitó el inminente dominio mundial de Togarini, lanzando la bomba nuclear.

Actualmente está gobernado por el rey Asmit Giovanni, un hombre que hace honor a su linaje. No gusta de la guerra, pero ha debido cuidar sus espaldas con la adquisición de varios OMI-C, lamentándose los usos que se le han dado a la tecnología de iones desarrollada en su nación.

Lucrecio actualmente es una monarquía parlamentaria, donde la figura del linaje Giovanni es absolutamente venerada. Aún así, el parlamento tiene ciertas potestades legislativas.

Los Seres No Humanos

Dos siglos y medio después de la Ruptura de los Cielos, la energía mágica del mundo se restauró hasta alcanzar un nivel igual al que había antes de la activación de la máquina de Rah. Esto significó que muchas entidades sobrenaturales se sintieran más enérgicas, y que aquellos que estaban aletargados pudieran despertar.

Así pasó. Grodd, un dragón antiguo, despertó y buscó seres menores que le sirvieran de agentes. Con su ayuda, comenzó a observar el mundo. Con pesar se dio cuenta de que conseguir un sitio para los suyos sería casi imposible debido a la mentalidad humana. Grodd entonces comenzó por despertar a otros dragones, con el fin de crear un ejército de poderosas entidades que lograran lo que se proponían por medio de la violencia. Y así lo hizo...

A mediados del año 1373, por todo el mundo levantaron vuelo los dragones. Sólo es posible imaginarse la conmoción que esto provocó por todo el Viejo Continente. Ante la primera agresión, Grodd contraatacó, lo que inició la llamada Guerra de los Dragones.

En este momento de convulsión social, los líderes más radicales de Samael tomaron el control. La organización hizo pública su existencia en todas las ciudades donde tenía una fuerte presencia; un mes más tarde Yehuda hace lo mismo. La Inquisición decide no dejar a uno solo con vida.

En medio de la guerra, tras un intenso debate Magus se da a conocer, pero mantuvo una postura neutral e intentó el entendimiento entre las partes. Mientras tanto, en los campos de batalla las armas de fuego y las habilidades sobrenaturales causan miles de muertes en ambos bandos.

Finalmente, tras diez años de guerra, el emperador Elías II y el Mariscal Vince Galaera convencen a la Iglesia de que deje vivir a los no humanos en



en la zona norte de Galgados; territorio con central en Hannelone. Las ciudades que se establecieron allí, abandonadas por el mundo, no fueron lo que sus habitantes esperaban. Cayeron en la pobreza y decadencia.

Pero por otra parte, la guerra entre la Inquisición y Samael no parecía terminar. Tol Rauko se manifestó a favor de pactar la paz, y luego de que un espía D'Anjayni lograra asesinar al Sumo Arzobispo, la Inquisición tuvo que comenzar las negociaciones.

Los miembros de Samael que no quisieran irse a Galgados podrían quedarse en guetos. Así se pactó, y por décadas estas herméticas comunidades funcionaron de maravilla.

Pero el mundo había cambiado para siempre, y la destrucción causada por los no humanos creó un sentimiento racista que fue aumentando en algunos países, muchas veces alentado por el mismo gobierno.

La vida fue muy difícil una vez que la humanidad se recuperó de los daños causados por la guerra. El rechazo hacia todo lo que no fuera de la raza humana se incrementó, y hubieron varios linchamientos. Sin embargo hubieron líderes que intentaron revertir la situación, como el emperador Virgil Barbados, que redactó edictos en favor de la tolerancia racial.

Los cambios sociales fueron muy lentos, pero extrañamente se vieron apoyados por la violencia. La Gran Guerra dejó exhausta de la lucha a las personas, ya ni quedaban energías para el rechazo absurdo. Sumado al hecho de que seres no humanos apoyaron a Abel en la guerra, y que miembros de Samael ayudaron en la reconstrucción, en la mayoría de las regiones del mundo el racismo disminuyó significativamente (aunque en Togarini aún continúan las medidas segregacionistas).

Aún hoy los no humanos son vistos con algo de recelo por muchos, pero la tolerancia es notoria y satisfactoria; los racistas no pasan de meros insultos. Con los esfuerzos de Samael como organización, sus miembros recibieron muchas ayudas sociales y actualmente hasta tienen ciudadanía, si bien ambas partes aún desean que se mantengan los guetos.

Las Organizaciones

En la actualidad la realidad de las organizaciones ha cambiado mucho desde los tiempos de Elizabetta Barbados, principalmente luego de los hechos de La Revelación. El caso de la Inquisición y Tol Rauko es especial, ya que han conseguido verdadero poder político, e incluso tienen un representante en el Alto Senado de países; la primera es particular, ya que prácticamente se ha desvinculado de la Iglesia como institución.

SAMAEL

Esta es la organización que protege los intereses de los no humanos, y ciertamente lo ha hecho muy bien. No se sabe dónde están los Ángeles Caídos, pero en cada reunión del Alto Senado, uno de ellos asiste para intervenir si se lo permiten y es preciso.

Samael se encarga de velar por el bienestar de todos sus miembros, y protegerlos del racismo en un mundo dominado por los humanos; ahora más que nunca, ya que las nuevas armas igualan o superan las capacidades que hacían a los suyos seres más poderosos.

Está en confrontación directa con la Inquisición, como siempre lo ha estado, y los Dark Angels no hacen más que alarmarlos, la cacería que han iniciado hace años ha acabado con varios de sus miembros más fuertes y no parece haber nadie preocupado por el asunto.

Tienen una red de información en los guetos de cada ciudad, y saben hacerse escuchar. Las naciones del mundo no desean tener que afrontar guerras civiles desperdigadas en todas sus ciudades, por lo que intentan mantener contenta a la organización.

Los miembros de Samael ven con recelo las ciudades no humanas del norte de Galgados, creyendo que quienes viven allí han abandonado sus principios fundamentales, especialmente el de la libertad y la dignidad, y se han exiliado a sí mismos a un rincón del Viejo Continente. En contraposición Samael lucha por la igualdad de derechos entre las razas.

LA ORDEN DE YEHUDA

La antigua Orden de Yehuda ha desaparecido casi totalmente y toda su actividad se reduce a escasas ciudades. Esto se debe a que la Inquisición casi los exterminó por completo en los enfrentamientos directos que tuvieron a lo largo de los últimos siglos. Ya no hay muchos altos miembros y su influencia es verdaderamente nula, por lo que es poco probable que continúe existiendo a menos que suceda algún acontecimiento extraño.

LA ORDEN DE MAGUS

El misticismo que ha rodeado a la orden en los últimos siglos es por demás extraño. Por fuera del secretismo, conocida por todo el mundo, Magus se caracteriza por su estilo diplomático y su disposición para ayudar en todo lo que sea posible. Su número se ha incrementado de manera considerable al igual que su influencia, y algunos ya lo consideran una organización capaz de igualar políticamente a la Inquisición y Tol Rauko. Efectivamente, llevan años insistiendo con que se les deje entrar al Alto Senado, y posiblemente su integración esté cerca.

Su núcleo es bien conocido y se encuentra en la ciudad de Eustace, en Ilmora, reconocido ya por todos: una espectacular edificación parecida a una universidad convencional, sólo que en esta se realizan estudios de la hechicería.

Por supuesto, la Inquisición mira la orden con total desprecio, pero nunca ha podido hacer nada contra ella a causa de la situación política, y

es que Magus siempre se ha mostrado servicial y pacífica desde que se dio a conocer. Su neutralidad en la Guerra de los Dragones, su ayuda a los desamparados, sus obras de beneficencia, y su ferviente apoyo a las potencias de Abel y Phaion, hacen que sea difícil hallar un justificativo que permita destruirlos. Sus actos no han sido sólo excelentes movimientos políticos, sino que la orden tiene un real espíritu altruista; lo que hace que hoy en día, increíblemente hasta los cristianos deban admitir que Magus les cae simpática.

Pese a todo, la orden tiene serias restricciones en cuanto a su magia se refiere. Los gobiernos del mundo, especialmente los cristianos, temen y respetan la demostrada capacidad de los conjuros, y sólo algunos están permitidos para su uso. Siempre que un miembro de la orden se presenta ante otras autoridades, se coloca cerca un artefacto que vibra apenas se utilicen energías sobrenaturales en la cercanía. Además, ciertas cámaras pueden detectar la energía que liberan los conjuros al ser proyectados, a menos que estén basados en fuerzas espirituales o se enfoquen y hagan efecto directamente sobre una persona.

Por otro lado, el reconocimiento a Magus como organización seria y responsable no ha liberado el uso de la magia. Cada miembro de Magus está registrado, y ninguno que no pertenezca a la orden tiene permitido el lanzar cualquier tipo de conjuros. Cualquier norma violada, ya sea por un miembro o un mago no registrado, es ajusticiada por la Inquisición, y sigue siendo igual de brutal que antaño.

En los últimos años, a los Magius Locci han llegado noticias acerca de que la Inquisición está utilizando sus Dark Angels para cazar y asesinar a cualquier mago con el que se crucen, por supuesto, durante la noche y en lugares donde sea posible el uso de los mechas. Según parece uno sólo de ellos es capaz de acabar con un grupo entero de hechiceros. Hasta ahora ninguno ha pertenecido a la orden, pero la organización se encuentra en alerta amarilla sobre la situación, a sabiendas de que ya es un hecho público la caza de no humanos no registrados o fuera de los guetos (cosa que en un inicio era rotundamente negada).

Para afianzar su poder, Magus ha adquirido tres OMI-C y ha comenzado a investigar y desarrollar tecnomagia avanzada, un avance que consideran tiene mayor potencial que la tecnología de iones.

SOL NEGRO

El progreso de Sol Negro en los últimos siglos ha sido algo realmente impresionante. Hoy en día, es la empresa multinacional más importante y poderosa del mundo, ofreciendo todo tipo de servicios, desde bebidas y medicamentos hasta insumos para el hogar o maquinaria industrial.

Sol tiene un poder político significativo, si bien ha entendido que lo más inteligente es presionar en las sombras. Aún así, no le interesa ninguna clase de dominio gubernamental mientras nadie se meta en sus negocios.

Su logo se encuentra por todas partes, al igual que sus megamercados y productos. La gente conoce a la empresa y confía en ella, aunque no son pocos quienes la miran con recelo.

Aún continúa con sus negocios secretos, como el de armas: fueron quienes le proporcionaron a Togarini y Lannet los diseños básicos para reproducir sus propios OMI. Aún hoy comercian con artefactos de origen sobrenatural, y no se rinden en la búsqueda de Logias Perdidas, las cuales aún abundan y pueden proporcionar un poder personal considerable.

El Alto Senado

De un funcionamiento similar al Alto Senado del Imperio de Abel (el cual ya no tiene sentido práctico), este cuerpo internacional se compone por representantes de todas las naciones del mundo y las organizaciones que sean invitadas por ellos. Habitualmente se reúnen una vez al año, si bien pueden hacerse juntas extraordinarias si el 50% de los miembros así lo comunican.

En un inicio sólo se enviaba a un único representante, aunque con la llegada de afiliados y organizaciones, el número se aumentó para marcar una diferencia en el conteo final de votos. Así, se estratifica en niveles de importancia: los miembros plenos tienen 3 representantes, los afiliados 2, y las organizaciones o invitados sólo 1. A la hora de votar una moción, cada representante vota sumando 1 a una de las opciones planteadas.

Por supuesto, a estas reuniones los representantes suelen llegar con varios de sus amigos y su séquito personal, lo que hace del Alto Senado una forma especialmente útil para crear lazos entre los dirigentes de las distintas naciones.

Cada 4 años, los miembros plenos escogen a uno de los representantes como *Princeps Senatus*, el cual preside las reuniones, puede convocar hasta una vez por año al Senado en una ocasión especial, y decide el orden en que cada representante puede expresarse en una discusión.

El Sistema Monetario

A lo largo de los siglos el uso de la moneda de oro como método de intercambio se hizo cada vez más complicado y finalmente quedó obsoleto, dando lugar al papel moneda. En recuerdo de la vieja moneda imperial, la actual recibe el nombre de Escudo. Tanto para intercambios interpersonales como interbancarios son utilizados los escudos, y si bien existen monedas locales, el Alto Senado ha logrado la aprobación mundial del escudo y ha determinado su valor.

El actual escudo equivale a 0.10 escudos de oro, a la vez equivalente a 50 euros de nuestro mundo.

EL ARMAMENTO

En la actualidad las armas de fuego y de iones son sin duda la forma más efectiva de causar daño letal a un enemigo. Las espadas, hachas, arcos y demás dejaron de ser utilizadas, al menos por los ejércitos, a mediados del siglo XIV. El desarrollo de nuevas armas llevó a la invención de nuevos métodos de protección; siendo el kevlar y el aura de iones las defensas de uso casi exclusivo contra proyectiles físicos y energéticos respectivamente.

Por otro lado, con la implementación de la energía de iones surgieron nuevas armas de combate cuerpo a cuerpo. En apariencia son totalmente iguales a las arcaicas, aunque es cierto que emiten un leve brillo; sus hojas metálicas son huecas y muy livianas, poniendo dentro los circuitos que hacen posible una hoja de iones. Aún así, con el Brigandine han surgido nuevamente guerreros románticos que utilizan armas antiguas simples.

A continuación se dará una lista de las nuevas armas. Recuerda que cada arma de fuego presentada tiene su versión de iones, que es igual a la convencional con la variación de que ataca en la TA de Energía. La misma regla siguen las armas arcaicas adaptadas a la tecnología de iones.

TABLA DE ARMAS MODERNAS

ARMA	Daño	Turno	Recarga	Especial
Pistola	70	+10	6 2	Precisa
Fusil de asalto	100	+0	8 2	Cobertura
Rifle de precisión	90	-40	5 3	Precisa
Escopeta	110	-20	8 4	Potencia
Ametralladora	130	-40	20 3	Ráfaga
Granada	150	+10	-	Crítico auto.

Las armas presentadas son muy básicas, pero ofrecen una posibilidad de juego sencilla de utilizar y abierta para cualquier especificación o cambio que un DJ quiera realizar. Como la tabla anterior es útil tanto para los humanos como para las armas de los mechas, no pueden especificarse rangos de acción, tamaños o costos.

La columna Recarga muestra dos números. El primero es la cantidad de ataques (no de balas) que realiza el arma antes de descargarse; armas como el fusil de asalto lanzan más de una bala en cada ataque, reflejándose en su daño, y a causa de ello tiene determinado número de ataques antes de quedarse sin munición. El segundo número indica los turnos que se requieren para recargarla, igual a como se indica en la Tabla 30 del Manual Básico de Anima.

Cobertura: El especial de cobertura permite al tirador enfrentar a sus oponentes a ráfagas de balas sin apuntar, por lo que éstos tienen más difícil atacar debido al peligro que corren. El realizar fuego de cobertura consume todo el asalto del personaje, pero causa a sus oponentes un penalizador de -20 al Ataque. El penalizador se acumula por cada tirador realizando la maniobra, pero luego del primero sólo causa un -10, hasta un máximo de -60.

Potencia: Este especial significa que el arma tiene una potencia de disparo superior, con la que es capaz de atravesar al objetivo si se obtiene un daño final de 70% o superior, pudiendo entonces dañar a otra persona que se encuentre detrás.

Ráfaga: Indica que el arma no puede atacar un punto determinado por sus características, y que por lo tanto siempre lo hace en una ráfaga. De esta manera, el tirador ataca a todo aquel que se encuentre en un área reducida, que si se extiende, le causa penalizadores al Ataque.

Crítico automático: Significa que cuando el arma hace daño, por más mínimo que sea, causa un crítico a su víctima.

TABLA DE PROTECCIONES

Nombre	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE
Kevlar	4	3	5	1	2	1	0
Kevlar reforzado	6	4	6	1	3	1	0
Aura de Iones	0	0	0	0	0	0	4
Aura superior	0	0	0	0	0	0	6

Las últimas protecciones de Kevlar pueden ser colocadas revistiendo internamente las armaduras, y esto ha motivado el uso de yelmos para proteger la cabeza de atentados. Al mismo tiempo, puede combinarse con un aura de iones, siendo ésta la única forma de defenderse contra los disparos de armas que utilicen esa tecnología. Estas auras requieren de aparatos y entramado de circuitos que sólo lo hacen sostenible apoyado por una estructura como los metales utilizados en las armaduras modernas.

Cabe aclarar que las armaduras no ofrecen ninguna protección real, excepto las hechas de metal, que por más finas que sean ofrecen TA 3 contra filo. Pese a todo, nada impide que un personaje desee protegerse además con una armadura arcaica real, desarrollando su Llevar Armadura.

Lógicamente es imposible defenderse de un arma de fuego o iones, por la velocidad que posee el disparo. Por esta razón, cualquier persona que reciba un ataque de una de estas armas sólo puede lanzar 1d100, siendo el resultado su Defensa Final. Para poder utilizar su habilidad de Esquiva, el personaje debe tener Inhumanidad. Si alcanza Zen, es incluso capaz de utilizar Parada. Aún así, siguen aplicándose los penalizadores por defenderse de proyectiles disparados.

Para poder utilizar efectivamente un arma, el personaje debe tener la Tabla de esa arma en particular, que tiene un costo de 20 PD si no es su arma básica aprendida. Todas las armas de fuego y de iones se consideran similares, requiriendo una sola tabla para poder utilizar el arma en sus dos versiones. Por otro lado, el personaje puede adquirir la Tabla de Armas de Fuego y tener pericia en todas ellas, con un costo de 50 PD.

Recuerda que las armas de iones tienen un cargador de energía, que a todos los efectos no hace diferencia en la cantidad de disparos que puede realizar antes de descargarse, así como tampoco en el tiempo de recarga.

Como Jugador o DJ eres libre de crear nuevas armas. Las presentadas son básicas y típicas, pero sin duda hay muchas personas en Gaia que trabajan constantemente desarrollando nuevas y originales armas con el fin de sorprender a sus enemigos con sorprendentes capacidades. Para este tipo de objetivos puedes utilizar la habilidad Diseño.

Al utilizar un arma de fuego, el personaje utiliza su Habilidad de Ataque para disparar, representando su puntería. Cualquiera que tenga un arma en las manos no es capaz de defenderse con su Parada y recibe un -20 a su Esquiva a menos que sepa algún arte marcial.

NUEVAS HABILIDADES

Debido al cambio de época, las Habilidades Secundarias han de ser modificadas ligeramente. A continuación se describen nuevas habilidades y sus características.

INGENIERÍA (Inteligencia)

La Ingeniería es una ciencia de especial interés en la actualidad, la cual requiere una especificación especial. Es una Habilidad Intelectual, con la cual el personaje podrá hacer obras muy variadas y recibir tanto dinero, reconocimiento y poder político como su imaginación le permita. Es posible especializarse en una rama de la ingeniería, recibiendo un bono +40 a las tiradas.

DISEÑO (Inteligencia)

Esta es una Habilidad Creativa que representa lo bueno que es el personaje en el diseño de armas, mechas, vehículos de cualquier tipo, u otras posibles aplicaciones similares. Para que un personaje pueda diseñar su propio mecha es necesario que desarrolle esta habilidad, o de otro modo deberá contratar los servicios de un diseñador (que es lo que hace la gran mayoría). Los OMI modelo convencional, utilizados por el ejército, tienen una dificultad de diseño de Medio.

MECÁNICA (Percepción)

Representa, entre otras cosas, la habilidad del personaje para resolver asuntos mecánicos de vehículos o mechas, tales como detectar problemas en la estructura o circuitos y ser capaz de repararlos, o como saber armar uno de ellos, ya sea de cero (algo extremadamente complejo) o alguna parte en particular. Los personajes pueden especializarse en un tipo de mecánica concreta, recibiendo un bono +40 a sus tiradas. Se considera una habilidad Creativa.

INFORMÁTICA (Inteligencia)

Habilidad Creativa que representa lo bueno que es el personaje en el manejo de los sistemas informáticos y los lenguajes de programación. El Sistema Operativo más utilizado en Gaia (tanto en sus versiones para PC como en máquinas de todo tipo) es el Nexxus, desarrollado por Sol, el cual ofrece un entorno fácil de utilizar y una seguridad muy difícil de violar; sin embargo, ningún sistema puede resistirse a la mente entrenada y los recursos de un maestro en la informática. Con una Habilidad por encima de 40 el personaje es capaz de crear sus propios programas.

CONducir y PILOTAR (Destreza)

Habilidades Especiales con costo de 2 PD. Sirven a la hora de hacer uso de los vehículos con los que están directamente relacionados.

PILOTAR MECHA (Destreza)

Otra habilidad Especial cuya utilidad es específica para el manejo de los mechas (los OMI en esta adaptación). El costo por punto es de 4 PD, pudiendo reducir su costo con la ventaja Apto en una Materia, pero de 3 PC. No puede recibir bonos por categoría ni el bono innato por nivel.

LOS MECHAS

Desde su aparición hace más de 40 años, los mechas OMI causaron una verdadera revolución en la guerra, y actualmente cualquier ejército del mundo debe tener un escuadrón de ellos para poder enfrentar una batalla. Lógicamente, los OMI son sólo los mechas de esta adaptación, pero las reglas presentadas a continuación pueden servir para la creación de cualquier clase de mecha.

Puntuaciones de los Mechas

Cada mecha posee puntuaciones que representan sus capacidades, tal y como si fueran personajes en sí mismos. La ficha de un mecha es limitada, fácil de comprender tanto como de crear, y es sencillo utilizarla cuando debe combinarse con la destreza de su piloto.

PD: Cada mecha tiene una cantidad determinada de PD, los cuales representan su nivel tecnológico y máximas capacidades. Con estos PD se adquieren las puntuaciones del mecha.

Características: Los mechas poseen las mismas características de los personajes convencionales de Anima, a excepción de la Voluntad. Cada punto en cualquiera de ellas cuesta 1 PD, y para las mismas sólo pueden asignarse un máximo del 20% de los PD totales.

Límites: Las características limitan la máxima capacidad del cuerpo del mecha, o lo que es lo mismo, indican el tope que tiene el mecha en una tirada de Habilidad. Este límite es igual a los puntos de la característica x10. Por ejemplo, con Destreza 12, un mecha no puede atacar con un resultado final mayor a 120, ya que el Ataque es una acción que está regida por la Destreza. El piloto puede elegir si mantener el resultado final de la tirada, o si es mayor al límite, igualarlo al mismo o mantener el resultado final. Esta última opción siempre daña los sistemas del mecha por sobrecarga, según como lo indique el DJ.

Habilidades: Las Habilidades de los mechas funcionan de la misma manera que las Habilidades Secundarias de un personaje. Cada una tiene un costo de 2 PD. Cuando un piloto decide realizar una acción, suma a su puntuación de Pilotar Mecha la cantidad que posea el mecha en la Habilidad relacionada. Por ejemplo, para disparar con un arma, el personaje suma su habilidad para pilotar y la habilidad Disparo de su mecha, realizando entonces su tirada de ataque. Recuerda que el resultado final no puede superar el límite impuesto por la característica, o la estructura se verá dañada. El piloto (o el mecha si no es tripulado) puede escoger si limitar el resultado de su tirada para igualarlo al límite seguro.

Estructurales: Las puntuaciones estructurales corresponden a la resistencia del mecha en varios aspectos. Son tres: Estructura, Escudos y

Energía. La primera son concretamente los Puntos de Vida, y se calcula tomando en cuenta la Constitución del mecha y los múltiplos obtenidos con la inversión de PD, tal y como se hace con un personaje cualquiera. La segunda es la resistencia de los escudos de iones de los mechas; se basan en la característica de Poder, y sus puntos se calculan siguiendo el mismo método que con los PV; sin embargo, su funcionamiento es distinto, ya que cada vez que el mecha bloquea un ataque de iones, el escudo recibe el daño, obedeciendo las mismas reglas que los escudos sobrenaturales; al siguiente asalto el escudo se regenera a su máximo, pero si fue reducido a cero, el mecha pierde 2 puntos de Energía. Por último, la Energía tiene las mismas reglas que el Cansancio, y funciona exactamente del mismo modo a excepción de que corresponde a los puntos de Poder. Al invertir 10 PD se puede incrementar la Estructura en un monto igual a la Constitución, o en 1 la Energía total del mecha. Invertiendo 20 PD puede incrementarse la capacidad de los Escudos en un monto igual a la puntuación de Poder.

Las Habilidades del Mecha

A continuación serán descritas las Habilidades que todos los mechas tienen en común. Las puntuaciones presentadas tienen un costo de 2 PD por punto, sin límite a su valor, sin embargo recuerda que el resultado final de las pruebas está dado por las características del robot. Los valores de las habilidades se suman a la puntuación de Pilotar Mecha del piloto, o son simples si es que el mecha los utiliza automáticamente.

COMBATE (Destreza/Agilidad)

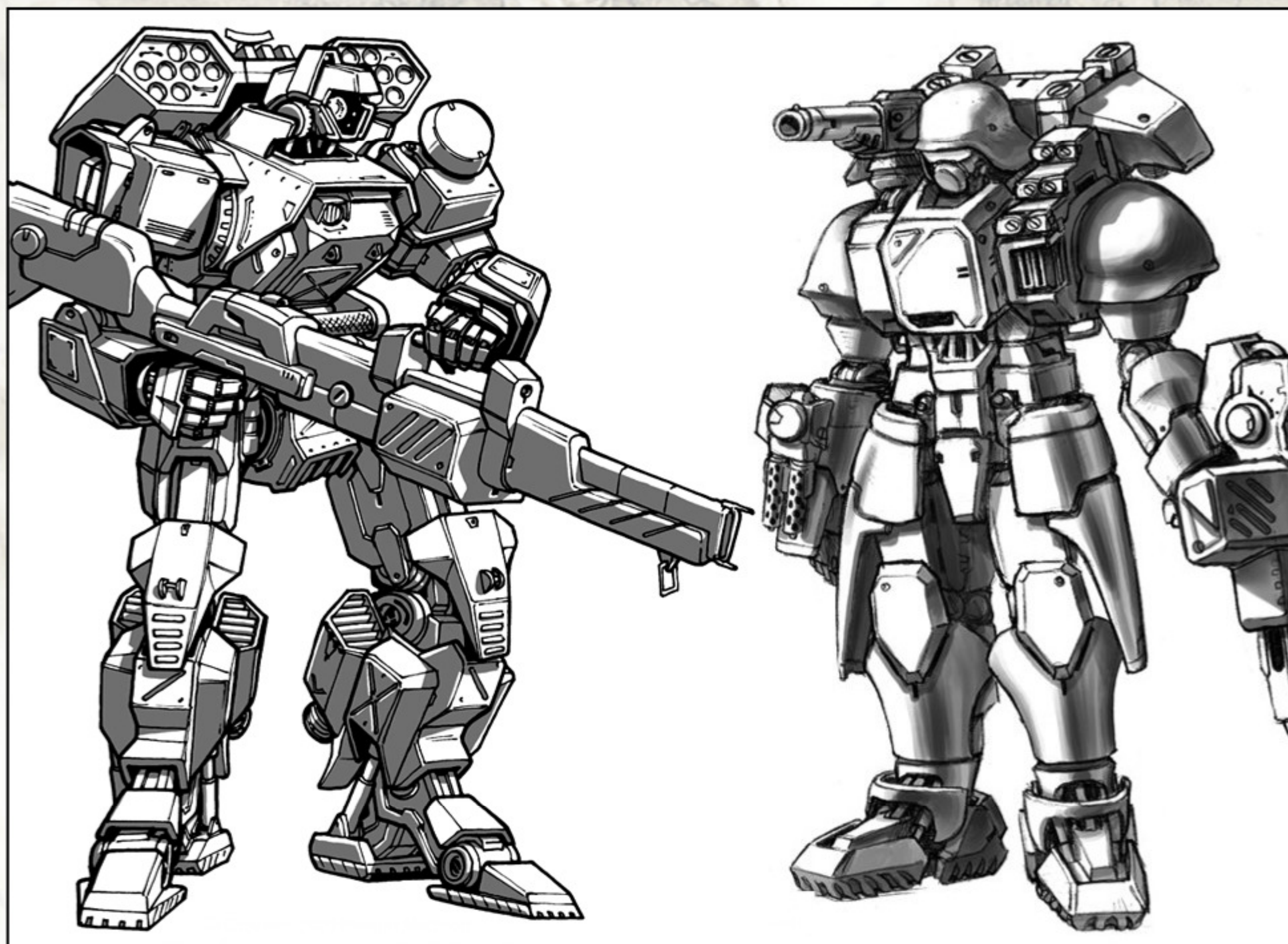
Representa la habilidad del mecha para el combate cuerpo a cuerpo y la defensa contra ataques a distancia. La característica que marca su límite es la Destreza para el Ataque y Parada, y la Agilidad para la Esquiva. Puede marcarse un desequilibrio en el mecha a la hora de crearlo, inclinándolo su puntuación en grupos de 10 hacia el Ataque o la Defensa, con diferencia máxima de 50 puntos.

Los mechas no reciben penalizadores por defenderse contra ataques a distancia. En el caso de ataques basados en iones, el mecha debe tener escudos energéticos para poder defenderse.

El mecha es capaz de utilizar cualquier arma cuerpo a cuerpo que se le haya equipado, pero el piloto debe tener pericia en las armas que vaya a utilizar, o de lo contrario recibirá los penalizadores normales a su habilidad.

DISPARO (Destreza)

Es la capacidad de los sistemas del mecha para apuntar y coordinar las armas a distancia con el fin de acertar un disparo. Como con las armas de



Los primeros modelos OMI convencionales: el OMI-A a la izquierda, y el OMI-B a la derecha

con las armas cuerpo a cuerpo, el piloto debe tener pericia en las armas que utilice o recibirá los penalizadores normales a su habilidad.

La suma de los PD invertidos en Combate y Disparo no puede superar el 50% de los PD totales del mecha.

SENSORES (Percepción)

Mide la capacidad de los sensores del mecha, o lo que es lo mismo, sus radares y sentidos artificiales de vista y oído. A menos que el piloto desee realizar una búsqueda específica, seguramente siempre sea el mecha (con el doble de esta puntuación como Habilidad final) quien realice la tirada.

VIGOR (Fuerza)

Representa la capacidad del mecha para realizar proezas de fuerza o cualquier prueba de vigor que obligue a un esfuerzo de su estructura.

ATLETISMO (Fuerza/Agilidad)

Es la medida de la capacidad atlética del mecha. Representa las típicas Habilidades Secundarias de Atletismo, Acrobacias, Saltar, Trepar, etc. Las destrezas del piloto no tienen incidencia en estas acciones, sino que sólo debe poder pilotarlo adecuadamente.

INFORMACIÓN (Inteligencia)

Representa la base de datos del mecha. Aquí el piloto tiene recursos de todo tipo, como inmensas bibliotecas virtuales con datos históricos, tácticas militares e incluso diarios electrónicos actualizados. En casi todos los casos, es el mecha quien realiza los procedimientos de búsqueda según las indicaciones del piloto, por lo que casi siempre utilizará el doble de esta puntuación como Habilidad final. Cuando un mecha no tiene piloto, utiliza esta habilidad para obtener información que procesar con su IA, y así saber proceder en cualquier situación.

COMUNICACIONES (Inteligencia)

Es la calidad de los instrumentos de comunicación del mecha. Con ellos se establecen comunicaciones con cualquier sistema capaz de recibirlas. La distancia máxima y la claridad de la comunicación depende de la habilidad, además de cualquier otra implementación que el piloto pueda encontrarle.

SUBTERFUGIO (Agilidad/Inteligencia)

Representa las capacidades estructurales del mecha para ocultarse y ser sigiloso, manteniendo su cuerpo en las posiciones correctas. A un nivel superior, basado en la Inteligencia, también puede ocultar su señal para no poder ser detectado por los sensores de otros mechas.

LOS OMI

Los OMI son los mechas de esta actualización, los mechas de Gaia. Fueron creados por ingenieros de Abel, y desde el modelo B utilizaron la tecnología de iones y se volvieron indudablemente en la mejor arma del mundo. Nunca la guerra volvería a ser igual.

Sin embargo, no hay que creer que los OMI abundan, o que existen ejércitos de ellos. La fuerza de Abel, por lógica la mayor del mundo por ser la creadora de estos mechas, tiene un total cercano a los cincuenta, contando las unidades especiales de la Orden del Cielo y el emperador. Luego, potencias como Togarini o Phaion poseen cerca de cuarenta, y el resto están entre los treinta y los quince. Esto significa que la infantería aún puede jugar un papel importante en una batalla a gran escala, si bien la estrategia habitual es siempre enfrentar a los OMI primero. Lógicamente los tanques de guerra han sido casi totalmente substituidos, aunque los aviones aún resultan bastante útiles.

Cada modelo ha mostrado mejoras significativas frente al anterior. A partir del OMI-A, que contaba con 300 PD, cada nueva serie ha sido lanzada con al menos 150 PD extra. Sin embargo, todos los mechas pueden ser modificados para ser superiores a su modelo original, agregándole nuevos PD pero con un costo muy superior. Los aristócratas importantes, los cuales poseen unidades especiales, son quienes hacen más uso de estas modificaciones. Estos OMI son representados como armas de calidad; un mecha con 30 PD extra es mostrado, en el caso de un modelo B, como OMI-B +30.

A continuación se presentarán los modelos de OMI como son sus versiones estandar militares. Los hechos a pedido pueden tener capacidades totalmente distintas, según cómo los quiera el comprador.

OMI-A

En 1539 se dieron a conocer como nueva arma los mechas OMI; fue entonces que el mundo conoció otra forma de hacer la guerra. Los A no eran mechas fáciles de pilotar, especialmente por sus limitaciones físicas, pero aún así demostraron ser superiores a los tanques de guerra más avanzados. Aún así, muy rápidamente los OMI-A fueron reemplazados, y actualmente no queda ninguno en funcionamiento.

PUNTUACIONES

PD: 300

Fue: 10 **Con:** 13 **Des:** 14 **Agi:** 4 **Per:** 6 **Pod:** 7 **Int:** 6

Habilidades: Combate 0/10, Disparo 30, Sensores 10, Información 15, Atletismo 20, Vigor 15, Comunicaciones 15, Subterfugio 0.

Estructurales: Estructura 175, Energía 9.

Costo: 5.000 Escudos (1.000 E/+10 PD).

OMI-B

Doce años después de la aparición de los primeros OMI, tras varios prototipos de mejoras insatisfactorios, se logró desarrollar el modelo B, una gran mejora del modelo anterior. Los OMI-B eran más inteligentes, más diestros, y poseían un gran avance en particular: empleaban tecnología de iones. Puede decirse que los OMI-B significaron el verdadero paso hacia la guerra basada en el poderío de los mechas.

PUNTUACIONES

PD: 450

Fue: 12 **Con:** 14 **Des:** 18 **Agi:** 5 **Per:** 10 **Pod:** 10 **Int:** 11

Habilidades: Combate 0/20, Disparo 50, Sensores 20, Información 20, Atletismo 30, Vigor 20, Comunicaciones 20, Subterfugio 5.

Estructurales: Estructura 185, Escudos 135, Energía 12.

Costo: 15.000 Escudos (1.500 E/+10 PD).

OMI-C

En el año 1560 un nuevo modelo de OMI fue anunciado, esta serie tendría capacidades asombrosas con respecto a sus antecesores, y los pilotos más diestros al fin podrían llevar a cabo las proezas de las que eran capaces. Los límites estaban nuevamente abiertos a cualquier posibilidad, y sencillamente, los OMI-C dejaron totalmente obsoleto al modelo A, y en clara desventaja al modelo B.

Con la llegada de este nuevo mecha fue tal el adelanto, que es de éste modelo han surgido la mayor cantidad de variaciones y modificaciones. La Inquisición tiene los propios, al igual que Tol Rauko y otros países como Togarini. Los mechas hechos por encargo son en su gran mayoría OMI-C, y se presentan en los estilos más particulares.

Trece años después de su aparición, los OMI-C siguen siendo la maquinaria más utilizada en batalla, aunque la aparición reciente del modelo D podría destronarlo dentro de pocos años. Aún así, seguramente sean los C los recordados por causar un giro radical en la historia de los mechas.

PUNTUACIONES

PD: 700

Fue: 13 **Con:** 16 **Des:** 20 **Agi:** 14 **Per:** 12 **Pod:** 13 **Int:** 12

Habilidades: Combate 20/40, Disparo 70, Sensores 40, Información 35, Atletismo 40, Vigor 20, Comunicaciones 35, Subterfugio 20.

Estructurales: Estructura 215, Escudos 175, Energía 15.

Costo: 40.000 Escudos (2.000 E/+10 PD).



Un típico OMI-C del ejército



OMI-D

Hace tan solo 1 año se logró terminar con éxito el primer ejemplar del OMI modelo D, un mecha capaz de dejar fácilmente atrás a cualquier arma jamás imaginada, e incluso de humillar al afamado OMI-C. Éstas son máquinas de capacidades asombrosas, todas totalmente distintas entre sí. Sólo las personas con mayores recursos han obtenido uno, y con unos pocos en el mundo es más que suficiente para marcar la diferencia.

Pero en el desarrollo de este modelo ha sucedido algo distinto: todas las potencias han estado investigando para culminar una posible mejora de la serie C, con lo que han surgido OMI considerados de la generación D que no han sido contruídos por Abel, o que ni siquiera han sido basados en sus planos básicos. Esto ha dado lugar a una gran diversidad de capacidades, y las sorpresas pueden estar a la orden del día cada vez que uno nuevo de estos mechas hace acto de presencia.

PUNTUACIONES

PD: 1000

Fue: 17 **Con:** 20 **Des:** 24 **Agi:** 20 **Per:** 16 **Pod:** 18 **Int:** 15

Habilidades: Combate 70/80, Disparo 80, Sensores 50, Información 40, Atletismo 60, Vigor 40, Comunicaciones 40, Subterfugio 40.

Estructurales: Estructura 265, Escudos 240, Energía 20.

Costo: 80.000 Escudos (3.500 E/+10 PD).



El Lancelot y el Guren, de Code Geass, dos perfectos ejemplos de lo que podrían ser los OMI modelo D

Reparaciones

El reparar un mecha es muy costoso, aún más si se debe construir nuevamente alguna parte de su cuerpo por la destrucción de algún miembro del mismo. Por esta razón, además del costo de compra de los mechas, sólo los Estados, organizaciones, o personas muy acaudaladas pueden afrontar los gastos de tener un OMI.

Por regla general, reparar 1 punto de Estructura de un OMI cuesta 5 escudos, mientras que reemplazar un miembro perdido puede llegar a costar hasta 1/4 del costo total del mecha.

Otras Consideraciones

Recuerda que el tamaño de los mechas no tiene que ser directamente proporcional a su Fuerza y Constitución. El tamaño no tiene relación alguna con los presentados en el capítulo de Creación de Seres, pues los mechas son organismos mecánicos de alta tecnología. La altura de los OMI es de cinco metros aproximadamente, y los nuevos adelantos hacen posible que sus estructuras resistan cada vez mayor daño y posean mayor fortaleza. Por supuesto, los mechas que miden decenas de metros poseen una fuerza abrumadora, inmedible con los estándares usados en Anima.

Ten en cuenta que las armas de los mechas presentan las mismas características que las de personas de tamaño humanoide. De manera sencilla, toma las reglas de tamaños de armas de la página 70 del Manual Básico. Los OMI son mechas de tamaño Enorme, por lo que las armas que habitualmente utilizan también lo son; su daño base entonces aumenta en un 50%. Esta regla se aplica no sólo a las armas de melee, sino también a las armas de fuego y de iones. Algunos mechas además podrían utilizar armas de iones de calibres aún más grandes, por lo que aplicarían las reglas de armas gigantes. En los casos extraños que los mechas ataquen con puños o piernas, el Daño es igual al físico por tamaño sumado el bono de Fuerza.

El tipo de movimiento de los mechas es igual a su Agilidad, agregando también el modificador por tamaño. Además, los OMI pueden movilizarse sacando dos grandes ruedas desde las plantas de sus pies, lo que facilita su traslado y les da mayor velocidad, recibiendo un bono +2 al movimiento si es que las utilizan.

La Presencia base de los mechas depende de la cantidad de PD que posean: equivale a la décima parte de sus PD totales, redondeando hacia abajo en múltiplos de 5. Para calcular las Resistencias, debe sumársele los bonos correspondientes, con dos excepciones: los mechas no poseen RP, y para su RM sólo suman la mitad de su bono de Poder (redondeando hacia abajo en múltiplos de 5).

Es posible que un piloto de mecha quiera realizar más de 1 ataque por asalto. Para hacerlo se siguen las reglas normales de combate, siendo la Habilidad de Ataque final la suma de Pilotar Mecha y Combate.

Piezas Especiales

Con el progreso del diseño y la programación de mechas, surgieron un sin fin de posibilidades en la creación de piezas especialmente útiles en determinados campos. Estas piezas pueden ser tanto extremidades como cualquier otro tipo de estructura.

Estas mejoras ofrecen un nivel de detalle más alto para cada mecha, ofreciendo las más variadas ventajas. Sin embargo, las piezas especiales tienen un alto costo y si llegan a averiarse deben reemplazarse.

Efecto: Corresponde al efecto de la pieza especial. La forma de la pieza y su funcionamiento es especificada por el diseñador o por quien la encarga.

Costo: Es el costo de la pieza en Escudos. Si la pieza es averiada, su reparación simplemente cuesta igual o aún más que una nueva, por lo que debe pagarse nuevamente.

Diseño: Especifica la dificultad de la prueba de Diseño necesaria para la construcción de la pieza. Más de un diseñador puede trabajar en la misma pieza, pero sólo se toma en cuenta la habilidad del jefe del proyecto, más un bono +10 por cada diseñador extra; cuando este bono llega al +100, cada diseñador adicional suma +5; el bono máximo es de +150. Si en la fila hay un asterisco, significa que la pieza también requiere una prueba de Programación con la misma dificultad (los bonos por personal adicional funcionan del mismo modo).

EJEMPLOS DE PIEZAS ESPECIALES

Efecto	Costo	Diseño	Descripción
Vuelo +1	5.000	Muy Difícil	Movimiento + Vuelo
Daño +10	2.000	Medio	Daño de 1 arma
Crítico +10	1.200	Fácil	Crítico de 1 arma
Subterráneo -4	5.000	Muy Difícil	Movimiento + Subterráneo
Acuático -2	5.000	Muy Difícil	Movimiento + Acuático
Barrera de Daño	4.000	Difícil*	Barrera 80 +10/mejora
Maniobra +10	2.000	Medio*	Bono a maniobra de combate
Ataque adicional	6.000	Muy Difícil*	+1 Ataque adicional con -15
Tecnomagia	6.000	Absurdo*	Conjuro innato 120 PD (+30)

Los efectos mostrados en la tabla anterior corresponden a un nivel básico de las piezas. Es posible mejorar estos efectos, agregando una vez más el bono mostrado (o reduciendo un penalizador), pero debiendo multiplicar su costo y aumentar en un nivel de dificultad la prueba de Diseño y Programación (si es que se requiere).

Los costos listados no incluyen el pago a los diseñadores y programadores que participen en los proyectos.

Sincronización

Algunos tipos de mechas, especialmente los biomecánicos, requieren cierta sincronización por parte del piloto. El nivel de sincronización está dado por una tirada al momento de ser creado el personaje: se lanza 1d10 obteniendo así el resultado. El personaje puede sumar 1 a este número si utiliza en ello el punto de característica ganado cada 2 niveles.

Considerando el 5 y 6 como niveles neutros, el piloto recibe un bono +10 por cada nivel de sincronización igual o mayor a 7, mientras que se ve penalizado en -10 por cada nivel igual o menor a 4. El pilotar los OMI no requiere sincronización, aunque podrían surgir modelos que lo apliquen.

PERSONAJES

A continuación se mostrarán los personajes más influyentes de la Gaia actual. Es posible jugar con ellos, y hasta es recomendable. Brigandine es una adaptación diseñada para intrigas y combates que envuelvan a algunas de las personas y estados más importantes del mundo. Recuerda que los OMI sólo están disponibles para los más acaudalados o los mejores pilotos, por lo que necesariamente los jugadores deberán interpretar alguna de estas opciones si es que desean aprovechar al máximo esta adaptación.

Lance Barbados

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Paladín **Nivel:** 3
Altura: 1,75m - **Peso:** 72kg
Edad: 16 años (10/6/1557)

Puntos de Vida: 155
Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 9 **Con:** 8
Pod: 6 **Int:** 7 **Vol:** 8 **Per:** 7
RF 50 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 50 **RE** 50



Turno: 80 Natural, 70 Espada larga +10, 60 Espada larga +10 (dos manos)
Habilidad de ataque: 100 Natural, 110 Espada larga +10
Habilidad de defensa: 105 Parada, 115 Espada larga +10
Daño: 70 Espada larga +10, 70 Pistola **Llevar Armadura:** 40
TA: Piezas +10. Fil 6 Con 5 Pen 4 Cal 5 Ele 4 Fri 4 Ene 2

Ventajas y desventajas: Ambidestría, Tocado por el destino, Al límite, Aprendizaje natural (Liderazgo), Salud enfermiza.
Tablas de Armas: Espada larga, Arma distinta (Pistola).

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma.
Conocimiento Marcial: 60/60 **Ki genérico:** 48

Tamaño: 15 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 9 (8/32m) **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Liderazgo 80, Resistir el Dolor 40, Estilo 40, Advertir 30, Buscar 20, Persuasión 45, Etiqueta 45, Baile 30, Táctica 25, Atletismo 40, Acrobacias 20, Montar 20, Pilotar Mecha 35.

El príncipe Lance Barbados es el joven heredero del trono de Abel, el único hijo del emperador Virgil II, fallecido tres meses atrás. Cuanto todo estaba listo para su coronación, el muchacho cayó enfermo, por lo que ésta debió ser pospuesta. Ahora ya recuperado, espera el momento de su ascensión a la corona imperial. A pesar de todo, él es quien gobierna el imperio a pesar de su título y edad.

Ya es conocido por los círculos de poder gracias al afán de su padre por llevarlo a las reuniones de los dirigentes mundiales. Lance disfruta de estas reuniones, aunque su espíritu moralista lo enfrenta muchas veces a la mentalidad de su clase. Su forma de pensar y el ímpetu de su edad suelen jugarle malas pasadas.

Hace más de dos años conoció a Meriott, de Magus, y desde entonces ha estado enamorado de ella, si bien sabe que no es correspondido y que además sería un amor imposible dadas las circunstancias.

Lance es una persona poco curtida en muchos aspectos, pero tiene una gran intuición e instintos agudos. Sus servidores más cercanos lo tienen en gran estima, y son ellos los que se encargan de entrenarlo. Gereint, líder de la Orden del Cielo, y Meleagant, Señor de la Guerra, lo adiestran en el combate personal, mientras que Loufal es su maestro en el pilotaje de los OMI, una de sus pasiones.

ARTURIA - OMI-D +50

PD: 1050
Fue: 17 **Con:** 20 **Des:** 24 **Agi:** 20 **Per:** 16 **Pod:** 18 **Int:** 15
Habilidades: Combate 100, Disparo 70, Sensores 50, Información 40, Atletismo 50, Vigor 50, Comunicaciones 50, Subterfugio 0.
Estructurales: Estructura 345, Escudos 276, Energía 20.
Piezas Especiales: Garras: Daño +40, Crítico +20, Vuelo 23.
Ataques: 105 Garras (1 ataque adicional), 70 Pistola de iones x2.

Arturia es el OMI Imperial, el cual sólo puede ser pilotado por el mismo Emperador, o en este caso por el príncipe Lance. En teoría sería el mejor OMI existente, aunque siempre surgen modelos mejores. Así, el primero de los Arturia fue un OMI-B, luego fue modernizado al C, y actualmente se hizo uno de modelo D para el nuevo rey. Lleva su nombre en honor al león blanco legendario, compañero de Zhorne Giovanni, y su estructura ha sido creada para representar al animal, especialmente su cabeza, la cual es muy parecida al típico león de Abel. El príncipe ha ordenado que su mecha sea ágil y rápido, estilizado, y que sea capaz de acercarse al cuerpo a cuerpo para arrazar con sus garras. Reconoce la pupila de Lance, por lo que sólo funciona si él lo pilota.

Gereint

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Guerrero **Nivel:** 11
Altura: 1,83m - **Peso:** 84kg
Edad: 37 años (24/8/1536)

Puntos de Vida: 300
Fue: 10 **Des:** 13 **Agi:** 7 **Con:** 10
Pod: 8 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 95 **RM** 90 **RP** 85 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 150 Natural, 140 Claymore +10
Habilidad de ataque: 300 Natural, 310 Claymore +10
Habilidad de defensa: 250 Parada, 260 Claymore +10
Daño: 120 Claymore +10 (dos manos) **Llevar Armadura:** 125
TA: Placas +10. Fil 7 Con 6 Pen 7 Cal 5 Ele 2 Fri 5 Ene 3

Ventajas y desventajas: Reflejos rápidos, Uso de armadura, Percepción del Ki, Superviviente, Enfermedad grave.
Tablas de Armas: Claymore.

Acumulaciones: Fue 4 Des 8 Agi 1 Con 2 Pod 1 Vol 1
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Escudo físico, Extensión del aura al arma, Daño incrementado, Inhumanidad, Detección del Ki, Erudición.
Conocimiento Marcial: 170/275 **Ki genérico:** 66

Tamaño: 20 Medio **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 5 (5/20m) **Cansancio:** 10

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 80, Frialdad 50, Estilo 40, Advertir 70, Buscar 70, Intimidar 60, Liderazgo 50, Persuasión 30, Atletismo 60, Montar 25, Etiqueta 40, Detección del Ki 280.

Con la modernidad, las armas de fuego y la tecnología más variada ha causado que las artes del combate personal sean dejadas de lado. Grandes maestros marciales escasean, pues casi ninguno de ellos puede defenderse contra un disparo bien dirigido. Sin embargo, Gereint es la excepción.

Su entrenamiento en el combate es tan alto que asombra a todo el que lo ve, y hace acordar a los héroes de antaño. Líder de la Orden del Cielo, su nombre es ampliamente conocido en el mundo entero; si bien evita las entrevistas con empeño.

Es el principal maestro de Lance, y le ha enseñado su filosofía. Esto se traduce en el uso de armaduras arcaicas y armas cuerpo a cuerpo normales, hechas por los mejores de los pocos maestros forjadores que quedan. Su forma de igualar los iones es sencilla y compleja a la vez: el dominio del Ki.

Desde los tiempos de la primera Ruptura, la Orden del Cielo ha sufrido cambios importantes. Actualmente, sus miembros pertenecen a una orden reducida y semi cerrada, orientada exclusivamente a la protección del emperador, su familia, y muy contadas misiones. Se trata de una jerarquía piramidal donde el Séptimo Cielo se compone por una única persona, el Sexto por dos, el Quinto por tres, y así sucesivamente hasta el primero. Gereint es entonces el líder de la orden y único caballero de nivel más alto; su deber es proteger personalmente al emperador, así como admitir a los nuevos miembros.

Virgil II le confió la tarea de entrenar a su hijo, y antes de morir, incluso le confió no sólo su seguridad, sino también su tutela. Gereint entonces es el consejero de mayor confianza del actual gobernante de Abel.

Al contrario de lo que todos creen, no es ni de cerca un táctico. Su habilidad se reduce al combate y a la protección personal, dirige a personas con el fin de mantener la seguridad, pero las batallas son distintas. Él es totalmente conciente de ello, y se dedica exclusivamente a lo que sabe que es bueno. Gereint es una persona altamente respetada no sólo en Abel sino en los círculos aristocráticos más importantes del mundo. Siempre medido y educado, nunca ha tenido un exabrupto y prefiere mantener el orden sin necesidad de pelear.

Hace varios meses comenzó a aquejarle una extraña enfermedad que los mejores médicos no han podido determinar ni curar. Esta enfermedad lo debilitará hasta matarlo. Cada seis meses recibe el penalizador -10.

Loufal Reid

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Novel **Nivel:** 6
Altura: 1,77m - **Peso:** 76kg
Edad: 24 años (24/8/1549)

Puntos de Vida: 125
Fue: 7 **Des:** 11 **Agi:** 8 **Con:** 7
Pod: 5 **Int:** 5 **Vol:** 9 **Per:** 8
RF 60 **RM** 55 **RP** 65 **RV** 60 **RE** 60



Turno: 100 Natural, 90 Pistola, 80 Pistola (dos manos)
Habilidad de ataque: 140 Natural
Habilidad de defensa: 160 Esquiva, 170 Capoeira
Daño: 70 Pistola, 25 Capoeira **Llevar Armadura:** 5
TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6

Ventajas y desventajas: Seductor, Acceso a poderes psíquicos naturales (Telequinesis menor), Ambidestría.
Tablas de Armas: Tabla de Armas de Fuego, Capoeira (Avanzado).

Tamaño: 14 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 (7/28m) **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Persuasión 70, Pilotar Mecha 50, Estilo 35, Baile 40, Advertir 50, Buscar 45, Conducir 60, Pilotar 60, Informática 60, Trucos de Manos 70, Cerrajería 70, Atletismo 80, Acrobacias 80.

El atractivo y entusiasta Loufal Reid es un hombre que gusta de los placeres terrenales de la vida. Ha conducido y pilotado muchos vehículos distintos, especialmente en situaciones de alto riesgo. Le apasiona sentir la adrenalina, y está listo para todo tipo de adversidades.

Conoce de tecnología y de armas de fuego, aunque se ha concentrado en las pistolas, empleando dos al mismo tiempo para ser aún más efectivo. Su carácter hace difícil pensar en él como en un militar, pero así es. Fue posiblemente el primer piloto en probar un OMI-D, lo cual aumentó aún más su ego.

Aún con la negativa de Gereint, el príncipe Lance lo escogió como su instructor cuando lo conoció en la sala de diseño del nuevo Arturia. Loufal prestó su experiencia de campo para la creación del mecha, y más tarde enseñó a Lance a pilotarlo apropiadamente. Con los meses se volvieron amigos, y actualmente Loufal pertenece a la guardia del príncipe.

FALCON - OMI-D

PD: 1000

Fue: 17 **Con:** 20 **Des:** 24 **Agi:** 23 **Per:** 16 **Pod:** 18 **Int:** 12
Habilidades: Combate 60/90, Disparo 100, Sensores 50, Información 40, Atletismo 60, Vigor 40, Comunicaciones 40, Subterfugio 20.
Estructurales: Estructura 265, Escudos 240, Energía 18.
Piezas Especiales: Vuelo 26.
Ataques: 70 Pistola de iones x2 (1 ataque adicional), 100 Fusil de Asalto.

El Falcon es el primer OMI-D de Abel en poseer un sistema de vuelo. Es el OMI insignia del ejército, utilizado para misiones especiales o como la ofensiva primaria contra la fuerza aérea enemiga.

Si bien el Falcon no es propiedad de Loufal, él es el único que lo ha pilotado, y sólo a él se lo confían. Lo llama "su bebé", y está orgulloso de esta máquina del combate. Se caracteriza por representar a un halcón, y su sistema de vuelo, así como sus fusiles de asalto, se han colocado en dos impresionantes alas que salen de su espalda.

Loufal ha insistido varias veces en que se modifique al Falcon para que tenga o pueda adoptar la forma de un Grifo, pero hasta ahora su capricho no ha sido escuchado.

Meleagant Jareth

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: P. Oscuro **Nivel:** 9
Altura: 1,90m - **Peso:** 92kg
Edad: 31 años (24/8/1542)

Puntos de Vida: 360

Fue: 10 **Des:** 11 **Agi:** 5 **Con:** 10
Pod: 5 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 85 **RM** 70 **RP** 80 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 130 Natural, 80 Mandoble +10, 140 Boxeo
Habilidad de ataque: 220 Natural, 230 Mandoble +10
Habilidad de defensa: 215 Parada, 225 Mandoble +10
Daño: 140 Mandoble +10 (dos manos), 50 Boxeo
TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6

Ventajas y desventajas: Difícil de matar, Reflejos rápidos, Bonificador natural incrementado, *Maldito*.
Tablas de Armas: Mandoble, Boxeo (Avanzado), Escopeta.

Dominar: 110 **Zeon:** 250 (Regeneración: 5)

Tamaño: 20 Medio **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 5 (5/20m) **Cansancio:** 10

Habilidades Secundarias: Intimidar 130, Frialidad 130, Persuasión 90, Estilo 60, Advertir 60, Buscar 50, Liderazgo 90, Atletismo 50, Etiqueta 40, Táctica 110, Callejeo 60, Proezas de Fuerza 65, Pilotar Mecha 35.

Luego de la segunda Ruptura y más aún después de la rebelión de Dalaborn y Kanon, el Imperio de Abel no necesitaba cuatro generales como antaño. Desde entonces la figura del Señor de la Guerra la encarnó una única persona. Desde hace más de 6 años, esa persona ha sido el gran guerrero Meleagant Jareth.

Proveniente de Arlan, comenzó su carrera militar desde los 18 años, demostrando sus dotes para el combate y la táctica militar. Sin embargo, su vida no siempre tuvo un rumbo fijo. Su familia era pobre y nunca tuvo ningún lujo; cuando Meleagant tuvo suficiente edad, comenzó a entrenarse como boxeador y compitió durante dos años para ganar algunos escudos. Pronto el joven se dio cuenta que servir a las apuestas ilegales a la vez que castigaba a su cuerpo no era la vida que deseaba. En el ejército encontró una habitación, comida, y una forma de ayudar a sus padres y hermanos.

Año tras año su rango aumentaba, hasta que a los 25 su talento para el mando salvó una batalla casi perdida, lo que le otorgó el máximo título militar de Abel. Actualmente se lo reconoce como uno de los Señores de la Guerra más capaces de la historia.

Cuando era aún comandante, debió encargarse de controlar un ataque de extraños demonios, por lo que llegó al pueblo y junto a su pelotón acabó con todos. Sin embargo, su líder le lanzó una poderosa maldición, causando que cada vez que Meleagant quite una vida, sufra dolor en todo su cuerpo. A efectos de juego, esto lo deja en estado de Dolor por una cantidad de minutos igual al nivel de fracaso en una RM contra 200.

Meleagant es muy cercano a Lance, y respeta su espíritu. Sin embargo su visión pragmática de las cosas lo enfrenta constantemente a Gereint. Ambos son maestros del combate y mentores del príncipe, y compiten por inculcarle su propia filosofía; pero a pesar de tener roces constantes, ambos se tienen un profundo respeto.

Meleagant utiliza las protecciones modernas (sirviéndose claro de la moda Brigandine) además de armas de fuego y su mandoble con tecnología de iones. Tanto por su puesto de gran importancia, como por su reputación y su particular OMI, es conocido en el mundo entero.

NIGHTMARE - OMI-D

PD: 1000

Fue: 20 **Con:** 20 **Des:** 26 **Agi:** 20 **Per:** 14 **Pod:** 18 **Int:** 12
Habilidades: Combate 110, Disparo 50, Sensores 40, Información 40, Atletismo 40, Vigor 50, Comunicaciones 60, Subterfugio 0.
Estructurales: Estructura 345, Escudos 240, Energía 20.
Piezas Especiales: Barrera de Daño 100.
Ataques: 180 Mandoble (dos manos), 135 Mandoble, 110 Escopeta.

Cuando las cosas se ponen difíciles, los pilotos rivales saben que puede aparecer el Señor de la Guerra con su OMI, un mecha aterrador que no ha dejado enemigo en pie. No pudo haberse llamado de mejor forma: el Nightmare, que literalmente es la pesadilla de los enemigos. Su color negro como la noche, su armadura de aspecto invencible, y la leyenda que ha creado junto a su piloto, intimidan hasta a los más expertos rivales.

Meleagant intenta evitar su uso, manteniéndolo en la retaguardia hasta que no hay otra opción. Él es el único con autorización para pilotarlo, y al hacerlo es increíblemente efectivo. Suele entrar en combate cortando en pedazos a los OMI enemigos de segundos. Hay dos razones para que no desee intervenir: es más útil tácticamente viendo la batalla desde afuera, y por su maldición, debe tener mucho cuidado de no asesinar a los pilotos en un momento en que el dolor pueda perjudicarlo demasiado.

El Nightmare es conocido como "el verdugo", ya que es el OMI que ha causado más bajas enemigas incluso con su escasa presencia en batalla.

Caí Clow

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Hechicero **Nivel:** 8
Altura: 1,78m - **Peso:** 77kg
Edad: 29 años (24/8/1545)

Puntos de Vida: 95

Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 7
Pod: 12 **Int:** 12 **Vol:** 5 **Per:** 6
RF 70 **RM** 95 **RP** 65 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 10 Natural
Habilidad de defensa: 10 Parada
Daño: 20 Desarmado
TA: Ninguna.

Ventajas y desventajas: Don, Conocimiento natural de vía (Tierra), Apto en el desarrollo de la magia, *Lazo existencial*.
Tablas de Armas: Desarmado.

ACT: 120 **Zeon:** 1310
Proyección Mágica: 190
Nivel de magia: 80 Tierra, 40 Viento



Tamaño: 14 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 5 (5/20m) **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: V. Mágica 140, Ocultismo 90, Persuasión 60, Estilo 60, Advertir 50, Buscar 50, Etiqueta 60, Liderazgo 50, Ciencia 50, Memorizar 70, Historia 70.

Cai es un mago experto, conocido en todo el mundo como el mayor representante de aquellas personas poseedoras del Don, ya sea que estén o no en la Orden de Magus, organización que dirige como Magus Rex.

Domina todos los secretos mortales de la vía de la Tierra además de que ha estudiado la ciencia de la naturaleza y la Historia de Gaia. Con una considerable cultura y modales propios de reyes, Cai es capaz de mantener un diálogo fluido con la mayor parte de cortesanos. Humilde y muy bien educado, es difícil que caiga mal a alguna persona; sin embargo, pocos en el mundo deben tener tantos enemigos: la Inquisición siempre están a la espera de que cualquiera de su orden cometa el más mínimo error para justificar un ataque a toda regla que acabe con ellos.

Con inteligencia, Cai se ha hecho de importantes influencias en el Alto Senado, y tanto él como su hermana menor son grandes amigos de la familia imperial de Abel y su círculo más cercano.

Ha forzado la modesta economía de la Orden para adquirir OMI-C y así estar al menos un poco actualizados en cuanto a defensa se refiere. Así además se ha iniciado un intensivo estudio de la tecnomagia con lo que llevar el poderío militar de Magus a un nivel alternativo al convencional.

Lance Barbados le ha regalado a la Orden un OMI-D, el cual ya ha sido modificado tecnomágicamente. Todos creen que es el mismo Cai quien lo pilota, pero él siquiera se ha subido jamás a ninguno; quien lo utiliza es su hermana pequeña Meriott.

Actualmente se encuentra totalmente enfocado en un único objetivo: ampliar las redes de la Orden y así llegar a más y más personas con el Don, intentando defender sus intereses y protegerlos de los estrictos ojos de la Inquisición. Para lograrlo se vale de todo tipo de estratagemas políticas.

Meriott Clow

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Hechicero **Nivel:** 4
Altura: 1,71m - **Peso:** 52kg
Edad: 20 años (14/3/1553)

Puntos de Vida: 85
Fue: 4 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 6
Pod: 12 **Int:** 10 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 70 **RM** 95 **RP** 70 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 75 Natural
Habilidad de ataque: 10 Natural
Habilidad de defensa: 0 Esquiva
Daño: 10 Desarmado
TA: Ninguna.

Ventajas y desventajas: Don, Apto en el desarrollo de la magia.
Tablas de Armas: Desarmado.

ACT: 90 **Zeon:** 810
Proyección Mágica: 130
Nivel de magia: 50 Viento

Tamaño: 10 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 6 (6/22m) **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: V. Mágica 100, Ocultismo 60, Persuasión 70, Estilo 40, Advertir 40, Buscar 40, Etiqueta 50, Pilotar Mecha 20.

Educada, simpática, enigmática, pero principalmente bella, son los adjetivos que más se le adjudican a Meriott Clow, una miembro plena de la Orden de Magus, y hermana menor del Magus Rex, Cai Clow.

Fue su mismo hermano quien la inició en la magia y dirigió sus estudios sobrenaturales. Se interesó particularmente en la vía del Viento, en la cual su mentor tenía experiencia, y al cabo de unos años logró superarlo en la misma. Aún así, por supuesto, está muy lejos del poder y conocimientos de Cai, pero lograr merecer estar junto a él en los asuntos de la Orden la motivan a superarse día a día.

Según las órdenes expresas de Cai, la joven lo acompaña a todas las misiones diplomáticas, inclusive al Alto Senado. Su hermano pretende que Meriott se instruya al máximo en política, de modo que si él falta, ella sea capaz algún día de ponerse al mando de Magus y dirigirla con sabiduría.

Lo cierto es que Meriott es inteligente y sagaz, sabe lo que quiere y cómo conseguirlo. Sin embargo, muchas veces aún se muestra inocente y la llevan a cometer errores, especialmente juzgando a las personas.

Cree aunque no está completamente segura del interés que el príncipe Lance tiene por ella; de cualquier forma, lo ve aún como a un niño. Busca el amor verdadero aunque nunca lo ha encontrado; si bien los pretendientes se presentan frecuentemente, Cai respeta su derecho a elegir su marido.



MAGUS 01 - OMI-D

PD: 1000

Fue: 17 **Con:** 17 **Des:** 27 **Agi:** 20 **Per:** 16 **Pod:** 18 **Int:** 15
Habilidades: Combate 40, Disparo 100, Sensores 50, Información 50, Atletismo 65, Vigor 40, Comunicaciones 40, Subterfugio 40.
Estructurales: Estructura 225, Escudos 240, Energía 20.
Piezas Especiales: Tecnomagia (Rayo, Control Magnético).
Ataques: 100 Rayo (11 usos).

El baluarte de la ingeniería militar de la Orden es el Magus 01, el OMI obsequiado por Lance Barbados a Cai Clow. Una vez lo tuvieron en su poder, los mejores tecnomagos comenzaron a modificarlo y hacer pruebas variadas en él, consumiendo muchos recursos económicos y de naturaleza sobrenatural. Sin embargo, el esfuerzo dio sus frutos.

Este OMI posee adelantos en constante desarrollo, pero por ahora, sus poderes son los del Rayo y el Control Magnético, dos conjuros que le dan ventajas estratégicas en combate. El primero permite no sólo hacer daño estructural a varios enemigos, sino también estropear sus circuitos por sobrecargas; por otro lado, el Control Magnético le permite incluso el dejar fuera de combate a sus oponentes, controlando el metal hasta a una distancia de 150 metros con Fuerza 13, aunque sólo tiene carga mágica para 3 usos diarios.

Es pilotado por Meriott Clow, la cual guarda su identidad de piloto en secreto. Es buena en lo que hace y entiende tanto las grandes ventajas que le otorga la tecnomagia, como así las debilidades de su OMI. Contra varios OMI-C este mecha es totalmente infalible, pero contra OMI-D hay que tener muchísimo cuidado. Por ahora, es suficiente para mantener a raya a cualquier Dark Angel de la Inquisición.

El Magus 01 tiene un aspecto peculiar. Es esbelto y de diseño extraño tanto en su forma como en sus "facciones" y detalles, lo que refleja un aspecto arcano, misterioso, a la vez que poderoso. Sin embargo, a la vez que intimida, también devela su ligera debilidad física.

Zemeckis Reinhard

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: M. en Armas **Nivel:** 10
Altura: 1,92m - **Peso:** 98kg
Edad: 39 años (3/11/1534)

Puntos de Vida: 320
Fue: 11 **Des:** 13 **Agi:** 5 **Con:** 9
Pod: 6 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 85 **RM** 80 **RP** 85 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 115 Natural, 75 Mandoble +10, 115 Pistola +10
Habilidad de ataque: 280 Natural, 290 Mandoble +10, 280 Pistola +10
Habilidad de defensa: 240 Parada, 250 Mandoble +10
Daño: 160 Mandoble +10 (dos manos), 90 Pistola +10
TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6

Ventajas y desventajas: Apto en una materia (Táctica), Infatigable x2.
Tablas de Armas: Mandoble, Pistola.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Daño incrementado, Detección del Ki, Erudición.
Conocimiento Marcial: 100/100 **Ki genérico:** 56

Tamaño: 20 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 5 (5/20m) **Cansancio:** 15

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 90, Resistir el Dolor 90, Intimidar 80, Frialdad 90, Estilo 40, Advertir 50, Buscar 40, Liderazgo 65, Atletismo 30, Etiqueta 40, Táctica 80.

Zemeckis proviene de un antiguo linaje de nobles muy ricos que posteriormente se haría con el poder supremo de Togarini. Fue su mismo bisabuelo quien inició la Gran Guerra, el mayor conflicto bélico conocido (sólo comparable con la Guerra de los Dragones). Zemeckis, como buen Togarense y como buen Reinhard, cree que tanto su familia como su país es el indicado para gobernar sobre el mundo.

La Historia como él la entiende y como la enseña a su gente es la de grandes regentes en su tierra y pobres administradores en Abel. Al único que se lo recuerda con estima es al mismo Zhorne Giovanni, y se utiliza su imagen como símbolo de lo que era el espíritu del Imperio, espíritu que sólo Togarini y los Reinhold posee (claro está, según Zemeckis).

Por fuera de sus ideales imperialistas y su ambición de poder, este hombre es un guerrero y general curtido. Sus oficiales lo respetan, aunque también, como todos los demás, sienten un extraño temor en su presencia.

Su influencia en el Alto Senado es grande, aunque todas las naciones se escudan contra su ambición desmedida. Por esta razón, Zemeckis ve trancadas muchas movidas políticas, hechos que lo han frustrado.

Actualmente se encuentra maquinando un plan, buscando la excusa perfecta para sumar adeptos a una guerra dirigida por su imperio; alianzas que le permitirían soñar con un dominio total que honre a sus ancestros.



Árbitro Esclados

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: M. en Armas **Nivel:** 8
Altura: 1,82m - **Peso:** 86kg
Edad: 49 años (5/4/1524)

Puntos de Vida: 270

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 5 **Con:** 8
Pod: 5 **Int:** 10 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 75 **RM** 65 **RP** 70 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 95 Natural, 75 Espada bastarda +10, 85 Pistola

Habilidad de ataque: 190 Natural, 200 Espada bastarda +10

Habilidad de defensa: 220 Parada, 230 Espada bastarda +10

Daño: 100 Espada bastarda +10, 70 Pistola

TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6

Ventajas y desventajas: Apto en un campo (Intelectuales), Al límite.
Tablas de Armas: Espada bastarda, Pistola.

Tamaño: 16 Medio

Tipo de movimiento: 5 (5/20m)

Regeneración: 2

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 70, Resistir el Dolor 40, Persuasión 50, Frialdad 50, Advertir 50, Buscar 50, Atletismo 30, Liderazgo 50, Etiqueta 40, Táctica 140, Ciencia 40, Historia 50, Ley 30.

El mayor consejero del emperador Zemeckis es el Árbitro Esclados, un veterano general de gran trayectoria. Es conocido por su aire tranquilo y conciliador; sus opiniones son, en la mayoría de los casos, incluso más atendidas que las de su rey, lo que da una idea del gran respeto y hasta pura admiración que los regentes sienten hacia él.

Su carrera militar inició en pleno apogeo de los OMI-B, y por méritos propios pronto ascendió en los escalafones del ejército. A la edad de 24 años comandó su primera batalla contra rebeldes de Remo, consiguiendo una gran victoria. Desde entonces su prestigio no dejó de aumentar. Se convirtió en Árbitro a los 35 años, y tres años más tarde Zemeckis lo nombró comandante en jefe del ejército togarense.

Es uno de los principales partidarios de la cultura Brigandine, además de promover la educación y varios eventos culturales. Es posiblemente el mejor táctico militar del mundo, pero sus virtudes no se limitan al plano bélico, también tiene conocimientos en varios campos intelectuales.

Lleva diez años de servicio y contacto directo con Zemeckis, pero éste no ha compartido sus planes con él. Esclados tiene alguna idea de lo que su señor planea, aunque tampoco puede hacer mucho: la tradición de su país marca que de sus líderes se espera la guerra y el dominio.

Sabe que tarde o temprano Zemeckis intentará lo que sus ancestros quisieron, y es conciente de que su rey lo cree indispensable para la tarea, por lo que se toma libertades que para otros significarían la destitución: sin nunca contradecir a su señor, siempre intenta mantener la paz y no permitir que se generen tensiones que den razón para una guerra.

Zemeckis mira con rechazo algunas actitudes suyas, pero tiene las manos atadas: si quiere vencer en una nueva Gran Guerra, debe tener a su servicio al mejor de los generales.

Esclados no es un desertor, y ante todo protegerá los intereses de su tierra. Piensa hacer todo lo que esté a su alcance para evitar un conflicto que llevará a mucha sangre y sufrimiento, pero si en definitiva se da, será porque debía darse...

Por otro lado, algunas decisiones de Zemeckis han sido tomadas con rechazo por Esclados, sobre todo las que tienen que ver con la difusión de propaganda con información manipulada, o los cambios en programas educativos con el fin de fanatizar a la población.

Asmit Giovanni

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Novel **Nivel:** 8
Altura: 1,77m - **Peso:** 75kg
Edad: 67 años (22/6/1506)

Puntos de Vida: 135

Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 8 **Con:** 7
Pod: 6 **Int:** 12 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 70 **RM** 70 **RP** 70 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 100 Natural, 90 Pistola

Habilidad de ataque: 130 Natural

Habilidad de defensa: 140 Esquiva

Daño: 70 Pistola

TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6



Ventajas y desventajas: Apto en un campo (Intelectuales), Encanto.

Tablas de Armas: Pistola.

Tamaño: 14 Medio

Tipo de movimiento: 8 (7/28m)

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 40, Persuasión 60, Liderazgo 50, Montar 40, Frialdad 30, Advertir 50, Buscar 60, Animales 50, Ciencia 120, Herbolaria 100, Historia 120, Medicina 80, Memorizar 90, Ocultismo 80, Ley 100, Estilo 45, Táctica 70, Etiqueta 60, Arte 60, Baile 60, Música 50.

Asmit es el último de la más prominente estirpe en el mundo, la del primer emperador de Abel, Zhorne Giovanni. Es una persona sin dudas particular. Para empezar, a sus 67 años aparenta y se siente como si rondara los 40, teniendo la misma cualidad de sus ancestros; además, posee una capacidad intelectual muy alta que lo ha hecho experto en la mayoría de los campos del conocimiento.

Posee una gran influencia en el Alto Senado, no sólo por su linaje, que aún pesa y mucho, sino también por méritos propios. Es meditabundo, coherente y sabio. Estudió en la Gran Universidad de Lucrecio durante ocho años, y tras la muerte de su padre, asumió en el trono de su país.

Desde entonces ha reinado con inteligencia. Dirigió personalmente muchas de las más innovadoras investigaciones, mejoró la administración del estado y colocó personal idóneo en las distintas entidades públicas.

La familia real siempre estuvo acompañada por Daaku, la pantera que antaño acompañara a Lucanor Giovanni. Siempre se mantuvo en secreto luego de sus décadas de vida, pero iniciada la Guerra de los Dragones, ya no hubo razón para ocultar su sobrenatural existencia. Asmit nunca tuvo un especial aprecio hacia Daaku, pero lo útil del animal para los Giovanni además de sus extensos y dedicados servicios hicieron que siempre lo tuviera junto a él.

Revisando viejos documentos de siglos pasados, descubrió el oscuro secreto del Proceso y los Cuervos. Esos proyectos, oficialmente, fueron abandonados pocos siglos atrás. Asmit se encargó de borrar de su reino los pocos vestigios restantes de estos experimentos. Así mismo, sospecha en lo profundo de su conciencia que una sombra, una persona de gran capacidad, mueve hilos invisibles a su alrededor. A veces le aterra pensar que pudiera ser su ancestro Lucanor quien, habiéndose procesado a sí mismo en el pasado, aún esté vivo y tenga planes en mente...

Vaynard Sterki

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: M. en Armas **Nivel:** 9
Altura: 1,88m - **Peso:** 89kg
Edad: 34 años (11/7/1539)

Puntos de Vida: 330

Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 6 **Con:** 11
Pod: 6 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 90 **RM** 75 **RP** 80 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 110 Natural, 85 Alabarda +10, 100 Espada larga +10, 100 Ballesta

Habilidad de ataque: 240 Natural, 250 Alabarda/Espada larga +10

Habilidad de defensa: 200 Parada, 210 Alabarda/Espada larga +10

Daño: 110 Alabarda +10, 90 Espada larga, 40 Ballesta

TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6

Ventajas y desventajas: Tocado por el destino, Libre albedrío, Apto en un campo (Sociales), Al límite, *Vulnerable al calor*.

Tablas de Armas: Alabarda, Espada larga, Ballesta, Escudo.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Daño incrementado, Detección del Ki.

Conocimiento Marcial: 90/90

Ki genérico: 52

Tamaño: 19 Medio

Tipo de movimiento: 6 (6/22m)

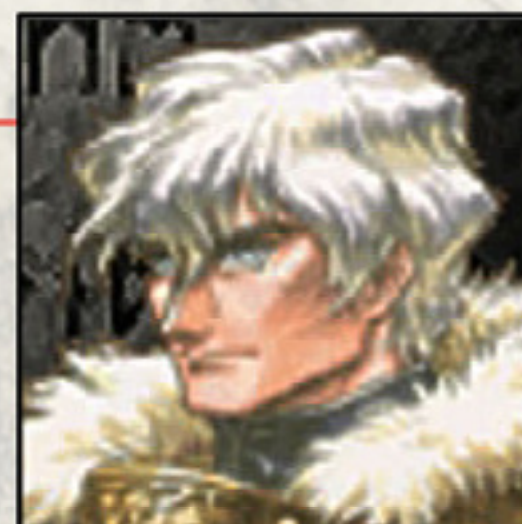
Regeneración: 4

Cansancio: 11

Habilidades Secundarias: Persuasión 60, Frialdad 60, Atletismo 60, Advertir 40, Buscar 40, Intimidar 70, Etiqueta 50, Táctica 80, Proezas de Fuerza 80, Montar 30, Estilo 40, Liderazgo 90.

Entre los más prominentes regentes del mundo se encuentra el gran Vaynard Sterki, el fuerte y carismático rey de Hendell. Su leyenda como guerrero y gobernante se ha extendido por toda Gaia, convirtiéndolo en una verdadera celebridad. Su voz provoca silencio en donde quiera que la eleve, y sus opiniones son capaces de volcar la balanza en un debate del Alto Senado. Su gente lo ve como uno de los más grandes reyes de toda su Historia.

Es conocido tanto como un guerrero casi invencible, así como uno de los hombres más apuestos, aspecto que no lo tiene del todo contento: la revista para público femenino más popular, la "Maximus", lo nombró el hombre más atractivo del mundo durante 5 años consecutivos desde sus 28, y sólo descendió al segundo lugar por una muy famosa estrella pop.



Naturalmente ésto le ha traído críticas políticas, incluso algunas burlas; pero por otro lado, nunca le han faltado pretendientes y su autoestima no podría ser mejor. Muchas cortesanas se le han insinuado, algunas escandalosamente jóvenes, y otras alarmantemente mayores, y Vaynard aprendió a lidiar con ello desde adolescente.

A pesar de su rotundo éxito con el sexo femenino, es una persona retraída y muy reservada. En la intimidad, sin embargo, Vaynard no tiene reparos en saciar sus apetitos carnales. Tiene pocos amigos, de los cuales el más cercano es Guinglain, su compañero de armas, con el cual realizó varias de sus más grandes hazañas.

A los 17 años, junto con su mejor amigo salió de aventuras por todo Hendell, e incluso por Haufman y Goldar. En este tiempo sólo se presentó como Vaynard, sin nunca mencionar su linaje, por lo que vivió momentos muy duros que superó con dignidad. Pero lo que realmente le dio fama fueron sus grandes logros: escaló la montaña Surt del Pico del Mundo; venció en la Prueba de Holst al príncipe de Haufman (perdonándole la vida); con su habilidad diplomática evitó la rebelión del clan Thurizung en Goldar, y por la terquedad de los Baldisung, reunió mercenarios armados y los derrotó en batalla en desventaja de 3 a 1 antes de que su padre tuviera que movilizar su ejército. Sin embargo, la más asombrosa es la historia que relata la batalla en que derrotó a un dragón de hielo, hecho que Guinglain ni él mismo han afirmado ni desmentido jamás. Muchos de sus compatriotas lo comparan con el legendario Holst, y en el mundo se lo conoce como "el último de los héroes".

Es posiblemente el mayor promotor de la cultura Brigandine, la cual le satisface al creer que con ella honra a sus ancestros. Preocupado por las agitaciones independentistas en Goldar, concedió a su gente la ciudadanía plena del imperio de Hendell, calmando sus ánimos y ganándose su apoyo.

Gran general y político hábil, su influencia en el Alto Senado es muy importante. La Historia reciente y los intereses territoriales lo enfrentan constantemente con Phaion, pero ésto no le preocupa. Por otro lado, las posibles redes de alianzas pueden ponerlo en contra de Abel, y sabe que Zemeckis desea su apoyo para comenzar una guerra contra sus enemigos.

Vaynard no confía para nada en el emperador de Togarini, y sí aprecia como muchos otros al príncipe Lance; esto lo coloca en una situación muy compleja que sabe que deberá resolver en poco tiempo. De todos modos para él su nación está primero, y es capaz de olvidar cualquier afinidad por el bien de la misma. En la diplomacia puede ser el más conciliador, pero en la guerra es el más calculador y frío de los generales.

Su sueño es alcanzar y superar en los hechos el mito de Holst, conquistando Haufman y extendiendo sus dominios más allá del legendario reino de Haufmansormen, tomando Moth, Dwänhoff, y por qué no también a sus rivales de Phaion. Si lo lograra, vencería en aquello que todos los reyes de Hendell quisieron y nunca obtuvieron, ni siquiera Holst... La última de las hazañas que le quedan...

Iria Wilburn

FICHA DE PERSONAJE

Categoría: Novel **Nivel:** 6
Altura: 1,74m - **Peso:** 67kg
Edad: 24 años (2/12/1549)

Puntos de Vida: 125
Fue: 6 **Des:** 11 **Agi:** 8 **Con:** 7
Pod: 6 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 60 **RM** 60 **RP** 65 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 100 Natural, 90 Artes marciales (Guanteletes), 90 Pistola
Habilidad de ataque: 150 Natural, 150 Artes marciales, 150 Pistola
Habilidad de defensa: 100 Esquiva, 110 Artes marciales
Daño: 50 Artes marciales (Guanteletes), 70 Pistola
TA: Kevlar ref. + Aura sup. Fil 6 Con 4 Pen 6 Cal 1 Ele 3 Fri 1 Ene 6

Ventajas y desventajas: Apto en una materia (Pilotar Mecha).
Tablas de Armas: Aikido (Avanzado), Moai Thai, Tabla de Armas de Fuego.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 (7/28m) **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Persuasión 40, Pilotar Mecha 60, Estilo 30, Advertir 60, Buscar 50, Conducir 65, Pilotar 65, Informática 50, Trucos de Manos 45, Cerrajería 60, Atletismo 40, Acrobacias 40, Ocultarse 60, Sigilo 60, Rastrear 30, Tasación 30, Ocultismo 40, Intimidar 45.

La vida de Iria fue difícil desde nacer. Su niñez la pasó en medio de las disputas raciales que sucedían en su comunidad de mineros, en Dalaborn, hasta que un terrible día, estas rivalidades se fueron a las armas y corrió la sangre, causando la muerte de muchas personas, humanas y de otras razas, entre ellas sus padres. Fueron templarios de Tol Rauko quienes llegaron a imponer el orden en la localidad, y fue entonces que la huérfana fue llevada hasta la isla para ser criada por ellos.

Desde entonces, la niña tuvo que entrenar rigurosamente su cuerpo y su espíritu. Se aferró a la imagen de Cristo y con eso en mente logró superar los desafíos que se le presentaron, a la vez que generaron en ella

un extraño fervor religioso, una pasión silenciosa que nadie podría notar al ver su rostro inexpresivo, su mirada fría como el hielo.

Al no ser demasiado fuerte, se decidió que no se la entrenaría en el uso de las armas arcaicas (como aún se hace con algunos templarios), si no que se aprovecharía al máximo su destreza con las armas de fuego y, eso sí, se le enseñaría a defenderse sin ellas.

Pronto destacaría en otros campos, como el manejo de vehículos, tanto terrestres como aéreos, y demostró también un instinto natural para pilotar mechas. Sus maestros quedaron asombrados con la gran versatilidad que la muchacha adquirió en pocos años, siendo capaz de cumplir incluso misiones de infiltración de cierta dificultad.

En algunas escaramuzas entre OMI de Tol Rauko y seres poderosos, se hizo evidente que el talento de Iria iba más allá de lo normal. A los 20 años se le dio el título de "Primer Piloto", siendo entonces el caballero que pilotaría el mejor OMI de Tol Rauko. En combate es atterradoramente eficaz, demostrándolo en numerosas batallas, aunque en el proceso dejaba a sus OMI en estados deplorables: ninguno resistía los movimientos y maniobras a las que ella los forzaba. Fue por esta razón que Tol Rauko le encargó al rey Asmit Giovanni la construcción del más poderoso OMI que la tecnología pudiera producir, naciendo así Titán.

Actualmente Iria es considerada la mejor piloto del mundo, y su OMI el más poderoso. Las piezas de última tecnología que Asmit utilizó en él no han podido ser replicadas ni siquiera por los ingenieros que las hicieron, lo que ha provocado sospechas entre los ocultistas. Hay quien dice que el último Giovanni no ha sido el responsable del inmenso poder de ese mecha.

Iria se debate constantemente entre seguir leal a su orden o dejarse llevar por su fervor religioso. Tol Rauko tiene una postura tolerante con los seres sobrenaturales (a menos claro con los que causan problemas), y el resentimiento que la joven tiene hacia los no humanos hace que cada vez más frecuentemente se cuestione el abandonar la isla e incluso unirse a la Inquisición. Claro está, no desea dejar a Titán, y si alguna vez decidiera hacerlo, sin duda alguna se lo llevará consigo.

TITÁN - OMI-D +150

PD: 1150

Fue: 20 **Con:** 25 **Des:** 30 **Agi:** 17 **Per:** 15 **Pod:** 20 **Int:** 13

Habilidades: Combate 120, Disparo 120, Sensores 50, Información 30, Atletismo 30, Vigor 75, Comunicaciones 30, Subterfugio 0.

Estructurales: Estructura 450, Escudos 305, Energía 22.

Piezas Especiales: Puños: Daño +50, Crítico +40, Barrera de Daño 100.

Ataques: 155 Puños, 70 Pistola de iones, 200 Cañones de iones (1 asalto de preparación, costo 1 de Energía).



Titán, el OMI más poderoso construido



CRONOLOGÍA

Fecha	Acontecimientos
1002	La Alianza Azur es derrotada y disuelta. Los tres principados aliados son anexionados nuevamente al Sacro Santo Imperio.
1003	El Dominio y Argos declaran su total independencia. Ante el peligro de una guerra santa Elizabetta les concede ese derecho.
1004	Las tropas de Abel se sitúan en la frontera con Lucrecio con la intención de invadir. El príncipe Lucanor se reúne con la emperatriz durante 20 minutos. Al día siguiente las tropas son retiradas y es aceptada la independencia de Lucrecio.
1046	Phaion invade Dwänhoff, asesinando a la mayor parte de los Reyes Piratas y estabilizando parcialmente la región.
1089	El rey Toron, del clan Thurizung, unifica las tribus de Goldar sin casi derramamiento de sangre. Una ola invasora de los clanes comienza a devastar el principado de Helenia. Las tropas bárbaras se calculan en un total mayor a 70 mil hombres.
1090	Decenas de miles de hombres goldarianos mueren enfrentados a 4 mil soldados del ejército imperial, gracias al recientemente desarrollado fusil. Este hecho da comienzo a la "guerra moderna".
1097	La mayoría de los ejércitos del mundo estandarizan su equipamiento teniendo en cuenta las nuevas armas de fuego.
1140	Las autoridades de Gabriel establecen pactos comerciales con el rey Toron II, quien desea el desarrollo de su reino. El territorio de Goldar comienza a experimentar un progreso cultural y tecnológico importante.
1165	Imperium desarrolla una nueva arma capaz de destruir deidades de altísimo poder existencial, y elimina a una de ellas. El mismo Gaira, previendo futuros acontecimientos, interviene y aniquila casi la totalidad de la población de Imperium, menguando casi totalmente su poder. Días más tarde, la Tecnocracia e Illuminati sufren el mismo destino.
1180	El rey Dan Sterki invade Goldar, derrocando a la dinastía de los Toron. El progreso cultural de Goldar se dispara con la influencia combinada de Hendell y Gabriel.
1206	Se desarrollan las primeras máquinas de vapor.
1211	En Lucrecio se inicia la posteriormente llamada Revolución Industrial a causa de la mecanización de la producción textil.
1268	Una gran rebelión en el sur del Imperio causa la Segunda Ruptura, los principados de Togarini, Remo y Bellafonte pasan a ser independientes nuevamente.
1272	Tras siglos de iniciado el proceso, la energía mágica del mundo se regenera hasta un nivel igual al que existía antes de la activación de la máquina de Rah.
1273	Grodd, un poderoso dragón antiguo, despierta y comienza a observar a la humanidad gracias a numerosos agentes.
1303	Tras una agónica resistencia cultural y militar, en Lannet se desintegran los batallones de samurai. Se sigue utilizando la designación y el equipo pero sólo de forma simbólica.
1325	Un intenso combate sucede entre miembros de Yehuda y la Inquisición, dando inicio a una importante y sangrienta guerra secreta.
1328	Un inquisidor asesina por error a un Sylvain miembro de Samael, lo que causa que los líderes radicales de la organización asuman el liderazgo y se alien a Yehuda. Dos meses más tarde Tol Rauko se ve obligada a intervenir.
1331	Un grupo de Altos Inquisidores encuentra a uno de los Ángel Caídos, asesinandolo y obligando a Samael a pactar la paz. Tol Rauko captura a otro Ángel y se hace de varios objetos sobrenaturales. La unión circunstancial de Yehuda y Samael llega a su fin y la guerra termina.
1334	Tras un intenso discurso de la emperatriz Victoria Barbados, se da inicio a la llamada "Época Victoriana". Se inician transformaciones culturales importantes en el Imperio. Impulsados por Abel, por todo el mundo empiezan a construirse varias instituciones educativas.
1356	Inicia la Edad de Oro de la Costa del Comercio, periodo que durará aproximadamente veinte años. Phaion Eien Seimon se convierte en una verdadera potencia mundial.
1360	Phaion invade Gabriel, iniciando una guerra. Por sus tratos comerciales, Gabriel pide ayuda al imperio de Hendell, el cual interviene en la contienda. Se cancela la copa mundial de Edén.
1361	Phaion pide ayuda a Abel. El Alto Senado desaprueba intervenir, pero la emperatriz Victoria hace caso omiso a la decisión y envía tropas, principalmente dalaborenses. Debido a esto, en Dalaborn comienzan a darse varios movimientos sociales. Tras meses de sangre, Phaion y Gabriel pactan la paz.
1369	Togarini invade Remo y Bellafonte, conquistándolos casi sin problemas. Se consolida entonces el Imperio Togarense.
1373	El dragón Grodd comienza a despertar a otros dragones antiguos y algunos mayores, con el propósito de exigir un lugar donde vivir. La Inquisición y Tol Rauko no pudieron prever a tiempo los sucesos, y a mediados de año, los dragones se revelan a un mundo totalmente pasmado. La Inquisición no está dispuesta a conceder ningún privilegio a las entidades, y con pesar Grodd inicia la Guerra de los Dragones.
1374	Los ejércitos del Sacro Santo Imperio se unen a la Inquisición y Tol Rauko, desbalanceando el poder a favor de la humanidad. Sin embargo, aún muy resentida, Samael declara su existencia en todas las ciudades donde tiene un importante número de miembros. Yehuda los secunda un mes más tarde. Debido a esto, por todo el mundo comienza un periodo de conmoción sin precedentes conocido como La Revelación. Los historiadores consideran terminada la Época Victoriana.
1375	Los dragones, apoyados por las guerrillas provocadas por Samael y Yehuda, logran importantes victorias. Togarini se une a la lucha contra los dragones. La Inquisición se dedica a luchar contra las organizaciones mientras Tol Rauko y los aliados contra los dragones. Por todas partes del mundo otras entidades sobrenaturales ocultas se dan a conocer, y las potencias de Gaia se ven saturadas por la presión.
1376	Tras intensas discusiones y sin unanimidad, la Orden de Magus decide darse a conocer, pero manteniendo una postura neutral e intentando crear vínculos que hagan posible la paz. Grodd escucha a los magos y estima su actitud, pero no hay acuerdo posible: habrá guerra hasta que la humanidad les ceda un lugar en el mundo y Tol Rauko libere a sus hermanos cautivos.
1377	Muere la emperatriz Victoria. Su hijo, Elías II, asciende al trono del Sacro Santo Imperio. La Iglesia declara guerra santa contra los seres sobrenaturales, y Argos destina todas sus fuerzas para apoyar a la Iglesia. Aún así, los países se encuentran en total descontrol con la cantidad altísima de seres que han comenzado a luchar. A finales de año, Nicolas Giovanni decide intervenir, y le otorga al Imperio una nueva arma: el fusil de repetición. Lucrecio intensifica el trabajo de sus investigadores para perfeccionar un proyecto secreto: el motor de combustión interna.
1378	Los Sylvain de Hannelone, en Galgados, se dan a conocer e invitan a todos los seres no humanos a establecerse en la región. Un gran número de estos seres comienzan un éxodo desde el momento en que el rumor se extiende por el Viejo Continente. Cuando la Inquisición planea un ataque a los pacíficos viajeros, Magus interviene y evita una masacre.
1380	El norte de Galgados es dominado por los dragones y sus aliados. La guerra se encrucece y comienzan a haber muchas bajas a causa de la nueva arma imperial.
1381	En Du' Lucart es terminado el gran proyecto. Un mes más tarde, en Arkángel comienza la producción en masa de automóviles, lo cual le ofrece a sus tropas una gran ventaja logística.
1382	La nueva tecnología causa un desequilibrio crucial en la guerra. Los dragones caen en su mayoría en la llamada Batalla del Fuego, en los Llanos de Eibron. Tras la muerte de Grodd, y con las nuevas victorias humanas por todo el mundo, los miembros de Yehuda desaparecen y Samael intenta pactar una tregua. Los seres ubicados en Galgados suplican que se les permita vivir allí.
1383	Elías II y el Mariscal Vince Galaera de Tol Rauko deciden convencer a la Iglesia de que permita vivir en Galgados a los seres sobrenaturales. Tras intensos debates, las razas no humanas son confinadas a ese lugar. En esas nuevas ciudades abundaría el caos y la pobreza.

1384	La Inquisición no acuerda una paz con Samael, y otro Ángel Caído es encontrado y asesinado. El Imperio de Abel, de Togarini, y el resto de los países aliados deciden terminar la sangrienta guerra y comenzar la reconstrucción. Tol Rauko se declara dispuesta a pactar la paz, lo que causa un total rechazo por parte de la Inquisición y la Iglesia.	1444	Phaion pierde el oeste del país tras la batalla de Takeda. Hendell se alía con Togarini e invade Dwänhoff, que aún estaba bajo el poder de Phaion. Shivat pierde el control de una Magatama a manos de tropas togarenses, además de perder varias batallas contra Lannet. Luego de algunas contiendas, la ofensiva de Abel no parece poder avanzar.
1385	Un D'Anjayni de Samael, infiltrado en Albidion, logra asesinar al Sumo Arzobispo. Ese mismo año, varios Altos Inquisidores son engañados y llevados a la muerte. Samael insiste con la paz, y finalmente ésta es aceptada. Se acepta que los miembros de la organización puedan vivir en guetos.	1447	Koen comete un grave error al mandar asesinar a la mayor parte de los habitantes de los guetos en Togarini, en una campaña racista con el fin de ganar el apoyo total de la Iglesia. Samael, la Orden de Magus y los no humanos de Galgados se unen a la alianza contra Togarini.
1390	Comienza a implementarse la red luminica eléctrica en la ciudad de Arkángel y Du'Lucart. Cuatro meses después, comienza el mismo proyecto en Kaine.	1449	La batalla naval de la Costa de Alamadir, entre Arlan y Remo, termina en victoria del primero. Desde Bellafonte se produce una gran ofensiva hacia Kanon, principado que cae en tres meses y desnivela la guerra en favor del Imperio Togarense.
1391	Luego de más de un milenio sin poseerlas, Shivat se hace del control de dos Magatamas, logrando la estabilidad energética en su territorio.	1450	Los dragones aparecen sorpresivamente para salvar en favor de Abel la batalla de Reindhold, la cual se encontraba casi perdida. Samael se las ingenia para que cien de sus agentes generen el caos en Kaine.
1392	Adrian Dunmore realiza la primera transmisión por radio, enviando un mensaje desde El Corazón de Karh hacia la Ciudad Vieja.	1451	En Lucrecio son reunidos los mejores físicos del mundo para iniciar el proyecto más secreto y ambicioso en siglos: la bomba nuclear. Muere Virgil Barbados y asume su hijo: Elías III.
1394	Despega un aeroplano en el Valle de Ospren, en Galgados, llegando a volar cerca de 100 metros.	1452	Tras numerosas batallas, la guerra se estanca sin resultados favorables para ningún bando, si bien el mayor desgaste lo están sufriendo los países de Phaion y Shivat. Los ejércitos de Abel son apoyados con más de docientos efectivos no humanos, entre los cuales hay dragones y otros seres sobrenaturales mayores. Se dan batallas en Helenia, Goldar, Arlan y Remo.
1397	Se masifica el uso de la radio en gran parte del Viejo Continente, se produce una verdadera revolución en las comunicaciones.	1453	Desde Kanon las tropas de Bellafonte invaden la Pradera Eterna; Abel sufre la guerra en su territorio y debe dividir su ejército. Shivat capitula ante Togarini y Dwänhoff es abandonado por Phaion.
1405	Se realiza la primera gran transmisión radial, relatando el campeonato mundial de Edén a todos los países participantes.	1455	Phaion se ve superado por las fuerzas de Togarini y Hendell, por lo que se ve obligado a capitular. El frente de Dalaborn en Goldar es entonces enfrentado por el grueso del ejército hedense. Abel ve como la derrota está muy cercana, aunque gracias al poder personal de muchos de los no humanos logra salvar varias contiendas.
1410	Se realiza el primer viaje en aeroplano desde Arkángel a Du'Lucart, lo cual significa un adelanto tecnológico que asombra al mundo. La humanidad finalmente comienza su dominio en el cielo. Los dragones antiguos temen por su futuro dado este avance.	1456	La guerra da un giro radical: el anciano Nicolas Giovanni declara su alianza con Abel. El rey Koen es amenazado con ser víctima de la nueva arma desarrollada en Lucrecio. Naturalmente, Koen no hace caso a las advertencias. El 27 de noviembre estalla en Raverna, al noreste de Bellafonte, la bomba nuclear... Gaia entera enmudece...
1416	Se producen grandes disturbios en la ciudad de Elisio, en Bellafonte, entre los ciudadanos y los habitantes del gueto de Samael. El racismo se hace cada vez más fuerte en el sur del Viejo Continente. En Argos se producen muchos linchamientos.	1457	A principios de año el Imperio Togarense se rinde, seguido por todos sus aliados; la Gran Guerra termina; han muerto más de 60 millones de personas.
1419	Muere Elías II a los 67 años. Virgil Barbados asciende al trono de Abel.	1459	Abel demostró que su poder militar había menguado en demasía y no era capaz de proteger sus fronteras efectivamente. Esto no fue pasado por alto en Dalaborn y Kanon. Tras numerosas agitaciones sociales y políticas, ambos principados se rebelan. Abel no puede hacer frente al ejército dalaborense con sus fuerzas menguadas, y reconoce casi sin pelear la independencia de ambos estados. Alberia y Galgados también consiguen su independencia pero como protectorados de Abel. Dalaborn y Kanon se convierten en Repúblicas. Es desarrollado el microchip.
1420	El sacro santo emperador redacta un edicto con el fin de controlar el racismo y comenzar un periodo de conciliación entre las razas de los principados imperiales. Esta medida es mal recibida por Dalaborn y Kanon, pero Helenia, Ilmora, Alberia y principalmente Galgados lo ven con muy buenos ojos.	1476	Entre las potencias del mundo se decide crear el Alto Senado, una organización similar al consejo de Abel. De esta forma, los estados votarán y decidirán sobre los asuntos internacionales.
1421	Uno de los Ángeles Caídos visita oficialmente Kaine con el fin de crear lazos de confianza con las autoridades. Tras un atentado, el líder es asesinado. Las tensiones entre el Imperio de Abel y de Togarini se hacen casi intolerables.	1489	Una nave tripulada despega de Du'Lucart con el fin de llegar al espacio pero es detenida por una fuerza mística. El proyecto es abandonado.
1423	Argos inicia una gran invasión a Kushistán, rompiendo con siglos de paz entre los países. Tras cuatro meses de conflicto se firma una tregua, obteniendo Argos una cuantiosa suma de dinero.	1502	En la Gran Universidad comienza la investigación de la energía de iones, con fines netamente civiles.
1431	Luego de muchos progresos menores en las armas de fuego, se hace masivo el uso de la ametralladora y las llamadas "armas modernas". En Abel se realiza la primer transmisión televisiva.	1512	La energía producida por ionización suplanta a la combustión. Se hace inevitable el desarrollo de nuevas armas.
1435	Tras siglos de abandonado el plan, el emperador Koen Reinhard del Imperio Togarense invade por aire y mar las tierras de Kashmir. La conquista termina fácilmente en cinco meses.	1524	Con las armas de iones desaparece totalmente la diferencia entre las capacidades sobrenaturales y la tecnología. Los soldados pueden igualar las Habilidades del Ki y algunos poderes psíquicos.
1437	Se da una orden sin precedentes: de la costa norte de Kashmir parte una flota Togarense hacia Gabriel. Se bloquea la costa de Chavile, lo que produce una agitación política que recorre el mundo.	1539	En Arkángel se presenta el futuro de la guerra: el modelo OMI-A. Robots pilotados de inteligencia limitada. Se populariza la cultura "Brigandine".
1438	Koen Reinhard inicia su plan, la "guerra relámpago". Envía aviones y bombardea Chavile, exigiendo la rendición inmediata de Gabriel. El Canciller pide ayuda a Abel, pero es ignorado.	1553	El Alto Senado no puede evitar el inicio de un conflicto entre Gabriel y Phaion. Gabriel envía cien OMI-B no tripulados, y Phaion con cuarenta OMI-A con buenos pilotos logra una gran victoria.
1439	Togarini inicia negociaciones con Lannet, Lucrecio y Argos. A finales de año, Gabriel se rinde y su territorio es anexionado.	1567	La Inquisición, con sus OMI-C llamados "Dark Angels", comienza una gran cacería de seres sobrenaturales, quienes no tienen oportunidad.
1441	Siguiendo el impulso alcanzado, el Imperio Togarense invade Phaion Eien Seimon. Lannet se une a Togarini e invade Shivat, apoyado en el sur por la flota de la potencia. A mediados de año, Argos pacta la no agresión con Togarini si éste se compromete a apoyarlo posteriormente en la conquista de Kushistán.	1573	La actualidad.
1443	Phaion, la potencia de oriente, sigue resistiendo la ofensiva togarense. La Asociación de Mercaderes pide ayuda a Abel. Presionado por las conquistas de su rival natural, Virgil Barbados se alía con Phaion y lleva sus ejércitos a la frontera sur. La batalla de Seifer da inicio la llamada Gran Guerra.		

CAPÍTULO 3

ACADEMIA DE MAGUS

La Orden de Magus posee un programa para el desarrollo de las artes arcanas de todos sus miembros, pero especialmente de los nuevos magos. Alrededor de las Academias gira parte de la organización de la orden, sus asignaciones de misiones así como sus investigaciones, y obviamente, el entrenamiento de sus miembros novatos.

Este capítulo trata detalles acerca de estas academias con el fin de ofrecer un nuevo e interesante escenario donde llevar a cabo aventuras en Gaia. Bienvenido a la escuela de magia de Magus.

ACADEMIAS DEL MUNDO

La Orden de Magus posee una red de academias de magia relacionadas a todas las universidades importantes del Viejo Continente. Su principal sede se encuentra en la misma Hausser, envolviendo las universidades de Lectum, Scientia y Populum; ésta es la más importante y reconocida entre los magos, y donde enseñan los mismos miembros del Magus Locci de la orden. La segunda más importante se encuentra en Arkángel, pero también son altamente reconocidas las de la Gran Universidad de Lucrecio y Le Ilustre de Chaville.

Las academias se mantienen en constante comunicación, tanto por motivos de seguridad como por traslado o intercambio de alumnado. Por razones lógicas, los aprendices más capaces y destacados son elegidos para asistir (junto con los aprendices residentes en Ilmora) a la selecta academia de Hausser.

Todas las academias son regidas por el Magus Locci, quienes deciden las asignaturas y los planes de estudio, aunque es muy poco frecuente que sean cambiados. Así mismo, cada año las distintas sedes son visitadas por uno de los diez al menos dos veces: una a modo de control general, y otra para la graduación de los Coeptum y Magus.

Cuando uno del Locci no se encuentra en las academias, éstas son dirigidas por un director asignado y los distintos profesores, simulando el mismo consejo de la Orden. La academia de Hausser es regida por el Magus Rex y los once restantes del consejo.

MAESTROS Y ALUMNOS

Los alumnos son buscados entre los estudiantes de las universidades que posean el Don. En raras ocasiones se seleccionan personas que no demuestren tener un elevado nivel intelectual, dado que el estudio de la magia es algo muy complejo y complicado, por lo que también es raro que dotados sin educación sean admitidos. Otro requisito importante es que el sujeto sea joven, no mayor a 24 años, y que posea capacidad creativa.

Una vez se ha seleccionado un candidato, se contacta con él y se le comenta las capacidades que posee. Si la persona acepta iniciarse en la magia es llevada a la academia más cercana, de lo contrario, su mente es borrada para proteger el secretismo de la Orden. En los casos en que los seleccionados son niños especiales, se habla con sus padres intentando convencerlos de que su hijo será llevado a una selecta escuela para chicos superdotados, ofreciéndoles una beca.

Es común que las academias tengan entre ocho y doce nuevos alumnos cada año, aunque en las más grandes el número es de alrededor de quince. Las clases inician los primeros días de setiembre (cada año varía) y acaban la segunda semana de marzo. La academia de Hausser es la excepción, ya que inicia y termina dos meses después que el resto.

COEPTUM

Toda persona que acepte unirse a la Orden y comience sus estudios en una de las academias es antes iniciada, convirtiéndose en Coeptum. La iniciación es más que nada una ceremonia de valor simbólico, donde los nuevos miembros se conocen por primera vez y se les explica los temas básicos referentes a la Orden y sus estudios en ella.

Los Coeptum suelen llegar sin ningún conocimiento mágico, aunque algunos prodigios (u osados) ya han indagado en algunos de sus misterios. Su entusiasmo por la magia y todo lo oculto pronto se esfuma, ya que deben leer tomos y tomos de información. Es en los primeros dos meses en que un Coeptum tiene la posibilidad de demostrar un talento especial como mago y ser elegido para estudiar en la academia de Hausser; si no lo hace continuará y terminará sus estudios en donde se encuentre.

A algunos Coeptum les lleva varios años aprender lo necesario para graduarse, aunque por lo general alcanzan el nivel necesario en uno o dos años de academia. No hay límite de tiempo en que un Coeptum debe llegar al grado de Magus, pudiendo repetir cuantas veces lo necesite. La mayoría de los iniciados continúan asistiendo a sus universidades, lo que dificulta el complicado estudio de las artes arcanas.

Por lo general se mantiene lejos a los Coeptum de las investigaciones sobrenaturales, y jamás se los envía a misiones de campo.

MAGUS

Cuando un Coeptum alcanza el nivel necesario al final de un año de estudio, se le une a la ceremonia anual de graduación, donde se le otorga el título oficial de Magus. Desde entonces, su estatus dentro de la Orden aumenta, así como sus responsabilidades, y se inician sus estudios superiores en todos los campos que las academias abarcan.

Los Magus ya no formarán una única clase, como los Coeptum, sino que serán separados según sus capacidades y reunidos en grupos de no más de seis personas. De este modo, los grupos continuarán con el estudio que los hará mejores magos, pero además se les hará hacer proyectos de investigación, buscar objetos sobrenaturales, y hasta luchar contra amenazas para la Orden. Todo esto bajo la tutela de un Magister individual asignado.

Muchos de los Magus nunca llegan a un estatus superior, ya sea por falta de capacidad como de motivación ante la creciente complejidad de todo lo arcano y oculto. Los privilegiados que al final de un año de estudios deciden hacer el examen y lo superan, logran graduarse.



Una Coeptum, feliz en su graduación

MAGÍSTER

El grado de Magíster es el más prestigioso entre los magos de la Orden y se considera que sólo el 10% de todos los iniciados alcanzarán alguna vez este estatus. A los Magíster le son asignadas las más diversas tareas en forma de misiones individuales, aunque su labor en las academias es la de tutelar a los Magus.

A cada uno (de los que se presentan para el puesto) se le asigna un grupo de Magus particular, grupo que llevará su nombre y al cual se le irán o unirán miembros cada año (por Magus o Coeptum graduados respectivamente). Entonces se le van asignando tareas que, además de servirle a la Orden en sus objetivos, también ayuda al progreso de su grupo, del cual es el guía o consejero, protector, y maestro académico.

Los Magíster más destacados de cada academia son elegidos para dar clases a los Coeptum, convirtiéndose en profesores. La labor no les impide tener además un grupo de Magus, la gran mayoría los tiene. Al tener el puesto de profesores, integran el Locci de la academia y la organizan. La excepción a esto es la academia de Hausser, donde son los doce del Locci quienes dictan las clases, y muy pocos tienen grupos de Magus (debido a los frecuentes traslados y sus grandes responsabilidades).

La mayoría de los magos que alcanzan este estatus no continúan sus estudios sobrenaturales, y sus conocimientos se amplían si se les asigna una investigación o alguna experiencia los ilustra. Sin embargo, algunos siguen ampliando sus horizontes; los casos más extraños, con los años se hacen aspirantes a integrar el Magus Locci.

MAGUS LOCCI

Este cuerpo es el que rige el destino de la Orden de Magus, los diez miembros más expertos, más calificados y más poderosos entre los magos iniciados. Cada uno domina una de las vías de magia y es generalmente nombrado con el título de Archimago.

Además de organizar todas las academias, parte de este consejo se dedica a impartir las clases en Hausser, mientras el resto se turna para hacer las visitas anuales a las más importantes academias (a algunas menos trascendentes son enviados Magíster como representantes).

También se dedican a asignarle tareas a los grupos de Magus, teniendo contacto directo con cada Magíster. Algunos toman a un Magíster como favorito y le enseñan de manera particular, como preparando su sucesor, aunque esto es muy poco frecuente.

Los diez eligen a uno de ellos para que sea el Magus Rex, quien es el máximo organizador de la Orden.



Balthasar, Magus Locci del Agua

LAS CLASES

Las academias de Magus tienen un sistema de dictado de clases similar al de las universidades modernas de Gaia. Los alumnos reciben el título de Coeptum, y desde entonces son libres de asistir a las clases que deseen y cuando lo deseen, pudiendo graduarse cuando al final de un año lectivo superen un examen, que consiste en una prueba teórica y una práctica (ésta generalmente se hace en público, frente a los demás aspirantes).

Los recién iniciados entran en las academias con nivel 0, o si son una verdadera excepción, en nivel 1. De cualquier modo, dada su inexperiencia sólo pueden tener asignados 3/4 de sus PD totales. El DJ será quien le permita a los jugadores asignar los PD restantes a medida que los personajes asistan a clases, superen los retos diarios y hagan bien las pruebas.

Los Magus, por otra parte, ya no asisten a clases. A propósito se los ha colocado en una posición en que deben ser autosuficientes en cuanto al estudio arcano si es que quieren mejorar, siendo casi totalmente libres en cuanto a la obtención de conocimiento. De todos modos, las academias les asignan un Magíster como tutor y tienen disponible cualquier biblioteca de la Orden. Aunque tienen un plan de estudios libre, los Magus deben rendir un muy exigente examen, teórico y práctico, para recibir el título de Magíster.

El nivel de los Magus va del 1 al 4, siendo el grueso de la Orden aún cuando son quienes más se arriesgan y pierden la vida. Su progreso como magos, a partir de recibir su nuevo rango, pasa a basarse en la obtención de más PD a causa de pasar de nivel.

Los Magíster sencillamente son agentes independientes en cuanto a sus estudios sobrenaturales, no hay clases ni tutores formales para ellos. Están obligados a servir como tutores de un grupo de Magus si es que se les asigna uno, pero no a dar clases.

VALORACIÓN MÁGICA

La primera clase que se le presenta a los Coeptum es la de Valoración Mágica. En ella los alumnos aprenden a reconocer la magia en primer lugar para luego hondar en las distintas facetas que su habilidad les permite: la de detectar las energías sobrenaturales del entorno y a otros individuos con el Don; reconocer un conjuro y su potencial; y la que les puede salvar la vida más de una vez, la de ocultar su presencia mágica.

Desarrollar esta habilidad requiere estudio teórico sobre los conjuros y los fundamentos elementales de la magia, pero más que nada se necesita práctica, reconocer la misma alma individual y poder expandir un sexto sentido mágico capaz de palpar las energías místicas del entorno. Para los nuevos alumnos, esta clase está llena de nuevas emociones y los pone en un contacto muy cercano con sí mismos.

Programa: Fundamentos Básicos de la Magia, Reconocimiento del Alma, Percepción el Entorno Místico, Ocultación de la Magia, Identificación de Conjuros.

Examen: Teórico de dificultad Medio. Práctico de reconocimiento de fuerzas místicas en un escenario determinado.

Nivel estimado: 50 en Valoración Mágica.

OCULTISMO

Esta asignatura abre la mente de los alumnos a un mundo que antes les era totalmente desconocido. Se estudia en primer lugar la situación de la Orden, las demás organizaciones de Gaia y sus funciones secretas. En dos meses se inicia la exposición de diversos seres sobrenaturales y sus habilidades, lo que genera un gran shock entre los iniciados.

Se orienta el estudio del Ocultismo no a seres en particular, sino al reconocimiento de sus posibles habilidades, apelando al desarrollo del sentido común por parte del alumnado. De este modo, los magos podrán tener idea de a qué pueden estar enfrentándose sin importar si alguna vez leyeron algo sobre una criatura determinada, gracias a la observación de su fisonomía y capacidades básicas.

Por lo tanto, el grueso de esta clase se centra en el análisis de varias capacidades naturales y místicas y su asociación con diversos seres. Las criaturas en particular se utilizan como ejemplos y en las evaluaciones.

Algunos estudiantes llegan a adorar verdaderamente esta clase, si bien no trata directamente con la magia y requiere mucho estudio teórico, al sustentarse en el razonamiento lógico y el reto intelectual por descubrir lo más posible de un ser, se convierte en la favorita de los más intelectuales.

Programa: La Orden de Magus, Organizaciones de Gaia, La Vigilia y los Planos, Estudio de las Capacidades.

Examen: Teórico que consiste en deducir las habilidades de dos o tres seres sobrenaturales a partir de una ilustración y una breve descripción.

Nivel estimado: 50 en Ocultismo.

CIENCIA

La clase odiada por unanimidad en las academias es la de Ciencia. En ella se estudian los más variados temas científicos del momento. Primero se dan vastos conocimientos sobre Herbolaria (vitales para algunos magos), para luego castigar al alumnado con matemática y física avanzada, química, biología, y terminar con información científica específica y novedosa.

A excepción de lo que se dicta en las mejores universidades, la Orden está por encima del nivel de las instituciones académicas normales. Esto le exige a los alumnos horas de estudio abrumadoras, que llegan a detestar.

Programa: Herbolaria, Matemática, Física, Química, Biología.

Examen: Dos teóricos: Ciencia (Medio), Herbolaria (Fácil).

Nivel estimado: 60 entre Ciencia y Herbolaria.

CONJUROS

La más práctica entre las asignaturas de la academia, Conjuros enseña a los estudiantes a proyectar sus energías mágicas en el mundo. Suele ser la favorita de la mayoría por razones lógicas.

En el primer mes de clases se explica a los alumnos los conceptos de los elementos y sus vías de magia, así como sus características. Es entonces cuando cada uno escoge una vía en particular y desde ese momento se comienza el estudio específico en ella. Suelen crearse amistades entre los alumnos que eligieron la misma vía, ya que además se apoyan en el estudio de la misma. El Magíster tiene el deber de atender a cada mago de forma particular para que éste progrese en la vía de su preferencia.

Pronto los alumnos se dan cuenta que lanzar conjuros no es algo del todo divertido, sino que es necesario un arduo estudio de las palabras y movimientos de cada uno, seguido por la preparación de las manos y lengua para los complejos gestos y palabras arcanas que deben hacerse.

Dado que las bases de un hechizo pueden individualizarse, se motiva a que cada alumno personalice su magia. Esto requiere más horas de estudio y mayor creatividad, pero la satisfacción también es mayor.

Para las demostraciones periódicas al igual que para las evaluaciones, se incentiva a los alumnos para que no escojan conjuros de ataque, sino que preparen conjuros personalizados para finalidades creativas. Algunos magos siguen prefiriendo sobresalir con impresionantes demostraciones de fuerza destructiva, y es tolerado si es creativo y demuestra estudio.

Programa: Vías de Magia, Características de los Conjuros, Proyección.

Examen: Práctico, una demostración de cuatro conjuros.

Nivel estimado: Proyección Mágica 60, Nivel de Vía 30.



CLASES EXTRA

Además de las cuatro asignaturas principales, las academias enseñan a los magos a desenvolverse en el mundo, de manera que puedan ayudar a la Orden creando lazos de influencia y nuevos aliados. Las formas y los modales son muy importantes, y las ceremonias y cenas entre todos los miembros de una academia se realizan todos los sábados.

Con el fin de educar a sus miembros, se imparten clases extra que tienen que ver con la etiqueta y el estilo; el alumnado también es libre de asistir a clases de baile y arte. En estas clases la magia se deja de lado y se intenta mantener un aire de cierta distensión.

ANEXOS

Las más importantes academias de la Orden poseen anexos variados paralelos a sus clases normales. Desde que se tomó la decisión de amparar no sólo a los magos sino también a un reducido número de conjuradores y mentalistas, se creó una división especial para educarlos en sus artes específicas. De este modo, Magus dispone de un cuerpo poseedor de capacidades místicas distintas que realizan tareas en favor de la orden.

Los mentalistas son entrenados en el uso de sus capacidades, siendo guiados por uno con experiencia, y los conjuradores son cuidadosamente tutelados para utilizar sus energías místicas para el bien, ayudándolos en el proceso de controlar la peligrosa habilidad que pueden emplear. A ambos tipos de estudiantes se les permite asistir a las clases de Ocultismo y Ciencia, siendo generalmente los conjuradores los que más destacan en la primera.

Los Magus

Una vez graduados, los nuevos Magus ingresan en su nuevo plan de estudios. Como ya se dijo, son divididos en grupos de cinco o seis personas, asignados a un Magister como tutor. Existen Magister muy famosos entre los estudiantes, a quienes le son asignados los más talentosos; numerosas son las cartas enviadas a la dirección pidiendo integrar en sus grupos.

Las decisiones con respecto a la asignación y agrupación de los Magus son tomadas durante las vacaciones, el gran receso entre abril y setiembre. Cuando los Magus regresan deben revisar una lista y dirigirse a la habitación que será el estudio privado del grupo. Este estudio es una habitación con una mesa redonda para ocho personas, y una pequeña biblioteca. Para las prácticas y demás actividades, las instalaciones de la academia son las mismas que para los Coeptum.

La inmensa mayoría de los Magus nunca llegarán a Magister, aunque pueden tomarse todo el tiempo que deseen para alcanzar dicho nivel. Las exigencias para tal graduación son muy elevadas, y si ya son pocos los que se presentan al examen, menos aún son los que pueden superarlo. El mismo consiste en una serie de pruebas cuyas temáticas son las mismas que para los Coeptum, o sea, que las asignaturas son iguales, sólo que la cantidad de conocimiento requerido es mucho mayor.

Programa: Libre aunque tutelado.

Examen: Teórico y práctico. Mismas asignaturas con dificultad Absurdo.

Nivel estimado: Habilidades en 100, Proyección 120, Nivel de Vía 60.

INVESTIGACIÓN

A los Magus le son asignados proyectos de investigación dedicados al estudio sobrenatural de fuerzas total o parcialmente desconocidas. Cuando estos proyectos involucran seres extraños, es asignado también uno de los conjuradores educados en la academia.

En estas investigaciones se manipulan energías místicas con diversos fines: desde descubrir nuevos y mejores símbolos arcanos o crear nuevos conjuros, hasta el estudio de criaturas o experimentos alquímicos.

Lamentablemente, cerca de 1/5 de estos proyectos resultan mal, y le cuestan a la Orden considerables recursos y hasta vidas humanas.

TRABAJOS DE CAMPO

Los grupos catalogados como más arriesgados y capaces son enviados a trabajos de campo. Estos consisten en el rescate de personas o seres que necesiten ayuda, la búsqueda de algún objeto sobrenatural, la investigación de algún sitio místico, y misiones similares. Estas tareas requieren grupos cuyos integrantes tengan habilidades variadas y específicas para cada labor.

Dado que implican una gran dificultad y que suelen derivar en combates peligrosos, sólo a los mejores grupos de Magus se le asignan estos trabajos. Son estos grupos quienes terminan haciendo los vínculos más estrechos de la Orden, o consiguiendo las reliquias más extrañas y poderosas.

COMBATIR AMENAZAS

Aquellos grupos que posean individuos con alta capacidad combativa son asignados a luchar contra las amenazas contra la Orden. Suelen ser empleados para la defensa, sin salir de las academias, o para escoltar a otros grupos en viajes determinados.

Generalmente estos grupos se mantienen en contacto frecuente entre sí debido a las tareas defensivas que les son encomendadas. Sin embargo, cuando no parece haber ningún peligro, se los asigna como escolta y hasta a algunas investigaciones particulares.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Los vínculos de la Orden son numerosos. Tienen contacto directo con una gran cantidad de seres y organizaciones. A continuación se dará una breve reseña a este respecto.

Enemigos

La Orden de Magus posee enemigos en todas partes, los cuales tienen la tendencia de atacar sus sedes de las formas más variadas. Desde los seres sobrenaturales más variados hasta influyentes magos resentidos, la Orden se ve en la obligación de detenerlos. Sin embargo, sus mayores temores provienen de la Orden de Yehuda y, principalmente, de la Inquisición.

Los atentados suelen ocurrir en las misiones de campo que la Orden le asigna a sus magos, y es por esta razón que los Coeptum jamás son enviados fuera de la relativa seguridad de las academias. Aún así muchos ataques, los más complejos y dañinos, son dirigidos a las mismas academias y sus alumnos. Muchos aprendices nunca llegarán a Magus, serán asesinados despiadadamente; todos los iniciados, tarde o temprano, se enfrentarán al hecho de que uno de sus compañeros tenga este destino.

Las infiltraciones son muy poco frecuentes pero se dan cada algunos años, y cuando están bien organizadas suelen ser las más devastadoras, causando numerosas pérdidas.

Aliados

Por otro lado, los aliados de la Orden son seres no humanos que han recibido ayuda de alguno de sus miembros. Tanto criaturas de Gaia como de la misma Vigilia les deben gratitud y los ven con buenos ojos. Dado que los Magus Locci poseen altos poderes mágicos de cada elemento, han sido contactados por numerosos elementales, incluso Doncellas de la Luz.

Las academias sirven muchas veces como refugio para varios seres que correrían grave peligro sin un lugar así donde vivir. Estos ayudan de las más diversas formas, tanto en investigaciones como en la defensa contra ataques enemigos. Sin embargo, se prefiere que los Coeptum los vean lo mínimo indispensable.

Las más conocidas aliadas son dos hermanas Eathan, Kinn y Winn, unas guerreras zorro que defienden la academia de Hausser, por sus grandes capacidades de combate y sentidos agudos se han vuelto unas centinelas formidables. Disfrutan viviendo con los magos, que han sido generosos con ellas, y planean quedarse allí un tiempo indeterminado. Frecuentemente sirven para demostraciones con los Coeptum.



Kinn y Winn, las Eathan refugiadas

CAPÍTULO 4

NUEVAS VENTAJAS

Para los que desean hacer aún más característico su personaje, para los que tienen Puntos de Creación de sobra y ninguna ventaja hasta ahora descrita los satisface, para aquellos que necesitan algún punto y no hallan desventaja que sea acorde a su PJ, o para los que sencillamente quieren tener otras opciones a su disposición, en este capítulo se presentarán nuevas Ventajas y Desventajas de todo tipo.

Aún utilizando las opciones de este capítulo, se siguen exactamente las mismas reglas de gasto de PC descritas en el Libro Básico y en Más allá de los Sueños.

VENTAJAS

A continuación se te presentan nuevas ventajas que puedes adquirir con Puntos de Creación. Están divididas en categorías tal y como están clasificadas en los libros oficiales.

Ventajas Comunes

Estas son ventajas elegibles por cualquier personaje, sin importar su categoría o raza. Su coste indica la cantidad de Puntos de Creación que cuesta cada una. Algunas de ellas tienen un valor variable, por lo que los beneficios que ofrecen se incrementan dependiendo de la cantidad de puntos que el personaje se gaste en ellas.

FRENESÍ

Cuando la psiquis del personaje es forzada al máximo, entra en un estado de frenesí que le hace perder totalmente su estabilidad emocional, siendo capaz de incrementar su habilidad en combate a costas de querer destruir todo aquello que se cruce en su camino.

Efecto: Cuando el personaje se encuentra en una situación determinada, a causa de un profundo trauma o enfermedad mental, entra en estado de frenesí en el cual no controla sus actos y sólo prevalece el reflejo de matar a todo lo que encuentre, sin distinguir amigos de enemigos. En este estado el personaje recibe un bono +5 a toda acción por asalto, hasta un máximo de +50; al final de su asalto en que posea el bono en tal cantidad, tiene un shock que lo deja inconsciente de manera automática a menos que supere una Resistencia Psíquica contra Absurdo. El personaje puede resistirse al estado de frenesí con una prueba de Frialdad contra Muy Difícil (el DJ puede aumentar esta dificultad si lo cree pertinente), y en cada asalto en que esté en pleno frenesí, dicha dificultad se incrementa en una cantidad igual al bono acumulado obtenido. Invertir 1 punto adicional incrementa a +10 el bono por turno, pero el máximo sigue siendo +50. En este estado el personaje recupera temporalmente todos sus PV perdidos, pero una vez haya terminado el frenesí, esa misma cantidad es quitada a los PV que le resten, pudiendo morir instantáneamente.

Limitación: Esta ventaja se activa sólo en momentos decisivos, cuando por una circunstancia especial el nivel de estrés del personaje supera los límites. Con cuáles situaciones se entra en frenesí es determinado por el trasfondo del personaje y las consideraciones del DJ.

Coste: 1, 2

OJO DE LINCE

El personaje tiene una gran puntería que mejora su capacidad al apuntar y disparar a cualquier clase de blanco.

Efecto: Al utilizar armas de ataque a distancia, el personaje dobla los bonos otorgados por apuntar. De este modo, si apunta un turno, en lugar del +10 normal, recibe +20.

Coste: 1

HABILIDAD INNATA DEL KI

El personaje nació con la capacidad de manipular su presencia de tal forma que puede utilizar una Habilidad del Ki de manera natural. No sabe cómo lo hace, y puede ni siquiera saber que lo hace, pero todo su cuerpo puede usarla cuando sea necesario.

Efecto: El personaje obtiene la capacidad de realizar una Habilidad del Ki sin necesidad de gastar CM ni de tener sus requisitos, incluso sin tener Uso del Ki. Sin embargo, no puede elegir Habilidades que potencien otras "anteriores", como en el caso de Curación superior. El personaje tampoco obtiene los beneficios de las Habilidades requeridas, por lo que si gasta 1 PC en Curación por Ki, no por eso puede utilizar Transmisión por Ki.

Limitación: El personaje puede desarrollar Habilidades del Ki por medio de la inversión de CM de manera normal, pero no puede utilizar esta ventaja para adquirir Uso del Ki ni Control del Ki.

Coste: 1

CONJURO INNATO

El alma del personaje posee la capacidad de manifestar un conjuro en particular; no puede manipular la magia, sino que las energías místicas confluyen en ella para un único conjuro. El personaje no comprende cómo es capaz de hacerlo, sino que simplemente es una habilidad natural que emplea a voluntad.

Efecto: El personaje es capaz de lanzar un conjuro de Valor Zeónico 50 o inferior. Si el costo del hechizo es inferior a esta cantidad, se realiza con los añadidos correspondientes hasta alcanzarla. Los Puntos de Creación adicionales aumentan el Valor Zeónico hasta 80 y 120 respectivamente. Si el conjuro requiere tirar Proyección Mágica, se asume que ésta es de 40 por nivel del lanzador. El personaje no requiere Zeon para lanzarlo, pero sólo podrá hacerlo una vez por hora. Puede incrementarse el número de lanzamientos invirtiendo puntos de Creación con ese cometido, a uno cada media hora y uno cada quince minutos respectivamente, pero el máximo de puntos que pueden gastarse en esta ventaja siempre es de 3.

Limitación: El personaje no puede elegir Don como ventaja, ni por lo tanto, potenciar este conjuro con Ventajas con el Don.

Coste: 1, 2, 3



Sin saber cómo, Jasper es capaz de conjurar el rayo

FACILIDAD DE APRENDIZAJE

El personaje tiene una gran capacidad intelectual para vincular y afianzar conocimientos gracias a las experiencias que va viviendo.

Efecto: Para una Habilidad Secundaria Intelectual, una vez por partida, si el personaje realiza una prueba exitosa con ella debe superar de inmediato un control de Inteligencia con -4; si lo supera recibe un bono +5 especial a dicha Habilidad. El DJ puede determinar una dificultad mínima para que la prueba sea válida para ser tomada dentro de esta ventaja.

Limitación: El personaje puede adquirir cualquier otro bono especial a la Habilidad Secundaria elegida.

Coste: 2

RESURGIMIENTO

Cuando todo parece perdido, el personaje tiene la increíble capacidad de recuperar sus fuerzas para volver a pelear.

Efecto: Esta ventaja sólo funciona cuando los PV de un personaje quedan en menos de 1 y sus compañeros han sido derrotados o no tienen forma de seguir peleando. El personaje vuelve a estar consciente automáticamente, recuperando la mitad de sus PV perdidos. También recupera todos sus puntos de Cansancio, y los dobla temporalmente para gastarlos a voluntad. Por el nivel dramático que supone esta ventaja, sólo ese personaje puede continuar la batalla, a menos que el DJ considere que la situación amerita que alguien lo ayude o pueda intervenir de una manera determinada. Esta ventaja sólo se activa una vez por partida.

Coste: 2

CAPACIDAD NATURAL SUPERIOR

El personaje tiene una facilidad natural en determinado campo, por lo que sus características esenciales se ven mejoradas en el mismo.

Efecto: El personaje dobla su bono de característica en todas las Habilidades Secundarias de un campo determinado. No hace ningún cambio a la regla del bono natural de característica por nivel.

Coste: 2



ATAQUE DEFINITIVO

El personaje tiene un arma secreta, un ataque definitivo con el cual desencadena un inmenso poder espiritual.

Efecto: Al momento de hacer un ataque o contraataque, el personaje debe declarar si desea hacer su Ataque Definitivo. Para ese ataque no podrá sumar puntos de Cansancio, ni realizar ninguna Técnica del Ki ni apoyarse por ningún conjuro ni poder psíquico. El personaje expulsa todo su poder espiritual para realizar una última ofensiva, recibiendo un bono al Ataque y Daño base igual al doble de su presencia. Las características del ataque son determinadas por el jugador, aunque sirven sólo para el plano de la interpretación: si por ejemplo es un ataque a distancia, el oponente no recibe penalizadores. Luego de realizado el ataque, el personaje queda automáticamente en -10 PV y debe realizar los controles pertinentes según qué reglas de Entre la Vida y la Muerte se estén utilizando. La TA para resistirlo depende de la descripción del ataque. El Ataque Definitivo sólo puede utilizarse una vez por partida.

Coste: 2



Anna utilizando su Ataque Definitivo

FORZAR EL ESPÍRITU

El personaje es capaz de utilizar la fuerza de su alma para mejorar sus movimientos, potenciando sus capacidades con su poder espiritual.

Efecto: El personaje puede utilizar su presencia base como si fuera un bono especial, capaz de sumarlo a cualquier acción que realice en sus asaltos. Los bonos se suman en múltiplos de 5, y una vez empleados, la presencia del personaje se reduce en una cantidad igual al bono otorgado, con los cambios temporales que causa a sus Resistencias. Nunca un personaje puede gastar sus últimos 5 puntos de presencia, y si la misma se viese reducida de algún modo llegando a 0, el alma del personaje desaparecería permanentemente. El personaje recupera 5 puntos de su presencia por día, pero invirtiendo un punto adicional la regeneración lleva doce horas. Utilizando bonos de esta ventaja el personaje es capaz de tocar energía.

Coste: 1, 2

INTUICIÓN ESPECIAL

La intuición del personaje es especialmente aguda, lo cual le permite sacar conclusiones o ideas correctas sin tener realmente pruebas de ello.

Efecto: El alcance de esta ventaja debe ser interpretado por el DJ. Por lo general, una buena manera de hacer funcionar esta ventaja es dándole pistas al jugador sobre ciertos temas o misterios, si bien no es obligatorio hacerlo con todos y a cada momento (es más, no es nada recomendable).

Coste: 1

APARIENCIA PERFECTA

El aspecto del personaje es perfecto, tanto es así que a donde quiera que va, hombres y mujeres por igual se voltean.

Efecto: El personaje tiene Apariencia 10 de forma automática. El DJ puede otorgar bonos a Habilidades Sociales producto de lo receptiva que es la gente para con el personaje debido a su sobrecogedora belleza.

Coste: 1

HIJO DE LO SOBRENATURAL

El personaje ha sido concebido de manera sobrenatural, por lo que es más afín a esas energías o a un tipo de ser concreto.

Efecto: El personaje ha sido concebido gracias a la energía espiritual de un ser sobrenatural, o incluso gracias a la mismísima energía sobrenatural del mundo. Esto no significa que ha surgido de la nada, sino que sólo su concepción no fue originada por medio del sexo, así que lógicamente igual fue gestado dentro de su madre. Esto le otorga, además de todo tipo de posibilidades interpretativas, un bono +5 a su ACT y +150 de Zeon si es que tiene Don como ventaja. Si es que fue concebido por un ser de naturaleza sobrenatural, también es afín a esa clase de entidad, recibiendo un bono +40 a sus Habilidades de Convocatoria. Por otro lado, esta ventaja puede justificar el tener otras como Ver lo sobrenatural. La inversión de un punto de Creación adicional aumenta el bono a la ACT a un total de +10 y de Zeon a un total de +300, y los bonos de convocatoria a +60.

Coste: 1, 2

JUVENTUD ETERNA

Producto de un suceso o magia especial, el ciclo de vida del personaje ha quedado lineal e infinito, y por lo tanto su cuerpo no envejece de forma natural.

Efecto: El personaje no puede morir por causas naturales, ya sea por vejez o enfermedades. Por el contrario, cualquier cosa letal que no sea bacteriana o viral puede matarlo con normalidad, como cualquier arma, o incluso una caída. Los efectos sobrenaturales que aumentan la edad tienen efectos temporales en el personaje, y las enfermedades sobrenaturales igual son capaces de matarlo.

Coste: 1

INMORTALIDAD

La fuerza sobrenatural que ata a la vida al personaje es tan poderosa que éste no es capaz de morir. No ha trascendido ni se ha separado del mundo o del Mar de Almas, sino que sencillamente su cuerpo es inmortal y su alma no puede ser separada del mismo.

Efecto: No existe forma de matar un personaje con esta ventaja, y su alma no puede ser separada de su cuerpo. El poder que lo ata a la vida es tan grande que incluso desintegrando su cuerpo, éste se vuelve a regenerar al cabo de varios años desde sus células. Sólo seres con Gnosis 10 puntos por encima de él son capaces de ignorar esta ventaja y eliminarlo. Cuando pierde PV y queda en negativos, puede como máximo quedar inconsciente, y se regenera a un ritmo normal.

Limitación: A pesar del gran beneficio que otorga esta ventaja, siempre conlleva algún tipo de perjuicio, por lo que el personaje está obligado a adquirir una desventaja extra que no le dará Puntos de Creación.

Coste: 3

HÍBRIDO

El personaje es uno de los casos extremadamente raros en los que se ha producido un híbrido entre humano y otra raza humanoide natural.

Efecto: En el personaje tienen predominancia los genes humanos, pero obtiene una de las ventajas raciales de su progenitor no humano. Invertir puntos adicionales otorga una ventaja racial extra. Por ser un híbrido, el personaje no es capaz de tener descendencia.

Limitación: El ser un híbrido no le impide en lo absoluto al personaje ser un Nephilim. Si dos bonos se superponen, sólo se toma el mayor.

Coste: 1, 2, 3

HOMÚNCULO

El personaje es un ser humano creado de forma artificial, por lo que a la vez de no tener alma, posee ciertas capacidades especiales.

Efecto: El personaje es de raza humano, pero obtiene un bono +1 a tres de sus características y +2 a su Regeneración. La inversión de puntos de Creación adicionales le dan al homúnculo cualquiera de las siguientes ventajas: Inhumanidad, +15 a las Resistencias, Apariencia 9, +40 a Frialdad y Resistir el Dolor, o +60 Puntos de Vida. El personaje tiene Poder nulo, pero a todos los efectos cuenta como un modificador -40.

Limitación: Al carecer de alma, el personaje no es capaz de adquirir la ventaja Don ni desarrollar ninguna Habilidad del Ki.

Coste: 1, 2, 3

GRAN ORADOR

El personaje tiene un magnetismo personal y una habilidad con las palabras que lo hacen especialmente hábil en la oratoria.

Efecto: Al realizar un discurso, el personaje recibe un bono +60 a sus Habilidades de Persuasión y Liderazgo.

Coste: 1

CAPTACIÓN DEL KI

El personaje es capaz de captar la energía espiritual dispersa para de esta forma introducirla en su misma esencia.

Efecto: El personaje puede concentrarse algunos minutos para captar energía espiritual del ambiente (producto de técnicas realizadas u otros sucesos), y recargar sus reservas de Ki como lo considere mejor el DJ.

Coste: 1

EXTERIORIZACIÓN MENOR DEL KI

Gracias a su concentración y habilidad innata, el personaje es capaz de acumular energía sin que esta salga de su cuerpo.

Efecto: Cuando el personaje acumula Ki, su capacidad para ocultarlo se reduce levemente, perdiendo sólo 5 puntos de Ocultación del Ki por cada 2 puntos de Ki acumulados. Con la inversión de un punto adicional, aumenta en 20 los puntos de Ki acumulados necesarios para cada nivel de exteriorización, como se describe en la página 6 de Dominus Exxet.

Coste: 1, 2

EXTERIORIZACIÓN NULA DEL KI

El personaje tiene una capacidad natural para aprovechar hasta la más mínima cantidad de su energía espiritual.

Efecto: En vez de exteriorizar su aura o parte de su espíritu al acumular Ki, el personaje aprovecha cada fragmento de su fuerza, no permitiendo que ésta se escape de su cuerpo siquiera en forma mínima. Esto le permite no reducir su Ocultación del Ki por acumular, además de aumentar al triple los puntos de Ki acumulados necesarios para cada nivel de exteriorización, como se describe en la página 6 de Dominus Exxet. Al aprovechar hasta el más mínimo fragmento de su energía, el personaje reduce en 3 puntos de Ki el costo de cada técnica que realice.

Coste: 3

HABILIDAD MARCIAL INNATA

El personaje tiene una habilidad natural para dominar un estilo de artes marciales, por lo que su cuerpo la domina con facilidad.

Efecto: La primer arte marcial que un personaje desee desarrollar, si es que elige desarrollar una en vez de tener pericia en un arma, reduce sus requisitos en 1 grado. O sea, un arte marcial en grado 1 no tiene requisitos, y en grado 2 tiene los requisitos de su grado 1.

Coste: 2

CONOCIMIENTO MARCIAL SUPERIOR

El personaje posee un conocimiento marcial increíble, el cual le hace comprender y dominar el Ki de una forma fuera de lo común.

Efecto: El personaje recibe 10 puntos de CM por nivel. La inversión de un punto de Creación adicional incrementa este bono a +15.

Coste: 1, 2

PERCEPCIÓN DE LO SOBRENATURAL

Por alguna razón, el personaje es capaz de sentir la energía mística del mundo, al igual que el poder espiritual desatado, las matrices psíquicas e incluso la presencia de seres no naturales. El personaje no comprende cómo es capaz de percibirlo, pero su esencia misma se ve sacudida cuando está cerca de estos elementos.

Efecto: El personaje es capaz de sentir cualquier cosa sobrenatural, tanto la magia, el Ki, las matrices psíquicas, y los seres sobrenaturales. No sabrá dónde se encuentran exactamente, pero sentirá la presencia de estas fuerzas en el ambiente. Para evitar este tipo de detección, la dificultad de la prueba es de Muy Difícil. Invertir puntos de Creación adicionales hace más difícil resistirse a la detección, siendo la dificultad de Absurdo y Casi Imposible respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

SEÑOR DE LAS CRIATURAS

El personaje tiene una facilidad increíble para dominar los seres de naturaleza sobrenatural.

Efecto: El personaje recibe un bono de +10 por nivel a su Habilidad de Dominar, Atar o Desconvocar. Invertir puntos de Creación adicionales incrementa este bono a +15 y +20 respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

MAESTRÍA EN UNA CATEGORÍA

El personaje es un verdadero maestro entre los de su categoría, por lo que desarrolla sus habilidades innatas mucho mejor de lo normal.

Efecto: Los bonos innatos por categoría a las Habilidades Secundarias del personaje se incrementan al doble.

Coste: 2

ESPECIALISTA EN UNA MANIOBRA

El personaje se ha entrenado para ser especialmente diestro cuando realiza una maniobra de combate determinada.

Efecto: Al realizar una maniobra de combate cuerpo a cuerpo, como Presa, Engatillar o Desarmar, reduce en 15 puntos su penalizador. Invertir puntos de Creación adicionales reducen el penalizador en 15 extra.

Coste: 1, 2, 3

ARQUERO PERFECTO

El personaje es un arquero con capacidades sorprendentes.

Efecto: Cuando utilice cualquier tipo de arco, el personaje reduce a la mitad todos los posibles penalizadores de la Tabla 44 del Manual Básico, correspondientes a los modificadores de los ataques con proyectiles.

Coste: 2

LANZADOR PERFECTO

El personaje es un lanzador con capacidades sorprendentes.

Efecto: Cuando utilice algún tipo de arma lanzable, el personaje reduce a la mitad todos los posibles penalizadores de la Tabla 44 del Manual Básico, correspondientes a los modificadores de los ataques con proyectiles.

Coste: 2

GRAN DEFENSOR

El personaje tiene una gran destreza para defenderse, por lo que recibir varios ataques no supone un reto especial para él.

Efecto: Esta ventaja tiene efecto cuando el personaje utiliza su Habilidad de Parada para defenderse, y además posee un escudo, un arma adicional, o si no ataca en determinado turno con su única arma. En tales situaciones, el penalizador por defensas adicionales es de -20 acumulativos, con un máximo de -80. Si el personaje posee dos armas, no debe atacar con una de ellas para poder utilizar esta ventaja.

Limitación: Esta ventaja no tiene efecto si el defensor está utilizando un arte marcial para efectuar sus Paradas.

Coste: 1

Ventajas de Trasfondo

A continuación aparece una lista con las nuevas ventajas de trasfondo a las que los personajes tienen acceso. Estas ventajas consumen los puntos de Creación de manera normal, pero pueden ser recuperados con cualquier desventaja común o desventaja de trasfondo.

COMPAÑERO ANIMAL

Gracias a la afinidad del personaje con un animal, éste se ha hecho su compañero, y lo sigue incondicionalmente.

Efecto: El personaje tiene un compañero animal que lo sigue a cualquier parte, no importa lo peligroso que sea el viaje, siempre estará allí para protegerlo o luchar junto a él. El animal debe ser natural, de Gnosis 0, pero puede tener una Natura superior si es que el DJ lo cree apropiado. Esta ventaja puede perderse si el animal sufre maltratos por parte del personaje, o si a éste no le interesa detener a quien se los está haciendo. Si el animal llegase a morir, el personaje puede "amigarse" con otro con el cual se encuentre superando una prueba de Animales de Absurdo. El animal puede subir de nivel, pero recibe la mitad de experiencia que un humano.

Coste: 1

COMPAÑERO DE VIAJE

El personaje siempre tiene un compañero de viaje el cual lo tiene en gran estima, y el cual no dudaría en luchar con él ante las adversidades.

Efecto: El personaje tiene un acompañante que lo sigue a donde quiera que vaya. Por regla general es un ser humano de nivel 0, cuya Natura será determinada por el DJ según lo considere adecuado. El acompañante no tiene malicia alguna hacia el personaje, e intentará ayudarlo en todo lo que le sea posible, aunque sin duda el miedo puede jugarle una mala pasada. Puede ser su amigo/a, aprendiz, o lo que sea, mientras el vínculo sea muy estrecho. Esta ventaja puede perderse si el compañero sufre maltratos por parte del personaje, o si a éste no le interesa detener a quien se los está haciendo. Si el acompañante llegase a morir, el personaje es capaz de conseguir a otro con el cual se encuentre (mientras sea de nivel 0), si supera una tirada de Liderazgo o Persuasión con dificultad Absurdo. Es el jugador el que debe indicarle al DJ lo que hace su acompañante, a menos que el DJ indique que el mismo hará algo distinto en esa situación. El nivel del acompañante puede aumentar, pero recibe la mitad de puntos de experiencia en cada partida.

Coste: 2

PROFESIONAL

El personaje es un profesional en determinada materia, por lo que es un verdadero experto en esa rama. Es el caso de un herrero, marinero, historiador, abogado, cocinero, etc.

Efecto: El personaje recibe un bono especial +40 en cualquier Habilidad Secundaria, debido a su práctica en la misma. Invertir puntos de Creación adicionales aumenta el bono a +70 y +90 respectivamente.

Coste: 1, 2, 3

GRAN OBRA

El personaje ha realizado una obra de gran calidad, ya sea artística, de ingeniería, o alguna clase de arma u objeto.

Efecto: El personaje es el creador de una gran obra. Si se trata de un arma, esta es de gran calidad, pero no es capaz de utilizarla por alguna razón, incluso de carácter sobrenatural. El personaje puede superar esta traba de la forma en que su DJ se lo permita. Es posible que el arma u objeto no pueda ser utilizado tampoco por ninguno de los miembros de su grupo de PJ, si es que el personaje pertenece a uno. Su costo es variable y debe ser puesto por el DJ según las pretensiones del jugador.

Limitación: El personaje no puede adquirir esta ventaja si no tiene la Habilidad necesaria para hacerlo al menos en un nivel básico: Forja para un arma, Ciencia para un descubrimiento, Arte para una obra, etc.

Coste: 1, 2, 3



FAMILIAR FAMOSO

El personaje tiene en su familia una persona famosa, la cual hace que él también sea reconocido, al menos por su apellido.

Efecto: El personaje posee un familiar con al menos 50 puntos de Fama, por lo que él es asociado al mismo por su apellido, razgos, o porque fue visto a su lado. Por estas razones, además de la posibilidad interpretativa, el DJ puede concederle hasta 20 puntos de Fama con esta ventaja.

Coste: 1

GRAN AMOR

El personaje tiene un gran amor, el cual lo motiva a seguir adelante y lo inspira profundamente en las circunstancias más difíciles.

Efecto: El personaje ama profundamente a una persona, sin importar si es correspondido, lo que le otorga un bono +20 a toda acción utilizada para encontrarla o protegerla, al igual que si lucha a su lado. Si la persona amada muere, el personaje queda totalmente desmotivado, y recibe un penalizador -10 a toda acción durante 2d10 meses menos su puntuación de Voluntad, perdiendo además esta ventaja. Si el resultado de los dados es de 19 o 20, la depresión matará al personaje.

Coste: 1

ESTUDIOS MÁGICOS

El personaje ha estudiado la magia y sus usos en profundidad, por lo que es capaz de lanzar conjuros complejos.

Efecto: Si se utilizan las reglas opcionales de inversión de niveles de vía de la Pantalla del Director, esta ventaja le permite al personaje utilizar dichos niveles como si la campaña fuera de un "nivel sobrenatural" extra, tal y como aparece en la "Tabla 2: Límite al nivel de vía" de la Pantalla. Esta ventaja también puede ser considerada como Ventaja con el Don.

Coste: 1

SACRIFICIO

Por el sacrificio de un ser sobrenatural, éste ha entregado su esencia al personaje, fundiéndose con su alma y otorgándole uno de sus poderes.

Efecto: El personaje puede elegir una Habilidad Esencial o Poder de los descritos en el Capítulo 26 del Manual Básico, siempre y cuando no tenga un valor mayor a 20 PD. El límite de Gnosis es igual al de la criatura. Es posible que el poder conferido al personaje sea de inferior potencial que el original, pudiendo explicarse de diversas maneras. Invertir puntos extra de Creación aumenta la cantidad de PD a 40 y 55 respectivamente.

Limitación: El personaje no puede recibir un poder que no pertenezca a la criatura que se ha escogido para esta ventaja.

Coste: 1, 2, 3

Ventajas con el Don

Estas ventajas sólo pueden ser adquiridas si el personaje tiene el Don de la magia. Ten en cuenta que no es necesario que pertenezca a una categoría incluida en el arquetipo de místico, sino que cualquiera con la capacidad de realizar magia podrá adquirir estos beneficios.

INVOCACIÓN DE CONJUROS

El personaje es capaz de lanzar conjuros tras invocarlos, ya sea a una divinidad en la que crea, o a través de su misma alma y poder espiritual. En realidad posee la capacidad de ejecutar un hechizo sin necesidad de saber los movimientos y palabras exactas, basándose entonces en su voluntad o poder para proyectarlos en el mundo.

Efecto: El personaje puede calcular sus niveles de vía máximos tomando en cuenta su característica de Poder o Voluntad, en lugar de Inteligencia. Si bien el mago no necesita estudiar los conjuros, y por lo tanto saber los movimientos y palabras exactas, aún así debe hablar y hacer gestos para ejecutarlos. Para el Zeon Máximo se toman sus puntos de POD o VOL -3.

Coste: 1

CAPTACIÓN DE MAGIA

El personaje es capaz de captar la energía mágica dispersa para de esta forma recargar sus propias reservas.

Efecto: El personaje puede concentrarse algunos minutos para captar energía mágica del ambiente (producto de conjuros realizados u otros sucesos), y recargar sus reservas de Zeon como lo considere mejor el DJ.

Coste: 1

MAGIA DISMINUÍDA

El hechicero, voluntariamente, puede lanzar sus conjuros de manera disminuída, por lo que sus efectos son mínimos, pero al mismo tiempo requiere menor preparación y energía para realizarlos.

Efecto: El personaje es capaz de lanzar sus conjuros a la mitad de su Valor Zeónico, dividiendo a la mitad todos sus efectos y limitantes (ambos aspectos redondeados hacia abajo). El DJ puede determinar que un conjuro no puede ser disminuído a causa de sus características. El personaje aún debe de poder comprender el conjuro en su Valor Zeónico Máximo original para poder lanzarlo. El uso de esta capacidad siempre es opcional.

Coste: 1

PODER AÑADIDO

Los conjuros del personaje poseen un poder mayor al del resto de los hechiceros sin necesidad de gastar más cantidad de energía.

Efecto: El personaje realiza sus conjuros como si tuvieran 1 añadido, pero gastando el Zeon normal. La inversión de puntos de Creación adicionales aumentan el número de añadidos a 2 y 3 respectivamente.

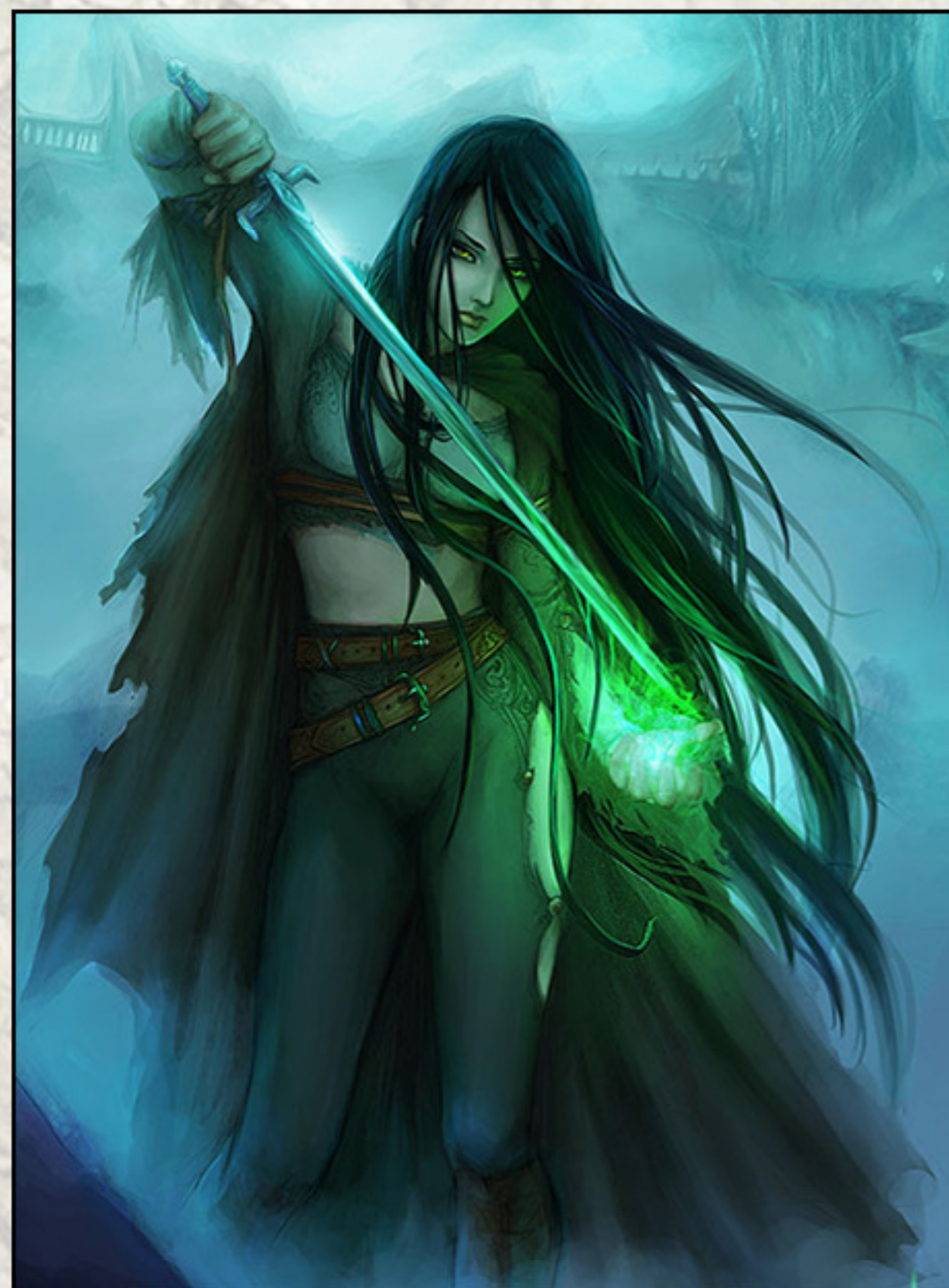
Coste: 1, 2, 3

MAGIA IMPERCEPTIBLE

El mago es capaz de manipular sus energías místicas para que sean muy difíciles de localizar.

Efecto: A la hora de ocultar su magia, el personaje recibe un bono +40 a su Valoración Mágica. La inversión de puntos de Creación adicionales aumentan este bono a +70 y +100 respectivamente.

Coste: 1, 2, 3



Por el sacrificio de un ser sobrenatural, a Kaya le han sido conferidos extraordinarios poderes

CONJURO FINAL

El hechicero es capaz de canalizar todo su poder para realizar un último conjuro, el cual tiene una potencia arrolladora.

Efecto: El personaje, proponiéndose realizar su "Conjuro Final", debe declarar cuál de los hechizos que conoce se propone a lanzar; desde ese momento duplica su ACT y aumenta en 100 el Zeon Máximo del mismo. Tras realizar el conjuro, el Zeon restante del personaje se reduce a 0 y su esencia se ve saturada, por lo que no puede recibir Zeon de un contenedor u otro hechicero hasta que recupere por sí mismo. Además, sus puntos de Cansancio también se reducen a 0, pero hasta tener 4, se recuperan a un ritmo de 1 cada dos minutos. Esta ventaja sólo puede utilizarse una vez por partida.

Coste: 2

Ventajas para Psíquicos

Cualquier personaje que haya adquirido previamente una ventaja que le de acceso a disciplinas psíquicas podrá elegir entre la siguiente lista.

MENTE DE HIERRO

La fortaleza mental del personaje evita que se fatigue si falla en la ejecución de uno de sus poderes. En un nivel superior, incluso tal fuerza evita que siquiera tenga posibilidades de fatigarse.

Efecto: Si el psíquico llegase a fallar en la ejecución de cualquiera de sus poderes psíquicos, es capaz de ignorar hasta 1 nivel de fatiga. Invertiendo un punto de Creación extra, el personaje ignora hasta 3 niveles de fatiga, y con 3 PC invertidos, el personaje no se fatigará cuando falle excepto al intentar realizar un poder de nivel 3.

Coste: 1, 2, 3

PROYECCIÓN MENTAL ASEGURADA

Debido a su gran capacidad mental, el personaje es capaz de asegurar la efectividad de sus poderes, realizándolos de forma innata.

Efecto: Cuando realiza cualquier poder psíquico de nivel 1, el personaje puede proyectarlo a una dificultad de Medio o menor si es que no ha alcanzado dicha dificultad con su tirada de Potencial. Invertir un punto adicional aumenta la dificultad mínima a Difícil. Si el personaje obtiene una pifia, esta ventaja no tiene efecto.

Coste: 2, 3

POTENCIAL PSÍQUICO SUPERIOR

El personaje tiene una capacidad increíble para realizar sus poderes.

Efecto: El Potencial Psíquico del personaje se incrementa en +5 por cada 20 puntos que haya sido aumentado con la inversión de CVs.

Coste: 2

Desventajas Comunes

Esta es la lista de desventajas que puedes elegir para tu personaje. El beneficio indica la cantidad de Puntos de Creación que obtendrás adquiriendo cada una de ellas. Recuerda que no puedes elegir más de tres desventajas.

PESADILLAS

Debido a sus experiencias pasadas, el personaje tiene pesadillas que lo atormentan cada noche.

Efecto: Cada noche, el personaje debe lanzar 1d10, si el resultado es de 6 o mayor, significa que no ha podido dormir adecuadamente y durante todo el día siguiente tendrá 2 puntos menos de Cansancio máximo. Si se opta por obtener otro punto de Creación de esta desventaja, un resultado de 10 significa además que el personaje no ha podido dormir en toda la noche, por lo que tendrá un penalizador -20 a toda acción tal y como está indicado en la Tabla 24, en el Capítulo 6 del Manual Básico.

Beneficio: 1, 2

INCAPACIDAD EN EL DESARROLLO DEL KI

El personaje no es capaz de utilizar Habilidades del Ki. Por más que se esfuerce, no puede emplear su fuerza espiritual de formas diversas por medio de su cuerpo.

Efecto: El personaje no puede adquirir Habilidades del Ki que no sean Uso del Ki, Control del Ki, Inhumanidad o Zen. De todos modos, quien tenga esta desventaja puede utilizar Técnicas del Ki normalmente.

Limitación: Esta desventaja sólo puede ser adquirida por un personaje de arquetipo Domine.

Beneficio: 2

EL PRIMERO EN CAER

Sin importar cuánto se esfuerce, en los combates más difíciles siempre es el personaje quien cae primero.

Efecto: Cuando el DJ lo indique, dentro de uno de los combates cruciales de la campaña, en un máximo de uno por partida, el personaje recibirá un penalizador de 20% extra de daño por golpe y será el blanco principal del enemigo. Este perjuicio puede tener muchas explicaciones que escapan a la comprensión de los personajes, como una presencia espiritual especial o una importancia existencial que se manifiesta de forma extraña y muy perjudicial para la persona.

Beneficio: 1

PRESENCIA ESTANCADA

La presencia del personaje está estancada, por lo que a pesar de poder progresar físicamente, su fuerza espiritual es siempre la misma.

Efecto: El personaje no aumenta su Presencia base al subir de nivel, y tampoco podrá aumentar su característica de Poder con los puntos extra recibidos cada dos niveles.

Beneficio: 2

PROGRESO FÍSICO ESTANCADO

El cuerpo y la mente del personaje han alcanzado su máximo, por lo que el personaje no puede mejorar en esos aspectos.

Efecto: El personaje no puede aumentar sus características (excepto la de Poder) con los puntos extra que obtiene cada 2 niveles, ni por medio de otras ventajas.

Beneficio: 2

EXTERIORIZACIÓN MAYOR DEL KI

El personaje no puede evitar exteriorizar su Ki cuando lo acumula, además de que desperdicia.

Efecto: Cuando el personaje acumula Ki, sencillamente no es capaz de utilizar su habilidad de Ocultación del Ki luego de que haya acumulado más de 5 puntos. Además, el aura del personaje empieza a ser visible una vez haya acumulado tan solo 10 puntos de Ki.

Limitación: Sólo puede ser elegida por personajes de categoría Tecnista.

Beneficio: 1

EXTERIORIZACIÓN EXTREMA DEL KI

El personaje no puede evitar que su energía espiritual se desprenda de su cuerpo cuando comienza a acumularla.

Efecto: El personaje no puede utilizar su habilidad de Ocultación del Ki una vez comienza a acumular o se vale de una de sus Habilidades del Ki. Al mismo tiempo, su aura es visible apenas cuando comienza a acumular, incluso aunque ejecute una técnica ese mismo asalto. Al no ser capaz de controlar completamente la energía que escapa de su cuerpo, el personaje pierde 3 puntos de Ki genéricos cada vez que ejecuta una técnica.

Limitación: Esta desventaja sólo puede ser adquirida por personajes de categoría Tecnista.

Beneficio: 2

CASCARÓN VACÍO

Por una razón determinada y con un método sobrenatural, el alma del personaje le ha sido arrebatada de su cuerpo. Vaga por el mundo como una cáscara sin contenido, buscando su espíritu perdido que aún está en algún lugar del mundo, ignorando tal vez que posiblemente nunca pueda recuperarlo.

Efecto: El personaje carece de alma, si bien ésta continúa en el mundo y mantiene un vínculo mínimo con él. De esta forma, el personaje sufre de una desmotivación constante, se siente vacío y es incapaz de pensar en otro objetivo que recuperar lo que le ha sido arrebatado. Si su alma es dañada de algún modo, su cuerpo queda en estado de Parálisis Menor por un tiempo determinado por el DJ. El espíritu es energía pura que puede ser utilizada con muchos propósitos si se mantiene apropiadamente en algún contenedor especial. El personaje mantiene su Presencia base como una representación del poder existencial de su cuerpo en el mundo físico, al igual que los homúnculos, pero al contrario que ellos, no puede estar vivo si su alma no existe en el mundo. Al carecer de alma, el personaje no es capaz de adquirir la ventaja Don ni desarrollar ninguna Habilidad del Ki. El personaje tiene Poder nulo, pero a todos los efectos cuenta como un modificador -40.

Beneficio: 2



Denarra es un cascarón vacío...

INÚTIL EN LAS MANIOBRAS

El personaje es un completo incompetente realizando maniobras de combate, por lo que se limita simplemente a golpear y defender.

Efecto: El personaje ve aumentados en 50% los penalizadores de todas las maniobras de combate cuerpo a cuerpo. Al mismo tiempo, puesto que es incompetente en ellas, también le hace más sencilla la tarea a todos sus enemigos, por lo que éstos reducen sus penalizadores en 20 puntos.

Limitación: Esta desventaja sólo puede ser elegida por personajes de arquetipo Luchador, Domine y Acechador.

Beneficio: 1

PÉSIMO DEFENSOR

El personaje es muy malo defendiéndose contra varios ataques.

Efecto: El penalizador por defensas adicionales del personaje aumenta en a -30 por defensa adicional, con un máximo de -120.



Limitación: Esta desventaja sólo puede ser elegida por personajes de categoría Luchador y Acechador.

Beneficio: 1

DIFICULTAD EN EL APRENDIZAJE MARCIAL

El personaje tiene dificultades para adquirir conocimientos marciales.

Efecto: Los puntos de CM que el personaje recibe por aprender un arte marcial y por su categoría son reducidos a la mitad.

Limitación: Sólo puede ser elegida por personajes de arquetipo Domine.
Beneficio: 1

Desventajas de Trasfondo

A continuación, aparece una lista con las desventajas de trasfondo que puede elegir un personaje. Los Puntos de Creación que consigas con ellas sólo podrán utilizarse para comprar otras ventajas de trasfondo. Recuerda que el total de desventajas no puede ser mayor que tres.

TRASTORNADO

El personaje tiene un trastorno psicológico con el cual deberán cargar a lo largo de su vida.

Efecto: El personaje tiene uno de los trastornos descritos en las reglas opcionales de Salud Mental de la Pantalla del Director. Es posible acordar con el DJ otros posibles trastornos.

Beneficio: 1

SALUD MENTAL DETERIORADA

Por sus vivencias pasadas, la salud mental del personaje se ha visto afectada, y no es capaz de recuperarla.

Efecto: La Salud Mental del personaje se ve disminuida en 45 puntos y no puede recuperarse por encima de lo que marque este penalizador, por lo que su Salud Mental Máxima también se penaliza en la misma cantidad. Puntos de Creación extra disminuyen la Salud Mental del personaje en 90 y 140 puntos respectivamente. Por cada punto de beneficio, los controles de Voluntad para evitar pérdida de SM se penalizan en -1.

Limitación: No se puede perder SM hasta quedar por debajo del umbral de locura.

Beneficio: 1, 2, 3

SALUD MENTAL VULNERABLE

Debido a su debilidad de carácter o a su facilidad para impresionarse, el personaje es propenso a perder salud mental.

Efecto: Las pruebas de Frialdad del personaje para evitar controles de Voluntad por su Salud Mental se incrementan en 1 dificultad. Así mismo, sus controles de Voluntad para evitar perder SM se ven penalizados en -4 extra a cualquier otro penalizador. Potenciar esta desventaja aumenta los penalizadores a -8 y -12 respectivamente.

Beneficio: 1, 2, 3

SENTIMIENTO DE CULPA

El personaje ha tenido la culpa de la muerte de un ser querido o de un inocente, lo que le ha dejado un profundo trauma.

Efecto: Cuando el personaje ve morir a un inocente, o por su culpa uno de ellos es asesinado, su sensibilidad se ve forzada al máximo, lo cual lo deprime y hace sentir miserable a menos que supere un control de Frialdad contra Casi Imposible. Durante 1d100 horas, el personaje recibirá un penalizador de -50 al Turno y -20 a toda otra acción. Empeorar la culpa por 1 punto de Creación la prolonga en 1d100 horas.

Beneficio: 1, 2

FAMILIAR INFAME

El personaje tiene en su familia una persona infame, la cual hace que él también sea en cierta forma rechazado.

Efecto: El personaje posee un familiar con al menos 50 puntos de Fama por Infamia, por lo que él es asociado al mismo por su apellido, razgos, o porque fue visto a su lado. Por estas razones, además de la posibilidad interpretativa, el DJ puede concederle hasta 20 puntos de Infamia con esta desventaja.

Beneficio: 1

FALTA DE ESTUDIOS MÁGICOS

El personaje no ha podido o querido estudiar la magia y sus usos en profundidad, por lo que no es capaz de lanzar conjuros complejos.

Efecto: El personaje comienza la campaña sin poder invertir más de 6 de los niveles de vía otorgados por su Inteligencia. Esta desventaja puede ser considerada como una Desventaja con el Don

Beneficio: 1

Desventajas con el Don

Sólo quienes tengan el Don podrán elegir desventajas de esta lista. Los Puntos de Creación que consigas con ellas sólo podrán utilizarse para comprar ventajas mágicas para personajes con el Don.

DESPERDICIO DE MAGIA

El personaje no puede evitar desperdiciar una parte de su energía mágica cada vez que ejecuta un conjuro.

Efecto: Cada vez que ejecuta un conjuro, el personaje pierde puntos de Zeon iguales al 10% de su coste total (redondeando hacia arriba), debido a que no sabe aprovechar completamente el poder acumulado. Al obtener puntos de Creación adicionales el personaje pierde el 25% y el 40% del coste de Zeon respectivamente.

Beneficio: 1, 2, 3



Cuando lanza un conjuro, Marlek no puede evitar desperdiciar parte de su energía mágica

MAGIA NOTORIA

El hechicero no puede evitar que su energía mágica sea notoria para otras personas capaces de percibirla.

Efecto: A la hora de ocultar su magia, el personaje recibe un penalizador -60 a su Valoración Mágica.

Limitación: Sólo puede ser elegida por personajes de arquetipo Místico.
Beneficio: 1

ENERGÍA MÁGICA LIMITADA

El mago posee una energía mágica inferior a la de la mayoría de los otros hechiceros.

Efecto: El costo de 5 puntos de Zeon se incrementa al doble. Además, los bonos de Zeon por categoría se reducen a la mitad.

Limitación: Sólo puede ser elegida por personajes de arquetipo Místico.
Beneficio: 1

CAPÍTULO 5

OBJETOS MÁGICOS

A continuación se dará una nutrida lista de objetos mágicos con los cuales hacer más interesantes las partidas. Por supuesto, los DJ tienen la potestad de prohibir cualquiera de ellos por no creerlos adecuados para su uso en sus campañas. Aún así, ten presente que estos objetos no están pensados necesariamente para su utilización por los PJ; para los que sí lo están, se indica un costo recomendado en Puntos de Creación.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos serán presentados a continuación. Puedes usar cualquiera de ellos en tus partidas, he incluso se te presenta su historia y descripción, por lo que quizá saques algunas ideas.

Filo Plateado

Esta espada larga es un arma de excelente calidad, distinguida por su hermosa hoja, que es de plata. El que no se doble depende tanto de la calidad de su forja como de métodos místicos: la hoja fue hecha con varias capas del metal, como una katana, y por medio de la magia se evita que éstas puedan doblarse al asestar un golpe.

A lo largo de la historia el Filo Plateado ha pasado por distintas manos por su prestigio y capacidades místicas. Caballeros de todo el mundo sueñan con el día en que puedan empuñarla. Al mismo tiempo, tras su última aparición en el 906, la Iglesia ha puesto especial interés en obtenerla, considerándola un objeto sagrado que sólo debe ser utilizada por hombres de Dios. Esto se debe a la increíble magia que posee esta arma. Por medio de ella, su portador puede realizar conjuros de la vía de la Luz, además de causarle un mayor daño a seres malvados.

Sus orígenes se remontan a la Guerra de Dios, posiblemente forjada por los herreros de Taumiel para uno de los lugartenientes de Zhorne, aunque por razones obvias las circunstancias exactas han sido olvidadas. Sin embargo, los pocos que se han atrevido a buscar indicios sobre ella han podido encontrar algunos indicios que indican esta procedencia y que fue utilizada en esa misma guerra.

Con el tiempo, el Filo Plateado cambió de manos, sea por herencia o atentados, y sus destinos fueron de los más diversos. Distintos paladines la han llevado con orgullo y con ella se hicieron leyenda. Su última aparición registrada fue en el año 906, cuando Ernest Gaetos luchó con ella contra un descontrolado miembro de Samael, vencéndolo antes de que causara una catástrofe. Desde entonces sus huellas se han perdido y muchos la dan por destruida en la contienda.

Calidad excepcional: El Filo Plateado es una espada larga de calidad +10, por lo que aplica todos los bonificadores pertinentes a la habilidad, turno y daño. De igual modo, también aumenta la Presencia, Entereza y Rotura del arma.

Arma sobrenatural: Por su naturaleza mística es capaces de dañar energía y detener ataques inmateriales.

Magia de la Luz: Esta espada tiene increíbles capacidades mágicas que le permiten lanzar conjuros. A todos los efectos, se considera que posee ACT 30, Zeon 250, 20 niveles en la vía de Luz, y una Inteligencia 6 para calcular el Zeon Máximo. Quien la empuña debe de ser conciente de esta capacidad para poder utilizarla, si bien no tiene por qué entender cómo lo hace la espada. No es necesario tener el Don.

Destruir el Mal: El Filo Plateado posee la capacidad de infligir un daño mágico +20 (TA de Energía) a los seres netamente malvados. Para poder aplicar este bono el enemigo debe ser de naturaleza maligna; un ser humano por ejemplo, no es netamente malvado por cometer errores o tener una moral distinta a la del portador.

Puntos de Creación: 3

Los Objetos Elementales

Hace más de 600 años, en un recóndito lugar de Shivat, un grupo de conjuradores iniciaron un ritual para llamar desde el Samsara a cuatro de los Kami poseedores de poderes elementales. Al parecer procedían del Ten-Gati, por lo que sus fuerzas eran abrumadoras. Los conjuradores ofrecieron sus almas como paga, con tal de que los Kami depositaran parte de su esencia en cuatro objetos, que pasarían a tener un inmenso poder elemental, y serían utilizados por hábiles guerreros para iniciar una rebelión. Los Kami accedieron intrigados, y luego de hacer su parte, no regresaron completamente al Samsara hasta no ver qué se haría con sus creaciones.

Los cuatro guerreros, con un gran poder en sus manos, comenzaron su rebelión en nombre de un acaudalado señor de la guerra. Acompañados de un nutrido número de soldados hicieron un ataque relámpago al palacio imperial, la victoria parecía segura; los guardias imperiales no podían hacer

más que ceder terreno. Sin embargo, los Kami, cuyos nombres se han perdido, decidieron intervenir en favor del emperador, descendiente de su antiguo rey Amaterasu. Destrozaron a los rebeldes y desaparecieron tan rápido como aparecieron, no sin antes dispersar sus creaciones por todo Varja.

Tsuchi Bunya, la Esfera de la Tierra, es un orbe de cristal irrompible, apenas más grande que un puño, el cual posee el poder de manipular la fuerza del elemento tierra. Luego de desintegrada la rebelión, la esfera fue a parar a las manos de diversos hombres con intereses variados. Fue causante de varios problemas menores, e incluso de algunos mayores, hasta que el mismo gobierno imperial se apoderó de ella hace ya cerca de 350 años. Frecuentemente es utilizada por oficiales imperiales cuando las circunstancias lo requieren, si bien esto a causado que haya sido robada más de una vez.

Kaze Senu, el Abanico del Viento, es un objeto de gran calidad. A pesar de ser madera y tela, el abanico es indestructible, y está decorado con una ilustración de típico estilo oriental, con una gacela corriendo entre las nubes. A lo largo de su historia, más que nada ha sido utilizado por mujeres, varias han sido justicieras, pero muchas otras han usado su fuerza con fines egoístas. Actualmente hace más de 60 años que no se sabe nada de él, y es de suponer que se encuentra en el baúl de alguna persona que desconoce su poder.

Huo Dao Shu, el Sable del Fuego, es un arma basada en la agresividad y poder arrollador de su elemento. Ha sido utilizada por individuos de una especial agresividad o espíritu combativo, ya que el arma llama de forma sobrenatural a personas de estas características. Esto ha causado grandes problemas a las autoridades, pero nunca se ha podido dar con el arma.

Shui Da Yü, el Gran Jade el Agua, es considerado el más poderoso de los cuatro objetos mágicos. Permite un total control sobre el agua, el cual puede manifestarse de las formas más variadas. Ha sido poseído por muy contadas personas; al parecer, el objeto tiene cierta conciencia propia, y prefiere permanecer aletargado; incluso se dice que es capaz de elegir quiénes pueden utilizar su fuerza y quienes no...

Indestructible: Los cuatro objetos elementales son indestructibles excepto para seres de Gnosis 35 o superior.

Magatamas: Estos objetos ven potenciado su poder de manera significativa al encontrarse cerca de su Magatama correspondiente.

Tsuchi Bunya: La esfera permite al personaje ejecutar conjuros de la vía de la Tierra sin poseer el Don. La Tsuchi Bunya tiene ACT 40, 300 puntos de Zeon, y puede lanzar conjuros de hasta nivel 30, con Inteligencia 11 para calcular el Zeon Máximo. Para lanzar los conjuros, el personaje utiliza su Ataque o Defensa base, o su Proyección Mágica.

Kaze Senu: El abanico potencia las habilidades mágicas de aquellos que posean el Don. Para ejecutar conjuros de la vía del Viento, el mago puede gastar 5 puntos de Zeon para incrementar su Proyección Mágica en +5, con un bono máximo igual al doble de su Presencia Base. Este gasto es independiente del ACT y del Zeon usado en el conjuro.

Huo Dao Shu: Esta espada posee un incremento de daño por fuego de +30, si bien sigue golpeando en la TA de Filo. Además, posee un ataque mágico, la Llamada, fuego de hasta 10 metros de largo que incinera a todo aquel que se encuentre en su camino. Puede realizarse un máximo de 3 veces al día, tiene Daño base 120 y lo hace en la TA de Calor; para atacar con ella se utiliza el Ataque de su portador. El Huo Dao Shu es capaz de parar energía.

Shui Da Yü: El portador es capaz de manipular el agua como desee, mientras ésta conserve su composición natural y no esté claramente mezclada con otras sustancias. Por ejemplo, el agua en un vaso, o todo un manantial, es claramente agua; por el contrario, si bien hay agua en la sangre, o en el estómago de una persona, el Jade no es capaz de controlar hasta ese punto la sustancia. Por otro lado, el límite a su poder sólo puede ser puesto por el DJ según su propia lógica, aunque un personaje no debería poder excederse de una gran ola. Si desea combatir con el agua, puede hacerlo con sus Habilidades Primarias normalmente; el agua de este modo tiene una Barrera de Daño 40, 150 PV por asalto, y causa un daño que puede ir desde los 50 a los 80 puntos; el aclance depende del ingenio del personaje.

Puntos de Creación: 2/3

Disco de Rumm

En algún momento de la Era del Caos, vivió un Duk'zarist particular, un hechicero de escaso poder obsecionado con la vía de la Ilusión. No tenía ninguna clase de escrúpulos, y soñaba con crear un artefacto capaz de convertir tanto la ilusión como los deseos y temores en realidad.

Pasó décadas investigando la vía en cuestión, el mundo onírico, y la misma capacidad del mundo real para asimilar lo que deseaba crear. Tras estar seguro de que ya conocía todo lo necesario, reunió por medio de un engaño a cerca de una decena de ilusionistas en algún lugar del actual principado de Moth. Bajo un eclipse, los dispuso a todos dentro de un



círculo con runas específicas, y un disco de metal negro en el centro; un conjuro único en su tipo, y el poder de esos hechiceros quedó encerrado y potenciado en el disco, creando así un objeto de capacidades increíbles.

Sin embargo, su creador no podría disfrutarlo, ya que el disco que había creado tenía demasiado poder, y pronto sus propios temores y sus mismos pensamientos involuntarios terminaron por asesinarlo. Desde entonces el disco pasó de manos a lo largo de la Historia, y causó más de un desastre. Tuvo un reducido papel en la Guerra de la Oscuridad, hasta que los Duk'zarist entendieron que dadas sus cualidades, el disco era un arma de doble filo imposible de controlar.

Fue escondido en sin fin de sitios, pero diversos ambiciosos de todas las razas lo buscaron y utilizaron, siempre cayendo en desgracia por una razón u otra. Al pasar los siglos fue evidente que ciertas personas poseían una capacidad especial para controlar sus emociones y así los poderes del disco, y fueron necesarias pequeñas alianzas o la intervención de héroes renombrados para detenerlos. Para las Guerras de la Cruz, sus rastros se perdieron completamente, si bien se cree que el mismo Abel venció sus poderes.

Indestructible: El disco es irrompible no sólo por sus características naturales, sino por su poder místico. Sólo podría ser destruido si es dañado en el momento álgido de un eclipse solar.

Materialización: El poder del Disco de Rumm consiste en poder materializar en el mundo físico las ideas y sentimientos de las personas a su alrededor. Generalmente esto es incontrolable para todos: quienes tienen miedo de algo lo materializan, quienes desean que alguien muera causan la muerte, quien piensa demasiado en un incendio termina estando él mismo entre las llamas, e incluso han llegado a crearse armas de calidad y seres entre mundos de la mayor diversidad. Sin embargo, determinados individuos parecen tener una capacidad especial para controlar los poderes del disco. Estas personas pueden manipular su área de acción e incluso la intensidad de sus posibles efectos, además de a qué personas es sensible: su portador puede crear escudos invencibles, lanzar relámpagos, o incluso crear entidades u objetos de capacidades variadas, o darle poderes únicos a quien elija. Cuando su portador actual pierde el control del disco, sus efectos hasta el momento se disipan.

La Mano de la Muerte

No se sabe cuándo ni cómo, y ni siquiera alguien ha especulado el por qué, pero en algún momento de la Historia de Gaia comenzó a registrarse la presencia de un objeto, un arma de increíble poder. Sus portadores, desde la Era del Caos, eran capaces de acabar con sus rivales potenciales, destruir dinastías, causar guerras, y crear el mismo caos dependiendo de sus planes y acciones. Todo esto se debe a la misma fuerza de la muerte, la cual permite a quien posea este guantelete el matar a quien sea que toque con esa intención.

Pronto, su leyenda se hizo más que conocida, y quienes deseaban poseerlo comenzaron una serie de intrigas que llevaron a varios inocentes a la muerte. Sin embargo, si su portador se movía con inteligencia, era casi imposible saber quién poseía tal artefacto.

Luego de la Guerra de Dios nadie más volvió a oír de él; pero detrás de cada intriga, detrás de cada muerte misteriosa, pueden oírse aún los rumores que acusan a la Mano de la Muerte.

Regreso: La Mano de la Muerte, un guantelete negro, al parecer a sido destruido varias veces; sin embargo, o bien el mismo vuelve a surgir, o es enviado otro al mundo cada vez que esto sucede.

El Toque Mortal: Cuando el portador así lo desee, la persona que sea tocada por la Mano muere instantáneamente, a menos que posea Gnosis 35 o superior, casos en los que pueden resistirse superando una RM contra 120. La persona puede morir incluso si la Mano toca cualquier superficie que esté en claro y directo contacto con su cuerpo.

Proyectores Mágicos

Desde el principio de los tiempos han existido diversos objetos cuyo poder es similar al de los acumuladores mágicos, pero que poseen otra cualidad: la de proyectar la magia en el mundo. Desde paladines hasta ciertos magos que han especializado su progreso, estos objetos, si bien muy raros, han cumplido muy bien su cometido, permitiendo a quienes los posean el no tener que desarrollar su habilidad para materializar y lanzar conjuros.

Si artículos como acumuladores son extraños, los proyectores lo son aún más, pero pueden encontrarse si se sabe dónde buscar. Se dice que crear uno es casi imposible, y que por lo tanto fueron entregados hace milenios a muchos pero determinados mortales.

Actualmente como antaño, cerca de un cuarto de todos ellos están en poder de la Orden de Yehuda, la cual está interesada más que nada en los más poderosos. Magus también posee varios, entre ellos el que podría ser el más poderoso. Por razones evidentes, quien posee uno de ellos lo cuida celosamente.

Sin embargo, su posesión para muchos es más bien simbólica, puesto que la mayoría de grandes maestros de la magia pueden superar a un proyector de alto poder.

Al igual que los amplificadores, los proyectores pueden encontrarse de las formas más variadas, desde collares hasta brazaletes o báculos, incluso hasta espadas.

Don: Para poder utilizar los poderes de un proyector, su portador debe poder ver la magia y saber canalizarla, por lo que aún requiere tener la ventaja Don.

Proyección Mágica: Cada vez que el personaje ejecute un conjuro que requiera lanzar Proyección Mágica, su tirada cuenta como si su resultado final fuera 120, ya que el proyector siempre consigue materializar la magia con la misma eficacia. Proyectores más poderosos dan un resultado final de 160, 210, y los más poderosos hasta 260. Un personaje no puede controlar el poder de un proyector cuyo resultado final sea mayor a cuatro veces su Presencia Base.

Puntos de Creación: 2, 3, 4



La bella hechicera Edana, utilizando su poderoso báculo proyector de magia

La Espada Perfecta

Esta arma tiene un nacimiento bien definido e incluso tiene una historia oficial. Es muy conocido que la llamada Espada Perfecta fue forjada en el invierno del año 452, enviada a hacer por el Señor de la Guerra Arestos al mejor de los herreros de la época. Arestos, un gran guerrero a punto de llegar a los treinta, quería quedar en la Historia a su manera: si no podía ser un gobernante, sería el mejor guerrero y general.

Así fue como surgió esta arma, de una calidad excepcional, que sólo puede ser superada por el mismo Legislador de Zhorne. El mismo Avidal Giovanni, emperador de esos días, deseó poseerla en su colección, pero naturalmente optó por no hacerlo. Fue él quien permitió el registro del arma en los libros, y así Arestos y su espada pasaron a la posteridad como una de las armas sagradas de la Historia Imperial.

Por supuesto, los registros oficiales nunca dijeron que Arestos quería un arma sobrenatural, y que en su ambición de ser el mejor guerrero, se encargó de cazar a decenas de seres sobrenaturales diestros en combate, mezclando la sangre de todos ellos en un recipiente con agua bendita. Una vez que el acero fue terminado, Arestos ordenó enfriar el metal con la mezcla que había reunido, con la esperanza de que la esencia de la sangre se impregnara en su arma. Así fue...

Una vez la tuvo en sus manos, frente a sus ojos cambió lentamente de forma, estirándose y ensanchándose, hasta que reunió todos los principales atributos de las armas que el Señor de la Guerra sabía empuñar. Era ligera como una daga, pero brutal como un mandoble.

La Espada Perfecta fue cambiando de manos dentro de las mayores autoridades militares imperiales durante generaciones, hasta que en una revuelta del 783 en Kushistán, el Señor de la Guerra que la poseía murió en combate. El arma se perdió y nunca regresó a manos del Imperio.

Por la tradición que la envuelve, se dice que Arestos bañó la espada con sangre de ángeles (una creencia irónica). Argos ha utilizado más de una vez esta leyenda para justificar guerras con Kushistán, afirmando que la espada está en poder del Gran Sultán; sin embargo, lo cierto es que la Espada Perfecta lleva perdida más de 200 años.

Es una obra de arte exquisita, hecha con una extraña aleación de Elektra como material. De esta forma, en el centro de su hoja presenta un color negro profundo, y a ambos lados un blanco brillante.

Calidad excepcional: La Espada Perfecta fue forjada por el mejor herrero de su tiempo con una aleación de Elektra impecable, siendo una espada de calidad +10.

Perfección: La espada suma 1/4 de las puntuaciones de cada arma en la que su portador tenga pericia, tomando como base una de esas armas. A todos los efectos, toma 1/4 del Daño, Turno, Entereza, Rotura y Presencia de todas las armas que domine el personaje debido a sus Tablas de Armas (redondeando hacia abajo en múltiplos de 5), excepto una que es tomada como base. El Especial corresponde siempre al del arma más grande. Por ejemplo, si el personaje tiene pericia en la espada larga, la espada bastarda y la daga, y toma como base la primera, su Daño terminaría siendo de 70 (el base de la espada larga: 50, más el 25% del de la bastarda [15] y de la daga [5]), y su Turno de -5 (el base de la espada larga: 0, más el 25% del de la bastarda [-5], y de la daga [0]). Cuantas más armas tenga dominadas el personaje, mayor capacidad tendrá esta espada. El cambio físico ocurre inmediatamente cuando una persona la empuña.

Puntos de Creación: 2



El antiguo Señor de la Guerra Arestos, con la Espada Perfecta

Jishna, la Espada de la Sierpe

En la Vigilia existía una influyente Señora de las Pesadillas llamada Jishna (Warlock Nv 10), la Dama Serpiente. Era una mujer con rasgos de reptil y piel escamosa, que cuando lo deseaba podía transformarse en una mujer hermosa. Gobernando a un número considerable de seres con el Don, extendió sus dominios en lo que corresponde a la zona noroeste de Togarini.

Nunca fue un ser intrínsecamente malvado, sino que su filosofía se basaba en la inexistencia del bien y el mal. Con este precepto ordenó más de una masacre a la vez que perdonó y protegió la vida de inocentes, siempre que estos actos sirvieran para sus propios fines. Su reinado duró más de 200 años, hasta que hace un siglo, en su corte apareció una entidad oscura de nombre Dark Eye. Éste demonio la dominó con una máscara maldita, obligándola a dejarlo todo e irse con él y otro grupo de poderosas entidades hacia afuera de la Vigilia.

Los retos que les esperaron en el mundo fueron diversos, pero Jishna resultó ser un gran oponente individual. Su dominio de la magia no tenía igual, y parecía que nada podría detenerla. Sin embargo, un grupo de héroes la enfrentaron y lograron derrotarla, encerrando su esencia en una espada de gran calidad.

Así nació la Espada de la Sierpe: Jishna. Hsilaquim, su creador, fue el primero en utilizarla, y tras su muerte cambió de manos constantemente durante décadas hasta que se perdió en algún lugar del Viejo Continente.

Se trata de una espada larga con una serpiente grabada en su hoja, y un sello en su empuñadura que consta de una serpiente enroscada; de la misma además cuelga un penacho rojo.

Calidad excepcional: Jishna es una espada larga de calidad +10, por lo que aplica todos los bonificadores pertinentes a la habilidad, turno y daño. De igual modo, también aumenta la Presencia, Entereza y Rotura del arma.

Arma sobrenatural: Por su naturaleza mística es capaz de dañar energía y detener ataques inmateriales.

Sed de Sangre: A pesar de no ser un ser malvado, Jishna tenía la costumbre de beber sangre de diversos seres sobrenaturales. Ahora, atada como se encuentra, no puede darse ningún tipo de lujo. Sin embargo, de alguna forma incentiva a su portador: le produce una sensación extraña que le indica que desea mojar en sangre su filo (aunque sea en sangre de un ser natrual); pero además, cuando esto sucede, su calidad se incrementa en +5 hasta que la misma se seque; si la sangre es de un ser sobrenatural poderoso, el bono es de +10.

Voluntad: Su portador puede hacer que la espada vaya hacia su mano superando un control a la mitad de su puntuación de Voluntad (redondeando hacia arriba). Para hacerlo debe ser capaz de ver el arma y que la trayectoria sea recta.

Conciencia: Aún atada, la entidad en el interior de la espada, Jishna, es conciente de sí misma. Esto le hace velar por su seguridad, y también la hace proclive a algunos caprichos. Suele elegir por alguna razón a ciertas personas, con las cuales comparte algunos de los poderes que posee esta arma. *Para representar esta predilección y su nivel es que el personaje debe invertir determinados Puntos de Creación, los cuales van agregando facultades en el orden que son presentadas a continuación.*

Advertencia: Representando su primer nivel de empatía con el portador, Jishna tiembla levemente cada vez que éste se encuentra en un peligro que no ha podido advertir aún.

Absorción: El mayor poder de Jishna es el de absorber los conjuros que sea capaz de detener. Esta habilidad puede ser utilizada cuando su portador realiza una Parada exitosa contra un conjuro. Una vez hecho esto, el filo de la espada se torna de un color correspondiente al hechizo, y la serpiente grabada brilla (con conjuros poderosos, es común incluso que se exteriorice aún más el poder contenido). Es entonces que quien la porta puede lanzar un ataque con el poder mágico capturado agitando la espada: corresponde al hechizo absorbido con 10 añadidos, y consiste en un ataque a distancia realizado con la habilidad de Ataque del portador mas un bono del 50%. Una vez realizado el ataque, Jishna queda debilitada y no puede utilizar ninguna de sus habilidades durante 2d10 horas.

Comunicación: Cuando Jishna se compromete al máximo con uno de sus portadores, se comunica con él en sueños. No es capaz de hablar directamente con él, o darle mensajes concretos, pero sí decirle por medio de metáforas visuales cosas importantes para ambos.

Puntos de Creación: 2 base. 3, 4 y 5 para los poderes adicionales.

El Arma Final

Desde el principio de los tiempos existe un arma cuyo nombre nunca fue escrito, y que nadie jamás se atrevió a nombrar de otro modo que no fuera como "El Arma Final". Muchos han sido sus portadores, ninguno la ha comprendido al completo; si esto hubiera sucedido, posiblemente Gaia sería muy distinta de lo que es hoy.

Antes de desaparecer, los dioses creadores dejaron caer al mundo un arma de incomensurable fuerza. Al instante, muchas entidades de alto poder existencial se abalanzaron para obtenerla, pero descubrieron que tal arma les estaba prohibida, no podían tocarla. Sólo los mortales tenían permitido su uso.

Los seres de las más variadas razas tuvieron el privilegio de poseerla, algunos la utilizaron para el bien, pero en su mayoría fueron personas egoístas que no tardaron en obtener mucho poder personal.



Cada vez que alguien que la empuñaba era derrotado, solía decirse que quien fracasa es el portador, y no el arma; seguramente tenían razón. Tras pasar los siglos se hizo notorio que cada guerrero utilizaba habilidades distintas del arma, y el secreto se dio a conocer: había que saber liberar su verdadero poder. Dispersas en toda la creación, ocultas o camufladas hasta en los sitios más insospechados, los dioses dejaron las runas que, tras conocerlas su portador, liberaban una nueva habilidad del arma para que éste pudiera usarla. Desde una inscripción en la cueva más inhóspita, hasta en las mismas estrellas, las runas podían estar en cualquier lugar.

Con ella se destruyeron ciudades enteras, se causó un dolor sin igual, y también se salvaron millones de vidas al derrotar a seres oscuros.

A lo largo de milenios las disputas por el Arma Final envolvieron a los más poderosos del mundo. El arma no podía perderse, volvía una y otra vez, a pesar de que muchos hubieran intentado esconderla. Sin embargo, una vez terminada la Era del Caos prácticamente todos los registros referentes a ella desaparecieron, y nadie volvió a encontrarla. Algunos creyeron que finalmente su fuerza se había agotado, otros afirmaron que por su capacidad de adoptar cualquier forma que su portador deseara, estaba siendo escondida. Sera como sea, nadie volvió a verla.

Sin embargo, a lo largo de toda la historia, e incluso en los tiempos más recientes, inscritas en los más variados sitios de la creación, se han descubierto las runas que liberan sus poderes. Algunos conocen la leyenda y siguen buscándola, ya sea por el poder supremo, o por el sobrecogedor temor de que, cuando todas las runas sean conocidas por su portador, se libere un poder tal que todo el mundo caiga a sus pies.

Divina: El Arma Final es un arma de calidad divina, por lo que, cuando tiene forma de arma o armadura, cuenta como un objeto de calidad +25.

Indestructible: Este objeto está compuesto por un metal negro de origen desconocido, que no puede ser destruido por ningún método, salvo por la intervención de las propias Beryls o Shajads.

Metamorfismo: El arma puede tomar cualquier tipo de forma, tal y como su portador la imagine, sin importar el tamaño.

Conciencia: Tiene una conciencia limitada, lo que le permite velar por sus intereses, los cuales parecen limitarse, simplemente, a ser utilizada con cualquier finalidad.

Runas Secretas: A lo largo y ancho de la creación se encuentran ocultas, incluso delante de los ojos de todos, un determinado número de runas en las cuales el portador del arma puede pensar mientras la empuña y así liberar un poder determinado. Algunos de estos poderes son descritos a continuación.

Influir en la Realidad: Otorga al portador la capacidad de influir en la realidad tal y como lo hacen las entidades de Gnosis 35.

Control de la Magia: Permite a quien la posea el control sobre la energía mágica del mundo, pudiendo potenciar o disminuir a voluntad la fuerza de los conjuros en el lugar que desee.

Control de las Matrices: Funciona de la misma manera que el poder anterior, pero con las matrices psíquicas.

Ataque Definitivo: Consiste en un relámpago negro de increíble poder, el cual produce Daño Base 180. La misma arma es capaz de atacar con su propia tirada de Ataque, que siempre da 280 como resultado.

Defensa Definitiva: Consiste en un escudo de energía negra que no puede ser agotado. La misma arma puede defender con su propia tirada de Defensa, que siempre da 280 como resultado.

Conjuros de una Vía: El Arma Final permite al portador ejecutar conjuros a través de ella sin necesidad de tener el Don. Tiene ACT 100, Zeon ilimitado, e Inteligencia 10 para determinar el Zeon Máximo. Existe una runa por cada vía de magia, que otorga nivel 80 en la misma. Si es necesario lanzar Proyección Mágica puede hacerlo con su propia tirada, que siempre da 280 como resultado.

Control Elemental: Este poder permite a su portador el control absoluto sobre uno de los cuatro elementos. Naturalmente, existe una runa distinta para cada uno.

Premonición: Otorga el poder de ver el futuro. Estas visiones son siempre subjetivas, por lo que no muestran un destino insalvable sino la posibilidad más probable.

Guerrero Perfecto: Quien haya liberado esta capacidad, mientras siga siendo el portador del arma, adquiere las puntuaciones de aquellos a quienes derrota, aunque sólo las que sean superiores a las suyas.

Absorción: Como arma definitiva, al liberar este poder adquiere la capacidad de absorber los poderes de cualquier objeto mágico que destruya. Cuando su portador cambia, y por tanto pierde este poder, también pierde todos los que había adquirido gracias a él, a menos que quien se convierte en su nuevo dueño sepa de antemano la runa de Absorción.

Caminar entre Mundos: El arma adquiere la capacidad de viajar con su portador a voluntad entre el mundo material, el espiritual, y la Vigilia. Puede llevar consigo a quien sea que toque.

El Poder Final: A lo largo de la historia se ha creído que, una vez que cualquiera de los portadores conozca todas las runas del arma, ésta desencadenará el Poder Final. Algunos suponían que causará una descarga tan monumental que acabará con toda la vida, otros que se trata solo del mayor de los poderes sobrenaturales capaz de poner a Gaia de rodillas, e incluso surgió la especulación de que el arma se fundiría con su dueño mortal y lo convertiría en un dios. Sin embargo, nadie puede estar seguro de que tal poder exista, especialmente porque no se sabe cuántas runas hay en total. Hasta ahora se han descubierto 27, y nunca un sólo portador supo todas ellas; sabios antiguos, que se basaron en quién sabe qué fuentes, han sugerido que se trata de 29 runas en total, siendo el 30 el Poder Final.

La Seiken

La katana sagrada de Lannet, la Seiken, es un arma legendaria con la que todo samurai sueña, pero sólo unos pocos han logrado empuñarla. Su historia se remonta a los tiempos en que Amaterasu reinaba en Kuon Teikoku. Cuando la noticia de que el emperador eterno había tenido dos hijos, una niña y un niño, un Kami maestro en la forja dedicó todos sus esfuerzos en completar un arma que fuera digna de ser regalada al hijo varón. El resultado fue increíble: creó una katana capaz de cortar lo que sea como si fuera papel.

Lastimosamente, Amaterasu no recibió la Seiken como el Kami lo deseaba, debido a su pésimo estado de ánimo, y descepcionado, éste la dejó en la cuna de un niño humano cualquiera, el cual de mayor se haría famoso debido a su gran talento pero también por su arma, la Seiken. Irónicamente el mismo Lannet no Mikoto reconocería el talento y honor del ronin, al igual que a su espada, ignorando que había sido forjada para él.

La fama del ronin, Ryoma Takahiro, se extendió aún más luego de participar en la Eterna Guerra de la Sombra. Tanto fue así que, luego de acabada la misma, tanto jóvenes como samuráis formados comenzaron a visitarle para pedirle entrenamiento. Debido a esto, Ryoma se dirigió a un paraje de difícil acceso, y aceptó entrenar a una persona digna por año.

El Kami creador de la Seiken tuvo conciencia de que Ryoma la poseía, y una noche fue a visitarlo. Al enterarse de que la espada dejada en su cuna no era para él, el ahora mayor Takahiro pidió hablar con Lannet, y le entregó la katana sagrada. Sin embargo, el emperador no la aceptó, insistiendo en que Ryoma la conservara.

De esta forma la Seiken quedó en la familia Takahiro durante más de trescientos años. La última descendiente de la estirpe, Sayuri, demostró ser una mujer de increíble talento con la espada, incluso superior al de su ancestro Ryoma. Sin embargo, debido al machismo de la época se la subestimó totalmente y no se la reconoció en absoluto como guerrera.

De todos modos comenzó una campaña de retos personales, los cuales la llevaron a derrotar, uno tras otro, a los samurai más reconocidos de su tiempo. Esto le otorgó a la fuerza un gran prestigio, pero también le trajo muchos enemigos. Por supuesto, poseía la Seiken, pero nunca la utilizó en sus duelos.

Pronto comenzó a tener atentados contra su vida, debidos tanto a su reputación y rebeldía, como a la gran Seiken. Tenía más de diez katanas en el dojo familiar, de modo que los ladrones no pudieran robarla fácilmente, además de que siempre llevaba dos más consigo. Esto no hizo más que aumentar su fama, e incluso llegó a decirse que su verdadero padre no era otro que un Kami.

Cuando se inició la segunda invasión a Phaion, el último Mikoto de Lannet le pidió que lo ayudara en la guerra, y la ronin aceptó sólo por una cuestión de honor. Una vez en el Viejo Continente, utilizó la Seiken en el campo de batalla, luchando fieramente por su nación de manera formidable. Sin embargo, las fuerzas lannetenses no pudieron lograr el objetivo y las últimas tropas invasoras quedaron recluidas en una única ciudad, la cual lograrían conservar indefinidamente. Cuando la guerra en sí misma terminó, se le permitió a Sayuri regresar a su tierra, pero ésta, cansada de su vida en Lannet, prefirió quedarse en Eien Seimon.

Algunos dicen que también se hizo fama en Phaion, otros que además abrió un reconocido dojo, y otros incluso afirman que tuvo hijos con un asher local; sin embargo, su destino al igual que el de la Seiken no son más que leyendas.

Calidad excepcional: La Seiken es un arma de increíble calidad, que fue forjada por un Kami, por lo que es una katana +15.

Hoja imparable: La hoja de la Seiken corta casi cualquier cosa, y a pesar que su rotura ya es de 18 por su calidad, por esta cualidad aumenta al doble si es que un control es requerido. La katana puede cortar en dos a una persona con armadura e incluso a una roca como si fuera papel.



Sayuri Takahiro, la legendaria portadora de la Seiken

CAPÍTULO 6

COMPENDIO DE SERES

En este capítulo se presentarán algunas criaturas interesantes para disponer de mayores posibilidades en cuanto a seres sobrenaturales se refiere. De ningún modo esto intenta compararse a Los que Caminaron entre Nosotros, sino que es un compendio reducido de seres originales.

SERES SOBRENATURALES

A continuación se son mostrados algunos seres sobrenaturales con sus fichas respectivas. No dudes en modificarlos levemente si el hacerlo es necesario para incluirlos en tus partidas.

Enkidu

GUERRERO HONORABLE

Nivel: 6

Clase: Entre Mundos 20

Categoría: Maestro en Armas

Puntos de Vida: 310

Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 8

Pod: 4 **Int:** 7 **Vol:** 8 **Per:** 8

RF 95 **RM** 50 **RP** 65 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 95 Natural, 65 Cimitarra +5

Habilidad de ataque: 185 Natural, 190 Cimitarra +5

Habilidad de defensa: 180 Parada, 185 Cimitarra +5

Daño: 20 Puños CON, 65 Cimitarra +5 FIL

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Inmune a los venenos y enfermedades naturales, Sentido agudizado (vista y oído), *Terror racial (Agua)*.

Poderes: Resistencias físicas +30, Magia innata (Control Mineral), Ver lo sobrenatural, *Vulnerabilidad extrema (Agua)*.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma.

Tamaño: 15 Medio (1,80m)

Tipo de movimiento: 8 (7/28m)

Regeneración: 2

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Advertir 50, Buscar 40, Rastrear 40, Proezas de Fuerza 40, Acrobacias 25, Atletismo 30, Forja 90.

Los Enkidu son seres humanoides caracterizados físicamente por sus dos cuernos, su cabello lacio y largo, y su piel marrón grisácea. Llevan una vida salvaje, cazando en pequeños grupos y sin siquiera formar tribus. Tienen un código de honor de guerreros, y respetan a los rivales fuertes con quienes se enfrentan mientras también lo hagan y demuestren valor.

Hombres y mujeres tienen los mismos derechos en sus grupos, y todos por igual se dedican a la lucha y la cacería.

Por sus grandes capacidades físicas, son inmunes a los venenos y enfermedades naturales, además de poseer gran resistencia a todo tipo de padecimientos físicos. También están muy ligados al elemento Tierra, al cual respetan como a una deidad y del cual obtienen un conjuro innato. Por otro lado, el agua llega a infligirles mucho daño a sus cuerpos, por lo que les causa un terror incontenible.

Su arma predilecta es la cimitarra, la cual forjan ellos mismos con mucha dedicación. Tras un proceso de entre uno y tres meses, logran una espada de calidad excepcional.

Habitan en la Vigilia, creados a partir de grandes sentimientos de honor, o a raíz de grandes batallas libradas por excelentes combatientes de buenos sentimientos. Viven refugiados en lugares creados por los sentimientos a los que son afines, y se internan en los terrenos peligrosos para cazar y probar sus habilidades. Algunas leyendas parecen aludir a que algunos Enkidu podrían existir en Lunarís.

MODUS OPERANDI

No hay demasiado que señalar con respecto a su modus operandi. Sus grupos cazan basándose en el rastreo y la cooperación, pero cuando de un duelo se trata, se enfrentan en un combate brutal pero a la vez honorable. No matan a sus oponentes a menos que sea necesario.

Control Mineral: Por su conexión tan fuerte con el elemento Tierra, es capaz de controlar las capacidades de cualquier mineral, empleando el conjuro Control Mineral, pudiendo dominar los posibles efectos de objetos

creados por minerales o incluso el comportamiento de seres basados en ellos. Lanza el conjuro un máximo de 4 veces al día, pudiendo controlar minerales con presencia de 60 o menor, la RM sería de 115.

Vulnerabilidad al agua: Los Enkidu son extremadamente vulnerables al agua. Cuando entran en contacto con ella, deben superar una RF contra 180 o sufrir un daño equivalente al nivel de fracaso. Aún así, pueden tocarla con sus manos y beberla con naturalidad; la Resistencia debe realizarse cuando se trate de un ataque o cuando tengan al menos 1/3 de su cuerpo dentro del agua.

Pek'nuk

CÁNIDO ESPECTRAL

Nivel: 2

Clase: Ánima 30

Categoría: Sombra

Puntos de Vida: 370 Acumulación

Fue: 8 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** -

Pod: 5 **Int:** 4 **Vol:** 8 **Per:** 8

RF 35 **RM** 35 **RP** 25 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 95 Garras

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 60 Garras FIL

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad psicológica, Sentidos agudizados (oído, olfato).

Poderes: Manifestación, Arma natural: Garras (efecto místico *condicionado*), RP -20.

Tamaño: 13 Medio (1,50m)

Tipo de movimiento: 8 (7/28m)

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 70, Buscar 70, Saltar 40, Sigilo 45, Rastrear 70, Ocultarse 35, Intimidar 40.

Los Pek'nuk son lobos espectrales que habitan la Vigilia. Generalmente se crean cuando espías y asesinos mueren bajo circunstancias especiales, quedando parte de su esencia en este plano. No recuerdan nada de la vida de los seres de los cuales provienen, ni les interesa. Vagan solitarios y sin rumbo, ya que no tienen objetivos ni necesitan satisfacer las necesidades básicas de los seres vivos.

Más allá de haber sido alguna vez seres capaces de razonar, estos espíritus tienen una inteligencia al nivel de un cánido natural. Sin embargo, no hay que confundirlos con perros o lobos, puesto que rechazan la compañía y es muy raro que hagan lazos sentimentales con otros seres.

Pero a pesar de todo, su principal molestia es su falta de sentido para existir, que no la razonan, más sí sienten tras años y años sin nada que hacer de sus no vidas; por ello se sumergen de lleno en cualquier aventura que pueda darles un claro objetivo, siendo ésta la única forma por la cual toman cierto cariño por otros, si es que estos se encuentran en su bando.

Dejando de lado su posibilidad de tener afectos, los Pek'nuk en realidad se caracterizan por ser asesinos despiadados, y seres cánidos muy malhumorados. Intimidan por placer, pues les gusta sentir el miedo en sus víctimas. No suelen aullar, pero pueden hacerlo en noches de luna llena acompañando a lobos naturales, si es que se encuentran en este plano.

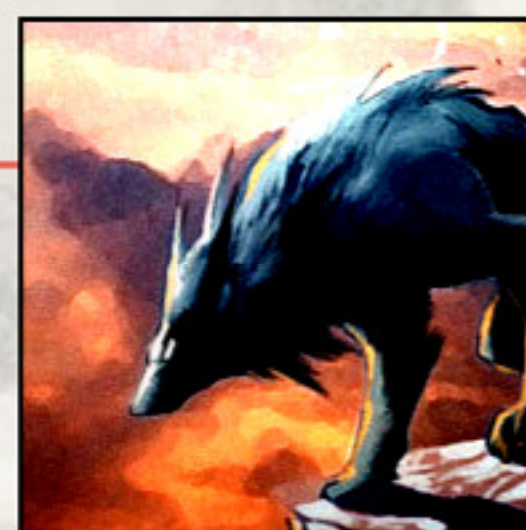
Suelen ser traídos por conjuradores en misiones de asesinato, y muchos quedan en libertad por el mundo. En los últimos siglos, por esta causa, su número ha aumentado de forma significativa fuera de la Vigilia, pero afortunadamente prefieren alejarse de las ciudades, y la mayoría habitan en las Tierras Oscuras.

MODUS OPERANDI

Los Pek'nuk son asesinos con muchos recursos, aunque lo más usual es que utilicen simplemente sus habilidades en el sigilo y la ocultación. Al ser un ánima, se mantiene invisible hasta el momento justo de manifestarse y atacar, o intimidar y causar una consecuencia que mate a su objetivo.

Garras de Dolor: Las garras de los Pek'nuk hieren el mismo espíritu del que recibe un golpe infligido por ellas si no supera una RM contra 120, en cuyo caso recibe un daño igual al nivel de fracaso. Esta habilidad sólo funciona en la noche.

Sentidos agudizados: El olfato y oído desarrollados del Pek'nuk mejoran sus habilidades perceptivas en +30 (ya reflejadas en su ficha).



Dakuusva

DEMONIO DE LA ROCA

Nivel: 12

Clase: Entre Mundos 35

Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 6300 Acumulación
Fue: 16 Des: 8 Agi: 5 Con: 17
Pod: 13 Int: 8 Vol: 10 Per: 8
RF 120 RM 110 RP 95 RV 120 RE 120

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 220 Garras, Mordisco o Aliento

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 155 Garras FIL, 175 Mordisco PEN, 200 Aliento ENE

TA: Coraza + Natural. Fil 10 Con 10 Pen 10 Cal 10 Ele 10 Fri 10 Ene 8

Habilidades esenciales: Características físicas divinas, Características anímicas sobrehumanas, Zen, Inmune a venenos y enfermedades naturales, Inmunidad (Tierra, Fuego, Electricidad), Vulnerabilidad (Luz).

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Daño +20), Aliento (150m, radio 10m, efecto místico), Vuelo místico 8, Barrera de daño 160, Visión nocturna completa, Movimiento subterráneo superior, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 33 Gigantesco

Tipo de movimiento: 7/8

Regeneración: 10

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 205, Resistir el Dolor 70, Intimidar 35, Advertir 80, Buscar 70.

Las criaturas conocidas como Dakuusva son seres cuya procedencia se remonta a los orígenes de la creación, cuando los dioses dieron rienda suelta a su poder.

Nacieron inspirados en dos elementos fundamentales: la Oscuridad y la Tierra. Odiaban la luz, y por esta razón, su primer reacción fue excavar decenas de metros bajo tierra y habitar allí. Seres inteligentes y de gran poder, no tardaron en concebir la formación de grandes dominios, en un inicio por territorios de caza, pero más tarde lo hicieron sencillamente por acumulación de poder y riquezas.

Esta actitud los puso en constante roce con dragones y otros seres de fuerza significativa. Mientras sus creadores luchaban arriba, abajo los Dakuusva comenzaron una mortal guerra contra todo tipo de dragones y otras criaturas antiguas. Finalmente fueron derrotados, y la mayoría de ellos perecieron.

Los pocos que lograron escapar al conflicto se confinaron a sí mismos a las profundidades, resentidos y llenos de sed de venganza, que jamás se llegaría a saciar.

Desde siempre, los Dakuusva fueron considerados demonios de forma de dragón, si bien su parecido con estos seres es ciertamente escaso. Se solía pensar que nunca vieron la luz nuevamente, pero los Dakuusva no se quedarían contentos con su situación, y saldrían, cuidándose de ser vistos por sus enemigos, para ver cómo continuaba el mundo exterior además de para alimentarse (necesidad que tienen una vez por siglo). Así, con su gran poder existencial, sorprendieron a los mortales e incluso inspiraron algunos cultos antiguos. Gozaron de la adoración de muchos colectivos humanos, y algunos llamaron la atención del Shajad Noah.

Pocos compartieron su esencia con algunos humanos devotos, y esto dio origen a legados de sangre. Pero al cabo de un milenio, fue demasiado evidente su presencia, y dragones antiguos comenzaron a cazarlos, lo que los obligó a volver a la profundidad.

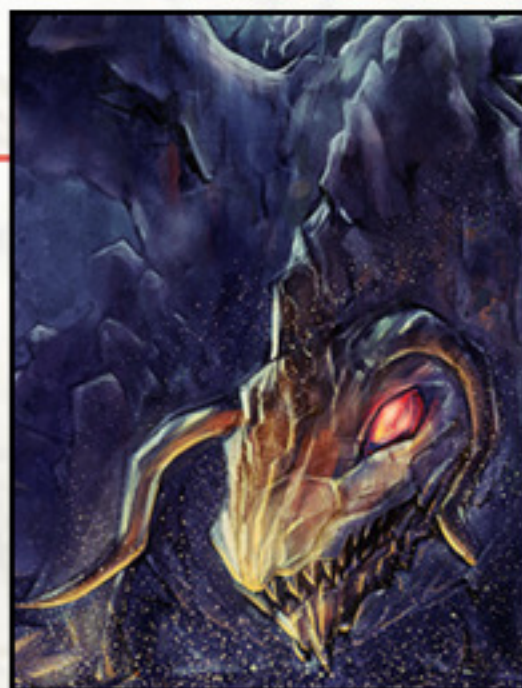
Los milenios siguientes fueron monótonos, presos de sus antiguos actos y de su personalidad intrínseca. Hablaban el S'lish, por lo que su identificación con los seres demoníacos era ya un estigma que sabían que tendrían hasta el día que su misma raza se extinguiera. La activación de la máquina de Rah los sorprendió, más no cambió demasiado su estilo de vida. Se vieron obligados a hibernar, pero para la mayoría fue lo mejor que pudo pasarles: no necesitarían comer ni verse así expuestos a enemigos, y mientras tanto, el mundo olvidaba su existencia. Actualmente, alguno que otro ha comenzado a despertar...

MODUS OPERANDI

Estos seres se limitan a utilizar su raciocinio y tamaño para sorprender a sus presas o enemigos. Si es necesaria una confrontación directa, se sirven de sus grandes habilidades y poderes existenciales para superar por la fuerza al rival.

Inmunidad: Los Dakuusva son poderosas entidades compuestas principalmente de tierra. Esto los hace completamente inmunes a los elementos Tierra y Electricidad, y el Fuego sólo les causa mitad de daño.

Aliento: Su mejor arma consiste en un aliento incoloro basado en energía. Tiene una distancia máxima de 150 metros, y daña a cualquiera que se encuentre en la línea del ataque. Quienes sean golpeados por él, deben superar una RM contra 140 o sufrir el estado Petrificación. Estos demonios comen gustosos a los seres petrificados de este modo.



Vuelo Místico: Por sus cuerpos compuestos principalmente de piedra, sus alas realmente no les permiten volar. Sin embargo, son sólo un catalizador para su vuelo sobrenatural.

Vulnerabilidad: Estas criaturas tienen una vulnerabilidad extraña a la luz, basada en su naturaleza oscura, por lo que los ataques basados en ella les producen doble daño.

Destructor

CÍCLOPE VIOLENTO

Nivel: 3

Clase: Natural 15

Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 160

Fue: 11 Des: 9 Agi: 5 Con: 12

Pod: 8 Int: 5 Vol: 8 Per: 5

RF 90 RM 70 RP 20 RV 60 RE 60

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 130 Puños o Rayo Ocular

Habilidad de defensa: 120 Parada

Daño: 100 Puños CON, 120 Rayo Ocular ENE

TA: Natural. Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Ele 4 Fri 4 Ene 4

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Características físicas sobrehumanas, Inmune a enfermedades naturales, Vicio racial.

Poderes: Arma natural: Puños (Daño +20), Rayo Ocular (25m), RF +30, RM +20, Ver magia y espíritus, RP -30.

Tamaño: 23 Grande (3m)

Tipo de movimiento: 5 (5/20m)

Regeneración: 5

Cansancio: 14

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 65, Resistir el Dolor 50, Advertir 40, Buscar 45, Intimidar 40.

Los Destruyores son cíclopes sensibles a las fuerzas místicas, que poseen varias características distintivas, entre las cuales se encuentra un rayo mágico que lanzan desde su ojo.

Su origen es desconocido, pero se cree que podrían ser una rama de cíclopes, la cual haya desarrollado habilidades especiales por la evolución o más probablemente por un efecto o acontecimiento de carácter sobrenatural. Todo indicaría que su capacidad de subsistencia sería alta, pero no pasó demasiado tiempo hasta que las razas civilizadas comenzarán a darles caza por lo peligrosos que eran, lo cual redujo mucho su número.

Actualmente viven en los bosques de Moth, e intentan evitar a los humanos; aunque si se topan con uno lo matarán sin dudarlo. Esto se debe en parte a su intento de mantenerse ocultos y a la vez por su vicio, por el cual necesitan actuar con violencia para quitarse tensiones.

Son muy sensibles a las energías mágicas del mundo y la activación de la máquina de Rah los dejó al borde de la extinción, aunque actualmente su número ha aumentado levemente.

MODUS OPERANDI

Estas criaturas basan su estilo de combate en la fuerza bruta, pocas veces esperan ocultos, simplemente se enfrentan cara a cara a su rival y chocan con él en una pelea barbara. Si las cosas se ponen difíciles o si un enemigo en particular requiere su uso, emplean el poder mágico de su ojo.

Rayo Ocular: Este rayo está compuesto de una potente energía mágica de Daño base 120. Pueden hacerlo un máximo de 5 veces al día.

Ryvura

BESTIA DEL RELÁMPAGO

Nivel: 6

Clase: Entre Mundos, elemental 30

Categoría: Warlock

Puntos de Vida: 195

Fue: 8 Des: 8 Agi: 9 Con: 10

Pod: 13 Int: 6 Vol: 7 Per: 9

RF 70 RM 90 RP 60 RV 70 RE 70

Turno: 90 Natural

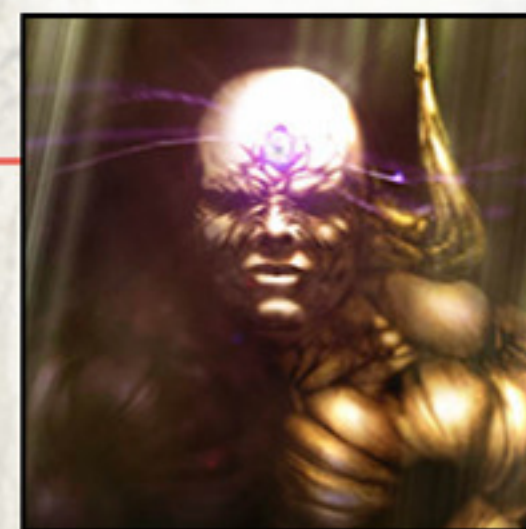
Habilidad de ataque: 170 Garras o Cola

Habilidad de defensa: 170 Esquiva

Daño: 75 Garras ELE, 75 Cola ELE

TA: Natural. Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Ele 3 Fri 3 Ene 3

Habilidades esenciales: Don, Características anímicas sobrehumanas, Afinidad (Electricidad y Oscuridad), Inmunidad (Electricidad), Conocimiento



natural de vía 40 (Electricidad).

Poderes: Arma natural: Garras (Daño +20) y Cola (Daño +20), Daño energía, Ataque elemental, Vuelo natural 10, Visión nocturna completa.

Especial: Proyección Mágica como Ataque.

ACT: 80 Aire, 60 Oscuridad **Zeon:** 420

Proyección Mágica: 140 Ofensiva

Nivel de magia: 60 Aire, 10 Oscuridad

Tamaño: 18 Medio (2,10m)

Regeneración: 3

Tipo de movimiento: 9/10

Cansancio: 10

Habilidades Secundarias: Advertir 70, Buscar 60, V. Mágica 90.

Nacidos del mismo rayo, los Ryvura son seres elementales vinculados a la electricidad, y en segundo grado a la misma oscuridad. La razón de su creación se ha perdido en los milenios, pero generalmente se encuentran custodiando grandes extensiones de terreno en las que hay ubicado algún templo o construcción antigua de importancia espiritual.

En la Era del Caos, muchos trabajaron junto a los Duk'zarist en las más diversas tareas, aunque más que nada como montura y unidad militar. En la Guerra de Dios se vieron obligados a intervenir en favor de Rah, pero varios se negaron y acabaron muertos. Tras la activación de la máquina, muy pocos lograron sobrevivir en este mundo, y la mayoría emigraron al plano astral, desde el cual aún vigilan ciertos lugares.

Son bestias inteligentes capaces de lanzar conjuros, y no desean usar la violencia. Como último recurso, utilizan sus hechizos más poderosos para acabar cuanto antes con la confrontación.

MODUS OPERANDI

Prefieren mantenerse a la expectativa de que los intrusos retrocedan. Una vez que descifra sus intenciones, y descubre que van contra sus intereses, se lanzan al ataque con todo su poder intentando acabar con el combate lo antes posible. Si los intrusos simplemente están perdidos, o no desean profanar el lugar que vigilan, se presenta ante ellos esperando una explicación. A pesar de no poder hablar, es capaz de entender muchos dialectos.

Inmunidad: Por su naturaleza elemental, los Ryvura son totalmente inmunes a la electricidad.

Doncella Lunar

SIRENA NOCTURNA

Nivel: 2

Clase: Natural 10

Categoría: Hechicero

Puntos de Vida: 160

Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 6

Pod: 8 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 7

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

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 0 Natural

Habilidad de defensa: 10 Esquiva

Daño: 15 Físico CON

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Don, Respiración acuática, Conocimiento natural de vía (Agua), *Necesidad extrema*, *Obligación oral*.

Poderes: Movimiento acuático, Regeneración 6 condicionada, Visión nocturna.

ACT: 30 **Zeon:** 460

Proyección Mágica: 100

Nivel de magia: 40 Agua

Tamaño: 11 Medio (1,70m)

Regeneración: 1/10

Tipo de movimiento: 6 (5/22m)

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Nadar 50, Estilo 20, Música 30, Persuasión 30.

Entre las rocas de algunas islas del Mar Interior, al igual que en sitios remotos del Nuevo Continente, habita un número reducido de seres acuáticos conocidos como Doncellas Lunares. Son sirenas de naturaleza altamente sobrenatural, capaces de reproducirse asexualmente, siempre generando así descendencia del género femenino.

Son seres tranquilos que evitan por completo el contacto con el ser humano, aunque varios marineros las han visto y más de uno incluso ha sido salvado por ellas.

Su origen es incierto, aunque los ocultistas piensan que no tienen relación alguna con sus "primas" sirenas convencionales. También saben que veneran a la diosa Luna, aunque si a ella se debe su creación es algo que seguramente nunca se sepa.

MODUS OPERANDI

Evadir el combate es su principal meta, pero dada la situación de forma ineludible, utilizarán sus poderes mágicos sobre el agua para generar la suficiente distracción de manera de lograr escapar, más aún si varias de ellas se encuentran luchando.

Regeneración: Por su afinidad sobrenatural, las Doncellas Lunares aumentan su regeneración natural bajo la luz clara de la luna.

Necesidad extrema: Si estas criaturas pasan 24 horas sin bañarse en agua salada mueren agónicamente.

Ogastor

GUARDIÁN DEL BOSQUE

Nivel: 5

Clase: Entre Mundos 15

Categoría: Novel

Puntos de Vida: 1275 Acumulación

Fue: 13 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 13

Pod: 5 **Int:** 4 **Vol:** 9 **Per:** 8

RF 75 **RM** 50 **RP** 60 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 140 Garras + 110 Mordisco

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 125 Garras FIL, 145 Mordisco PEN

TA: Natural. Fil 6 Con 6 Pen 6 Cal 6 Ele 6 Fri 6 Ene 6

Habilidades esenciales: Características físicas sobrehumanas, Sentidos agudizados (oído y olfato), *Miedo racial*.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño +20), Camuflaje camaleónico, Ver espíritus, Magia innata (Comunicación por Esencia), Detección sobrenatural.

Tamaño: 26 Enorme (4m)

Regeneración: 7

Tipo de movimiento: 7 (6/25m)

Cansancio: 14

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 120, Rastrear 120, Resistir el Dolor 90, Proezas de Fuerza 90, Intimidar 90, Sigilo 125.

Hace milenios, en medio de catastróficas guerras, grandes cúmulos de seres espirituales pertenecientes a los bosques se unieron para crear los grandes osos llamados Ogastor, los guardianes de los bosques. Como organizados por una fuerza suprema, en todo Gaia aparecieron en un número considerable estas bestias inteligentes y a la vez valerosas, que protegieron con su vida sus habitat y a los que habitaron en ellos.

Tienen la capacidad de comunicarse con la esencia misma de los seres vivos, por lo que incluso han hablado con humanos, marcándoles límites a su accionar o requiriendo de su ayuda.

Sus varias habilidades sobrenaturales les permiten ser guardianes muy competentes, y aunque su orgullo y desconfianza suele jugarles una mala pasada, piden ayuda si las cosas se complican demasiado.

Luego de la activación de la máquina de Rah, su número se redujo hasta al borde de la extinción, pero aún, en los bosques más importantes, suele haber al menos uno de ellos.

No les interesa su supervivencia como especie, sino el poder cumplir con su deber por el resto de la eternidad. Disfrutan de la compañía de otros seres, y son amables con aquellos que consideran buenos de corazón.

MODUS OPERANDI

Cuando hay un ser sospechoso en sus dominios, utilizan su camuflaje para observarlos detenidamente hasta tener un juicio apropiado de ellos. Si es que ponen en peligro el habitat, pueden tanto darles una advertencia como atacarlos por sorpresa.

Suelen ser ayudados por numerosos espíritus de los bosques, y se mantienen en constante comunicación con ellos. Generalmente éstos sólo pueden informarle, pero algunos incluso llegan a pelear junto a ellos si las cosas se complican.

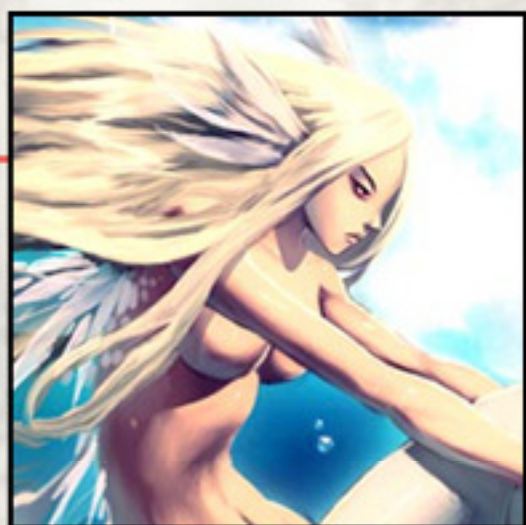
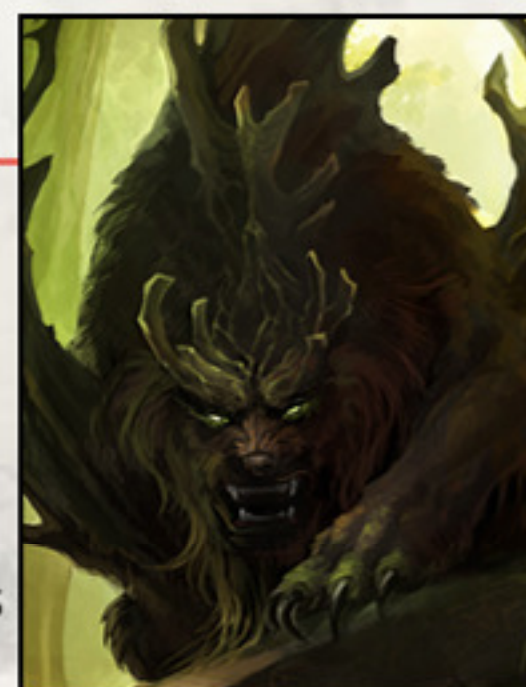
Sentidos agudizados: El olfato y oído desarrollados del Ogastor mejoran sus habilidades perceptivas en +30 (ya reflejadas en su ficha).

Camuflaje camaleónico: Estos seres poseen el extraño poder de camuflarse con el entorno. Si se encuentran quietos, el verla requiere una prueba de Absurdo en Buscar y Casi Imposible en Advertir. Si se mueve, es de Muy Difícil y Absurdo respectivamente.

Magia innata: Los Ogastor son capaces de lanzar innatamente el conjuro Comunicación por Esencia un máximo de 3 veces al día. Afecta a seres de presencia 70 o inferior.

Detección sobrenatural: La sensibilidad especial de estas bestias para con los espíritus le permite percibirlos en un radio de 10 metros, si es que no superan una RM contra 140.

Miedo racial: Los Ogastor sienten un miedo irrefrenable hacia el fuego, el cual les induce ese estado.



GARAMUFF

LA ENCARNACIÓN DEL MAL

Nivel: 14

Clase: Entre Mundos 40

Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 385

Fue: 12 **Des:** 15 **Agi:** 15 **Con:** 13

Pod: 15 **Int:** 8 **Vol:** 11 **Per:** 9

RF 120 **RM** 125 **RP** 115 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 160 Natural

Habilidad de ataque: 300 Puños o Poder Devastador

Habilidad de defensa: 300 Parada

Daño: 100 Puños CON, 250 Poder Devastador ENE

TA: Natural. Fil 7 Con 7 Pen 7 Cal 7 Ele 7 Fri 7 Ene 7

Habilidades esenciales: Tamaño innatural, Zen, Características anímicas sobrenaturales, Características físicas sobrenaturales, Exención física, Inmunidad (Oscuridad), Vulnerabilidad (Luz).

Poderes: Arma natural: Puños (Daño +40), Daña energía, Metamorfismo básico, Poder Devastador (250m, radio 10m), Regeneración 16 condicionada, Ver lo sobrenatural, Barrera de daño 100, Vulnerabilidad extrema.

Especial: Tabla de Bárbaro.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Erudición, Eliminación de peso, Levitación, Movimiento de masas, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Daño incrementado, Aura de combate.

Tamaño: 20 Medio (1,95m)

Regeneración: 6/16

Tipo de movimiento: 15 (50/250m) **Cansancio:** 13

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 95, Resistir el Dolor 100, Frialdad 100, Intimidar 80, Atletismo 90, Acrobacias 90, Liderazgo 90, Advertir 80, Buscar 60, Detección del Ki 175.

Desde el inicio de los tiempos, muchos de los residuos de la energía y pensamientos negativos del mundo fueron acumulándose, por alguna razón, en un mismo lugar de la Vigilia. Con el tiempo, también ánimas malignas y algunos seres entre mundos oscuros se vieron atraídos por este cúmulo, y terminaron atrapados por ese grande y aún amorfo poder existencial.

Escondido en la profundidad de un abismo, este núcleo de increíble poder pasó desapercibido para Señores de las Pesadillas y otras entidades de la Vigilia, y se desarrolló lentamente, esperando para estar totalmente listo y comenzar su único objetivo: controlarlo todo...

Su forma exacta y primigenia nadie la ha conocido jamás, ya que cuando surgió, hace más de 500 años, adoptó de inmediato la apariencia básica que más podría satisfacerlo. De inmediato comenzó a subyugar a un gran número de seres demoníacos, hasta dominar una zona considerable de la Vigilia. Su existencia no tardó en ser conocida por los dominios de varios Señores de las Pesadillas, los cuales no lo tomaron en serio en un inicio.

Sin embargo, pronto atacó y venció personalmente a uno de ellos, y por sus grandes poderes y la leyenda de su origen, se le llamó Garamuff, la "Encarnación del Mal"; no pudieron hallar nombre más apropiado.

Dada su naturaleza, su poder no dejaba de incrementarse. Se volvía más y más fuerte cuanto más energía negativa, cuanto más odio, ira u otros sentimientos oscuros iba absorbiendo su cuerpo. Cuando esto se hizo evidente, los señores de la Vigilia comenzaron a alarmarse y pactaron alianzas contra él.

Nada ni nadie pudo detenerlo. Demonios y seres de todo tipo se unían a sus filas cada día, hambrientos de gloria y poder. Garamuff los lideró sin una estrategia determinada, simplemente la fuerza de sus tropas y de su misma persona eran arrolladoras. Venció a los señores más cercanos y se sentó a esperar...

Resistió durante años las arremetidas enemigas, hasta que se sintió lo suficientemente fortalecido para salir y enfrentar a los más poderosos Señores de las Pesadillas. Acordó un encuentro, una batalla final, y todos los ejércitos combinados se encontraron cara a cara. La contienda dio comienzo y las fuerzas chocaron. Durante horas las bestias y demonios se enfrentaron en combates feroces, hasta que Garamuff decidió que había sido suficiente. Se adentró en el campo de batalla y buscó a cada general, a cada Señor de las Pesadillas, y los derrotó uno a uno. Cuando el caos que envolvió a sus enemigos se tranquilizó, se declaró como supremo señor de la Vigilia.

Sin embargo, esto no era suficiente para él. Su ambición no conocía límites y decidió llegar a todos los sitios de la existencia y dominarlo todo. Su primer objetivo sería el mundo físico, el que consideró más vulnerable.

Su plan era sencillo: encontrar y abrir aún más una brecha entre los dos planos. Para esto se valió de miles de almas y sacrificios sin igual. Tras décadas de esfuerzos alcanzó su objetivo y sus fuerzas penetraron hacia este mundo. Sin embargo, la puerta tenía un límite a la presencia que podía dejar pasar, y esto no permitió que el demonio saliera en primera línea.

Varios seres humanos sensibles a la energía sobrenatural del mundo sintieron la gran fluctuación en la realidad, y una vez averiguada la causa,

se dispusieron a evitar el horrible destino que significarían las fuerzas del mal que pretendían invadir Gaia. Entre estos humanos se encontraba el joven Kaizzum, un conjurador de gran potencial.

Magos y guerreros de considerable poder se enfrentaron a la avanzada de Garamuff, y antes de que éste pudiera salir, hicieron retroceder sus fuerzas, logrando sellar la puerta. Antes de completar el sello, Kaizzum percibió el poder existencial del poderoso demonio del otro lado, y esto lo obsesionó, esa criatura no se rendiría ante nada. Y así fue...

Una década más tarde, Garamuff logró romper el sello y abrir la puerta nuevamente, incluso aún más grande, por la cual logró salir e iniciar una gran invasión. Kaizzum estaba listo, siendo ahora el más poderoso invocador de su tiempo. Como en el pasado, magos poderosos se unieron; incluso la misma Inquisición, Tol Rauko y Samael, en un pacto sin precedentes, se vieron obligados a luchar juntos contra la amenaza, antes de que toda Gaia pagara el precio por sus disputas.

Garamuff se encontró con un nutrido número de enemigos, pero éste no lo intimidó. Se enfrentó con todas sus fuerzas en las tierras de Kashmir y venció en varias batallas. La singular alianza tuvo que idear un plan, el choque directo no iba a funcionar.

Se decidió que, por más imposible que pareciera, la única solución sería enfrentar a Garamuff directamente. Con este fin, los más poderosos de la alianza se dispusieron para el combate, y se las ingeniaron hasta llegar ante él. La batalla fue feroz.

Se hizo evidente que el demonio no podía ser asesinado, era inmortal y por lo tanto invencible. Kaizzum entonces decidió sellarlo, pues era la única forma de contener su poder. La resistencia de los luchadores fue increíble, y finalmente, la atadura del conjurador funcionó, creando así la llamada Piedra del Alma Oscura.

La incontenible fuerza de Garamuff impedía estancar completamente su esencia. Kaizzum entendió que tarde o temprano, el demonio lograría liberarse a menos que se lo contuviera de algún modo. De esta forma selló su propia alma con la piedra, y advirtió que sólo él no sería suficiente. Varios de los que participaron en la contienda afrontaron la tarea de ser custodios del demonio, y también sellaron su alma.



Al hacer esto, Garamuff no podía escapar, su esencia había quedado contenida por la presencia espiritual de quienes lo habían vencido. Pero al hacerlo, parte de su ser se conectó con el demonio, adquiriendo la eterna juventud en el proceso, pero también una terrible maldición.

Así se formó la Orden del Oscuro, conformada por siete individuos que cuidarían eternamente la piedra que encierra al demonio Garamuff. Sin embargo, la influencia de este ser maligno pronto corrompería a sus miembros, y poco a poco los sumiría en la demencia o en la ambición sin límites; pero esa ya es otra historia...

Inmortal: El poder de este demonio es tan grande que lo convierte en un ser inmortal. Puede perder extremidades y recibir cantidades de daño abrumadoras, pero continuará con vida. Cuando sus Puntos de Vida alcanzan valores negativos, nunca queda inconsciente ni muere, sino que simplemente acumula penalizadores a la acción. Si su cuerpo es totalmente destruido, es capaz de regenerarse desde sus células al cabo de años. Si su misma alma es destruida, en teoría, el proceso que le dio vida podría volver a repetirse.

Poder Infinito: La mayor de las capacidades de Garamuff es la de poseer un límite infinito a su poder. Se encuentra en constante desarrollo, por lo que sus capacidades y habilidades mejoran cada cierto tiempo, y lo vuelven un ser cada vez más poderoso. Cada vez necesita acumular más y más energía y sentimientos negativos para incrementarlo, pero esto no evita que, al menos cada año, su fuerza aumente al menos un poco. Las puntuaciones de su ficha reflejan su estado óptimo de cuando fue vencido y capturado en la Piedra del Alma Oscura.

Metamorfismo básico: Esta entidad es capaz de modificar de forma leve su cuerpo, como la apariencia de sus extremidades, cuernos, o los detalles de su torso, según su estado de ánimo o sus preferencias diarias.

Inmunidad: Garamuff es completamente inmune al daño basado en Oscuridad, recibiendo un +40 a los controles contra efectos producidos por este elemento.

Poder Devastador: La capacidad más aterradora de este demonio consiste en un rayo de energía oscura conocido como Poder Devastador. Tiene un alcance de 250 metros, estallando y repercutiendo en un radio de 10 metros. Puede realizarlo un sin límite de veces por día, y tarda 1 asalto en acumular suficiente energía.

Regeneración: Cuando Garamuff se encuentra en la Vigilia, su cuerpo adquiere una capacidad regenerativa impresionante. Es capaz de recuperar un miembro amputado uniéndolo al muñón durante un asalto, o de otro modo, cualquier extremidad excepto la cabeza crecerá en un día.

Vulnerabilidad: Por sus características esenciales, este demonio es muy vulnerable al daño basado en la Luz, el cual le produce doble daño.

Vulnerabilidad extrema: La esencia oscura de Garamuff lo hace vulnerable al sacrificio altruista de una vida. Su misma presencia permite a quien lo desee, sacrificar su alma a la oscuridad para así mezclar la luz entre tanta tiniebla. La esencia de Garamuff tarda en convertir esta pureza en energía negativa, y mientras tanto se siente debilitado. Si no supera una RM contra 200, recibe un penalizador a toda acción igual al nivel de fracaso.

Zarduk

GUERRERO DEMONIO

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos 20

Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 155

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 9 **Con:** 8

Pod: 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 8

RF 90 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 50 **RE** 50

Turno: 90 Espada larga/80 Arco corto

Habilidad de ataque: 150 Natural

Habilidad de defensa: 100 Parada

Daño: 70 Espada larga/40 Arco corto

Llevar Armadura: 100

TA: Completa. Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 4 Ele 0 Fri 4 Ene 2

Habilidades esenciales: No se alimenta, Inmunidad psicológica, Inmune a enfermedades naturales, *Vulnerabilidad (Luz)*.

Poderes: Daña energía, Ver lo sobrenatural, Visión nocturna, Turno +30, RF +40, *Vulnerabilidad extrema*.

Tamaño: 16 Medio (1,80m)

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 5 (5/20m)

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 40, Rastrear 40, Proezas de Fuerza 35, Acrobacias 40, Atletismo 60.

Los demonios llamados Zarduk son criaturas cuyo único objetivo en la vida es la matanza. Surgieron por primera vez hace poco más de 450 años, cuando Garamuff le dio de beber su sangre a los seres más débiles de entre sus tropas. El resultado fue una mutación que los convirtió en demonios crueles y considerablemente hábiles.

Garamuff entendió que su sangre tenía la capacidad de formar para él

un ejército de guerreros competentes de seres menores y sin habilidades, por lo que comenzó a dársela a todos sus subordinados que no superasen el potencial de un Zarduk promedio. También fue en busca de varias criaturas que nada tenían que ver, y las obligó a la conversión. El resultado fue una legión de guerreros de habilidades muy similares, siempre listos para el combate, sin necesidad de alimentarse, y sin miedo a morir.

Con la ayuda de los Zarduk, Garamuff conquistó la Vigilia y atacó Gaia seguro de su fuerza. Cuando éste fue encerrado, un gran número de los guerreros quedaron sin señor, y vagaron por la Vigilia sin descanso. Siglos más tarde, el conjurador Kaizzum, ya corrompido por la esencia oscura de Garamuff, los llamaría para cumplir sus objetivos...

MODUS OPERANDI

Cuando se les asigna una misión, los Zarduk obedecen sin detenerse a pensar los riesgos. No sienten temor ni respeto por nadie, se estrellarán en un combate brutal contra quien sea que deban enfrentar.

Vulnerabilidad: Por sus características esenciales, los Zarduk son muy vulnerables al daño basado en la Luz, el cual le produce doble daño.

Vulnerabilidad extrema: Cuando cualquier energía basada en la Luz tiene contacto con su cuerpo, deben superar una RF contra 180 o sufrir daño igual al nivel de fracaso.

Dragorlin

DRAGÓN DE LA MAGIA

Nivel: 2

Clase: Entre Mundos 20

Categoría: Hechicero

Puntos de Vida: 65

Fue: 3 **Des:** 7 **Agi:** 8 **Con:** 4

Pod: 10 **Int:** 8 **Vol:** 5 **Per:** 6

RF 30 **RM** 60 **RP** 35 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 110 Natural

Habilidad de ataque: 5 Natural

Habilidad de defensa: 40 Esquiva

Daño: 0 Físico

TA: Natural. Fil 0 Con 0 Pen 0 Cal 0 Ele 0 Fri 0 Ene 2

Habilidades esenciales: Don, Incansable, Inmune a los venenos y las enfermedades naturales, Conocimiento natural de vía 40 (Esencia).

Poderes: Turno +30, Vuelo natural 8, Inmunidad mágica.

ACT: 40 Esencia **Zeon:** 460

Proyección Mágica: 5

Nivel de magia: 40 Esencia

Tamaño: 7 Pequeño (50cm)

Tipo de movimiento: 8 (7/28m)

Regeneración: 1

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, V. Mágica 80, Sigilo 45, Ocultarse 20, Acrobacias 20, Ocultismo 40.

Los dragorlin son posiblemente la especie más rara de dragones que ha existido, y actualmente se encuentran prácticamente extintos. Si los dragones convencionales son una parte del mismo espíritu de Gaia, estos pequeños seres son la encarnación misma de la energía mágica del mundo.

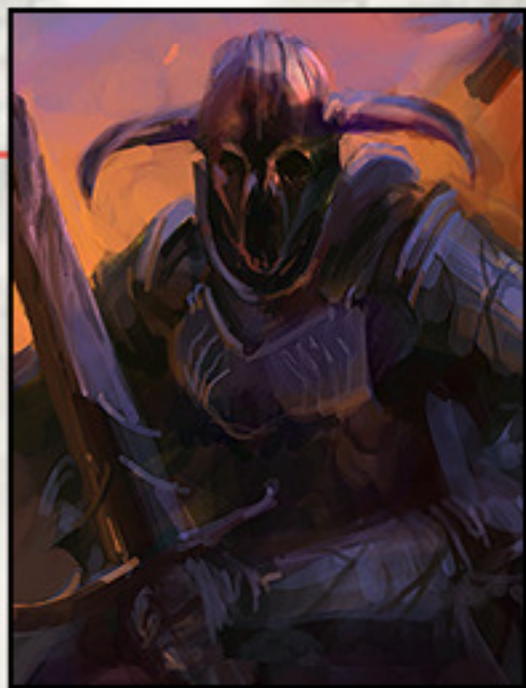
Estos seres han vivido en Gaia desde que sus parientes lo pisaron por primera vez, y han recorrido la Historia junto a la humanidad durante milenios. Muchos conjuradores los tuvieron como familiares, otros solo como aliados. De cualquier forma, los dragorlin siempre se destacaron por su gran inteligencia, su valor y su practicidad, muy útiles tanto por su magia como por sus capacidades naturales.

Su inteligencia ha sorprendido a muchos de los antiguos, y se las han arreglado para poder comunicarse lo mejor posible con los humanoides con los que se relacionaban, incluso muchos aprendieron idiomas como el latín, legameton, ultwe´alariel o nepranus.

Sin embargo, siempre se caracterizaron por ser muy vulnerables ante cualquier agresión, y muchos fueron los que se aprovecharon de esto para obligarlos a utilizar sus capacidades por fines egoístas o sencillamente les robaron su energía espiritual.

Para cuando Rah activó su máquina los dragorlin eran una especie rara muy difícil de encontrar, y la mayoría vivía con dragones que fueran capaces de defenderlos. La disminución de la energía mágica del mundo les afectó muy profundamente, y la mayoría de ellos murió en pocos meses sin poder siquiera entrar en letargo; algo increíblemente rápido teniendo en cuenta que estos seres llegan a vivir más de 600 años.

Desde este hecho catastrófico para ellos, simplemente desaparecieron sin dejar rastro, y todos los creyeron extintos. Se convirtieron en leyenda para aquellos que los conocían, y contados afortunados tuvieron la suerte de ver alguno en los siglos posteriores. Actualmente los pocos que aún sobreviven habitan en la Vigilia, aunque algunos se han aventurado a volver a Gaia luego de la Ruptura.



MODUS OPERANDI

Los dragorlin utilizan sus poderes mágicos para ayudar a aquellos que consideren merecedores. Intentan no hacer daño innecesario, aunque entienden que muchas veces la violencia es el único camino para hacer que el bien prevalezca.

Se alimentan de insectos, y apenas ven una posible amenaza, intentan huir y esconderse lo más sigilosamente posible. En caso de acompañar a alguien más en una empresa peligrosa procuran mantenerse lo más lejos posible del combate, y se sienten cómodos siendo útiles de las más diversas maneras sin tener que arriesgar su vida.

Incansable: En íntimo contacto con la energía mágica del mundo, su cuerpo no se cansa jamás. Aún necesita dormir para mantener vivo su mente y alma, pero sus músculos nunca necesitan descansar.

Inmunidad mágica: Su naturaleza mística los hace inmunes a todos los conjuros que deseen que tengan valor zeónico 60 o inferior. Si llegan a encontrarse en algún lugar donde las energías mágicas estén reducidas sustancialmente este poder no tiene efecto.

Eathan

ZORRO HUMANOIDE

Nivel: 5

Clase: Natural 5

Categoría: Guerrero Acróbata

Puntos de Vida: 145

Fue: 6 **Des:** 9 **Agi:** 9 **Con:** 7

Pod: 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 8

RF 55 **RM** 80 **RP** 55 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 130 Natural, 80 Arco largo

Habilidad de ataque: 140 Natural, 150 Kalah +10

Habilidad de defensa: 170 Esquiva

Daño: 25 Garras Fil, 60 Kalah +10 CAL, 50 Arco largo PEN

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído y olfato), Inmune a las enfermedades naturales, Inhumanidad, Afinidad (Fuego).

Poderes: Turno +20, RM +30, Ver la magia, Magia Innata (Crear Fuego).

Especial: Vara, Arma distinta (Arco largo).

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Daño incrementado, Ataque elemental.

Tamaño: 13 Medio (1,70m)

Tipo de movimiento: 9 (8/32m)

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Advertir 50, Buscar 60, Trucos de manos 65, Acrobacias 65, Atletismo 65, Rastrear 50, Persuasión 30, Intimidar 30, Estilo 55, Saltar 60, Ocultarse 30, Sigilo 60.

Una de las razas olvidadas que caminó junto a la humanidad en eras pasadas, los eathan son gente cuyos cuerpos y hábitos tienen razgos en común con los zorros, y cuyos corazones arden con la pasión del fuego.

Hace ya milenios, estos seres inteligentes decidieron establecer su civilización en las costas del actual territorio de Phaion; allí compartieron los campos cultivables con los humanos y otras razas que hacían uso de los recursos, pero pronto los conflictos fueron inevitables.

Desde que se recuerda y desde que hay algún registro perdido, los eathan fueron vistos por los ojos del hombre como seres valientes, muy hábiles en el combate y con una cultura rústica pero singular. Su gente se preparaba para la lucha desde pequeños, sin distinción de género; nunca despreciaban un reto así como nunca dejaban de buscar oportunidades para demostrar sus capacidades. Sin embargo, su religión les prohibía quitar una vida excepto para comer o defender a los suyos.

Tras breves pero intensos conflictos, los eathan en Phaion reclamaron y aseguraron su lugar, y no volverían a ser molestados. Irónicamente, su instinto aventurero llevó a muchos jóvenes a recorrer el mundo buscando nuevas emociones, y para finales de la Era del Caos ya eran conocidos por lo largo y ancho de Gaia.

Su religión se basaba en la adoración de la Gran Kitsune, la madre de todos los eathan, creadora y portadora de La Llama, fuerza vital que, según sus creencias, daba origen y alimentaba sus almas. Lastimosamente, sus leyendas contaban la historia de cómo la Gran Kitsune había nacido en la isla de Varja, y de cómo los Daimah y sus dioses la expulsaron junto con sus hijos hacia fuera de sus legítimos dominios. Estas creencias, bases de la misma fe de los eathan, serían una razón de conflictos con los Daimah, en una intolerancia entre cánidos y felinos que nunca desaparecería.

Lucharon en la Guerra de la Oscuridad contra los Duk'zarist, así como en la Guerra de Dios contra Rah, pero ambos conflictos redujeron muchas de sus ciudades a escombros. Cuando Zhorne Giovanni, a su pesar, debió expulsarlos de Phaion, se sintieron traicionados y la mayoría juró que nunca volverían a pisar el mismo suelo que pisara la humanidad.

Se produjo el segundo éxodo de los eathan, esta vez aún más lejos de



Varja, su tierra ancestral. No tenían lugar donde establecerse, y estaban al borde de la desesperación, cuando según sus leyendas, la Gran Kitsune intervino por sus hijos y los llevó a un nuevo lugar donde vivir.

Desde entonces su raza ha progresado en Khalis, conviviendo en paz con los Sylvain y procurando mantener su fe y valores intactos. Sin embargo, muchos de los suyos aún habitan en Gaia; descendientes de los expulsados que no estaban dispuestos a abandonar sus bosques amados, se encuentran perdidos en el mundo y se atan a los pocos fragmentos de su cultura que les ha llegado de sus ancestros.

MODUS OPERANDI

Los eathan intentan no matar a su oponente a menos que corran un peligro mortal, pero combatirán con todo lo que tienen, utilizando su vara a la que llaman Kalah. Según su cultura, los kalah contienen un fragmento de la Llama de quien los ha creado; con esto en mente, es frecuente que un mismo kalah pase de padres a hijos por varias generaciones, habiendo varios por familia. De este modo, los eathan poseen parte de la fuerza vital que alimentó a sus ancestros, y la utilizan para luchar.

Estos seres poseen una habilidad marcial innata que desarrollan a lo largo de sus vidas. Cuando llegan a la plenitud de sus capacidades, dominan varias habilidades del Ki que les ayudan en el combate. Parte de su cultura se basa en estas habilidades, puesto que consideran que al extender su aura al arma y realizar ataques elementales (siempre de fuego) están golpeando con su Llama sagrada.

Son raras las veces en que utilizan el arco, pero se limitan a emplearlo cuando necesitan cazar animales salvajes con el fin de alimentarse. Saben utilizar el entorno en su favor, y los que aún viven en Gaia habitan bosques frondosos y jamás se dejan ver a menos que sea totalmente necesario.

Sentidos agudizados: Los eathan poseen un sentido del oído y del olfato muy desarrollado, lo que les otorga un bono +30 a sus Habilidades Perceptivas cuando los utilicen. Dado que es rara la ocasión en que no puedan percibir su entorno con estos sentidos, el bono ya está reflejado en su ficha.

Afinidad: Estos seres tienen una afinidad natural al Fuego, por lo que ganan un bono +20 a cualquier Resistencia contra efectos causados por él.

Crear Fuego: Por su conexión con el elemento Fuego, los eathan son capaces de utilizar de forma innata el conjuro Crear Fuego. Pueden lanzarlo hasta 3 veces al día y generan hasta 4 intensidades de fuego.

Modificador de nivel: +2. Si el DJ lo permite, los jugadores pueden escoger Eathan como la raza de su personaje. Éste tendrá las características raciales ya mostradas, además de sus poderes y bonos ya mostrados. Como bono adicional, suma 2 puntos a su Agilidad.

Nephilim: Aunque muy raros, existen nephilim eathan en Gaia. Éstos obtienen ventajas limitadas, tales como: +10 a la RM y RE, Afinidad al fuego, Ver la magia, y +1 a su Agilidad. Así mismo tienen la desventaja Alma inmortal.

Visonah

LOS MIL OJOS

Nivel: 4

Clase: Entre Mundos 25

Categoría: Mentalista

Puntos de Vida: 105

Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 6

Pod: 5 **Int:** 7 **Vol:** 11 **Per:** 11

RF 50 **RM** 45 **RP** 95 **RV** 50 **RE** 50

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 0 Natural

Habilidad de defensa: 0 Esquiva

Daño: 15 Puños CON

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Características anímicas sobrehumanas, Inmunidad psicológica.

Poderes: Vuelo místico 4, RP +30, Aura condicionada, Visión extrasensorial.

Potencial Psíquico: 110

CV totales: 35 **CV libres:** 3 **Innatos:** 2

Disciplinas

Telepatía: Escudo psíquico, Comunicación mental, Lectura mental, Ilusión psíquica, Escaneo de zona, Asalto psíquico, Control mental.

Telequinesis: Telequinesis menor, Impacto telequinético, Escudo telequinético, Repulsión, Destrozar.

Telemetría: Percibir residuos, Leer el pasado, Erudición humana.

Proyección Psíquica: 110

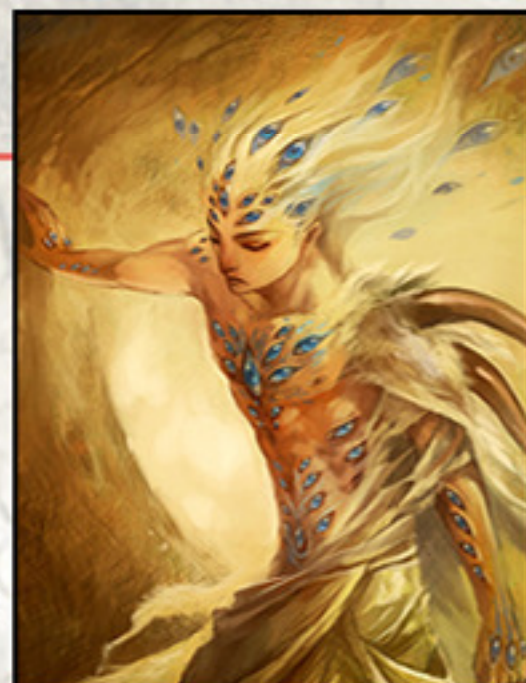
Tamaño: 12 Medio (1,75m)

Tipo de movimiento: 5 (5/20m)

Regeneración: 1

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Persuasión 25, Intimidar 50, Frialidad 50, Advertir 50, Buscar 50.



Resultaría difícil encontrar criaturas tan complejas e incomprensibles como los Visonah, seres humanoides cuyos cuerpos están rodeados de cientos de ojos espectrales en un movimiento constante, como si se dispersaran en el aire a su alrededor.

Más allá de lo extraño de su fisionomía, la mente de los Visonah está llena de conflictos por su misma existencia. Son seres que no pueden dejar de pensar y cuestionarse todos los aspectos del universo, y sus vidas se pueden llegar a convertir en verdaderos tormentos.

Su interés no es científico, sino filosófico, y no han sido pocos los que han recorrido grandes distancias (en tiempos antiguos) para encontrar a uno de ellos y hacerle preguntas de ese tipo. Sin embargo, al verlos, la mayoría ha huido pensando que estaban frente a un demonio aterrador. Por otro lado, los que se han acercado lo suficiente, han quedado en un estado de fascinación sobrenatural que les ha impedido mantener el tan buscado diálogo...

De este modo, los Visonah son criaturas solitarias que aprenden a no desear el contacto con otros seres, puesto que la experiencia les indica que es aún más traumatizante. Su única esperanza es hallar a alguien como ellos, y cuando finalmente lo consiguen intentan jamás separarse.

Encontrar a otro Visonah perfectamente podría ser un objetivo vital, puesto que es extremadamente difícil. Estos seres nacen por una extraña anomalía en el entramado de las matrices psíquicas residuales, que en un hecho jamás comprendido, convergen y crean un nuevo ser. Dada la forma en que nacen, y una vez que lo descubren, el principal cuestionamiento de los Visonah es el de si poseen o no un alma, y si eso los hace seres como cualquier otro, o de segunda categoría.

Habitán en todas partes, tanto en Gaia como en Khalis y Lunaris, pero dada su rareza, muy pocos conocen su existencia actualmente.

MODUS OPERANDI

Viven ocultos desde que son conscientes de su propia existencia. De algún modo saben que no serán aceptados, e intentan no mostrarse jamás ante nadie. Sin embargo, suelen obtener conocimientos del mundo a raíz de leer la mente de seres que pasan cerca de donde habitan, y a partir de ahí comienzan a pensar y añorar...

Emplean la fuerza cuando es completamente necesario, pero no tienen reparos en castigar con crueldad a quienes quieren hacerles daño. El usar sus poderes psíquicos suele ser suficiente para que la mayoría de los poco afortunados de cruzarse con uno de ellos huya despavorido (si ya no lo hizo con apenas verlos).

Inmunidad psicológica: Sus mentes son distintas a las de la mayoría de los seres; extremadamente complejas y muchas veces ajenas al deseo de atarse a la vida a cualquier precio, no son capaces de sentir miedo, ira, u otros sentimientos similares.

Aura: Los Visonah son seres increíbles que poseen la extraña cualidad de fascinar a quien sea que se encuentre a 5 metros de él y mire parte de su cuerpo lleno de ojos espectrales. Aquellos que no superen una RM contra 80 quedarán en estado de Fascinación.

Visión extrasensorial: Dado que los ojos de su cuerpo son sólo una imagen espectral, no pueden considerarse que ven naturalmente. De este modo con ellos poseen visión extrasensorial.

Vuelo místico: Una extraña fuerza mística rodea sus cuerpos y les permite volar a baja velocidad, con un Tipo de Movimiento 4.

Iganati

DEMONIO CORREDOR

Nivel: 6

Clase: Entre Mundos 20

Categoría: Guerrero Acróbata

Puntos de Vida: 195

Fue: 10 **Des:** 5 **Agi:** 10 **Con:** 10

Pod: 5 **Int:** 4 **Vol:** 8 **Per:** 6

RF 70 **RM** 55 **RP** 65 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 115 Natural

Habilidad de ataque: 170 Garras o Cola

Habilidad de defensa: 180 Esquiva

Daño: 105 Garras FIL, 55 Cola CON

TA: Natural. Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Ele 3 Fri 3 Ene 3

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído y olfato), Resistencia al cansancio, Inhumanidad, *Miedo racial* (Fuego).

Poderes: Arma natural: Garras (Daño +50), Cola, Presa 8, Tipo de Movimiento +2, Visión nocturna.

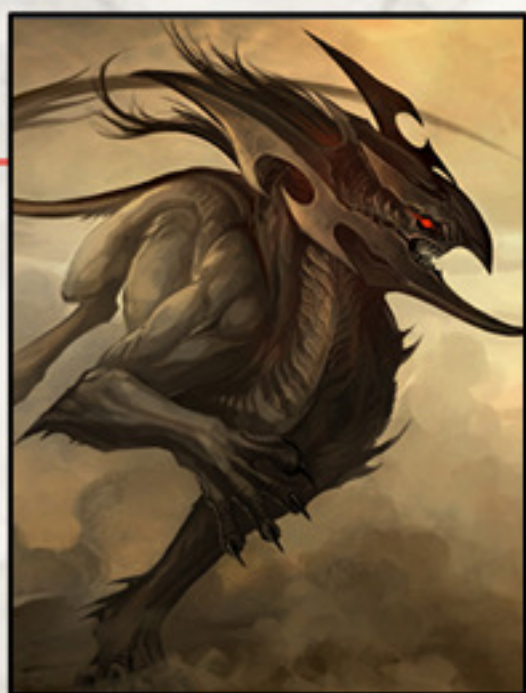
Tamaño: 20 Medio

Regeneración: 3

Tipo de movimiento: 12 (12/50m)

Cansancio: 12

Habilidades Secundarias: Atletismo 100, Acrobacias 90, Intimidar 60, Saltar 100, Estilo 30, Advertir 60, Buscar 60, Sigilo 90, Ocultarse 35.



Seres de pesadilla, horripilantes animales de largas y fuertes patas, son sólo dos de las formas con las que han sido descritos estos demonios. Sus capacidades físicas son impresionantes, desplazándose demasiado rápido como para que cualquier presa pueda escapar. Además cazan en grupos, por lo que sobrevivir cuando te han marcado como objetivo es una hazaña casi imposible. Si sumamos a todo esto que son criaturas de dos metros desde las garras hasta el lomo, no cabe duda que son seres concebidos para matar.

Su origen es desconocido, aunque se cree que existen desde hace miles y miles de años, y es seguro que en la Era del Caos ya eran utilizados para perseguir y asesinar objetivos.

Actualmente habitan en la Vigilia, y muchos convocadores los traen al mundo para cumplir sus metas. Son muy útiles y obsesivos, una vez que se han encausado en algo no pararán hasta terminarlo. Una presa que quede viva, mientras ellos no hayan muerto, nunca podrá dormir en paz.

MODUS OPERANDI

Cuando se disponen a cazar, se organizan para rodear a su presa y no darle ninguna posibilidad de escape. Generalmente uno actúa como señuelo, siendo evidente para dar a conocer su presencia; para ese entonces ya no hay forma de salvarse. La presa correrá hacia el lado contrario, pero allí estarán esperando otros Iganati. Todo termina en pocos segundos.

Sin embargo, ya sea porque ven al señuelo antes de estar listos todos, o porque logran escapar de sus garras, hay seres con suficiente habilidad como para burlarlos. Entonces comienza una verdadera cacería, donde pocas presas pueden escapar, los Iganati finalmente la alcanzarán.

Si aún así no logran su meta, utilizarán el terreno a su alrededor para obtener ventajas tácticas gracias a su agilidad, como estructuras altas o lugares oscuros.

Sentidos agudizados: Los Iganati poseen un sentido del oído y del olfato muy desarrollado, lo que les otorga un bono +30 a sus Habilidades Perceptivas cuando los utilicen. Dado que es rara la ocasión en que no puedan percibir su entorno con estos sentidos, el bono ya está reflejado en su ficha.

Presa: Estos demonios poseen una cola fuerte y larga, con la que pueden atrapar a sus víctimas si es necesario. Con ellas realizan la maniobra de Presa sin penalizadores, con Fuerza 8.

Miedo racial: Como criaturas con fuertes instintos animales, tienen un miedo intrínseco al fuego. Sin embargo, no basta con una pequeña llama para asustarlos; el fuego debe de ser al menos de 7 intensidades.

Noctumbro

CRATURA DE LA NOCHE

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos 20

Categoría: Sombra

Puntos de Vida: 55

Fue: 3 **Des:** 5 **Agi:** 10 **Con:** 3

Pod: 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 6

RF 30 **RM** 60 **RP** 35 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 95 Natural

Habilidad de ataque: 80 Aliento

Habilidad de defensa: 120 Esquiva

Daño: 0 Físico, 60 Aliento

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Afinidad (Oscuridad), Inmune a las enfermedades naturales, Resistencia al cansancio x2, *Miedo racial* (Luz).

Poderes: Aliento, Vuelo místico 8, Visión nocturna completa.

Tamaño: 6 Pequeño (50cm)

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 8 (7/28m)

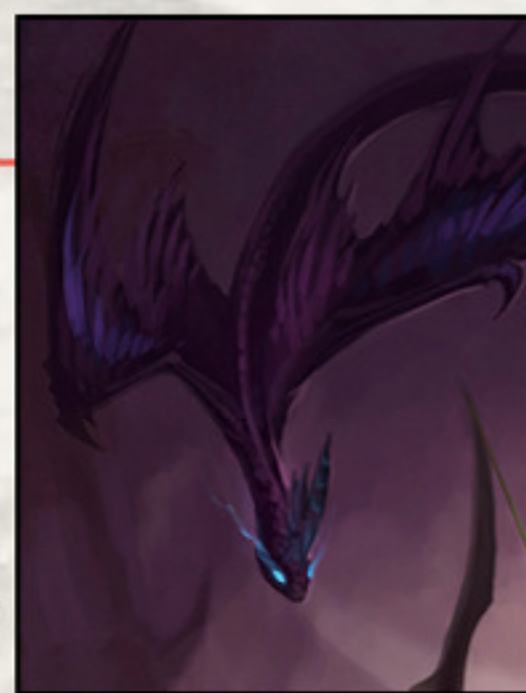
Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Ocultarse 80, Acrobacias 50, Advertir 50, Buscar 65, Sigilo 90, Ocultación del Ki 90.

Los noctumbros son pequeñas criaturas surgidas de la oscuridad y las sombras, frecuentemente confundidas con dragones. Se caracterizan por sus fantásticas capacidades para ocultarse y mantenerse inadvertidos por cualquier ser que se encuentre cerca, claro está, mientras pueda mantenerse en un lugar oscuro. La noche es su entorno natural, y disfruta de volar libremente mientras nadie puede saber si se encuentra allí.

Ver a un Noctumbro es una experiencia fascinante. Sus cuerpos son negros con machas violetas muy oscuras, sus cabezas son estilizadas y sus ojos brillantes y llenos de energía. Por las características de sus ojos, se ha llegado a pensar que en realidad, en su interior, están compuestos por energía mágica luminica.

A lo largo de la Historia han sido reconocidos como criaturas de gran utilidad, a la vez que bastante inteligentes. Comprenden las motivaciones humanas y por esta razón han hecho suyas muchas de sus causas, ayudando en los más diversos fines. Sin embargo, luego de la activación de la máquina



de Rah se les hizo muy difícil vivir en Gaia y la abandonaron, dejando a los seres naturales y sus interminables conflictos.

Habitan en la Vigilia, en sus lugares más oscuros; allí se confunden casi totalmente con el ambiente. Sin embargo, son muchos los que desean volver a Gaia, y trabajarán con gusto junto al ser que los lleve allí.

MODUS OPERANDI

Es experto en infiltrarse y obtener información. En la oscuridad son casi indetectables y por esta razón son ideales para misiones nocturnas y como compañeros de ladrones o espías. Luchan sólo si se ven amenazados de muerte y no pueden huir.

Aliento: Los noctumbros son capaces de lanzar una descarga oscura hasta un máximo de 25 metros de distancia, con un Daño base de 60. Tiene hasta 5 usos diarios.

Miedo racial: Criaturas nocturnas por naturaleza, sienten un miedo irrefrenable hacia la luz, la cual evitan a toda costa.

La Luna

LA ENCARNACIÓN

Nivel: 9

Clase: Entre Mundos 35

Categoría: Hechicero

Puntos de Vida: 115

Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 5

Pod: 17 **Int:** 10 **Vol:** 5 **Per:** 6

RF 65 **RM** 105 **RP** 70 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 85 Natural

Habilidad de ataque: 0 Natural

Habilidad de defensa: 0 Esquiva

Daño: 10 Físico CON

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Don, Características anímicas divinas, Inutilidad somática, Inutilidad oral, Inhumanidad, Conocimiento natural de vía (Esencia).

Poderes: Regeneración 12 *condicionada*, Inmunidad *condicionada*.

ACT: 150 **Zeon:** 2075

Proyección Mágica: 200

Nivel de magia: 90 Esencia, 50 Luz

Tamaño: 9 Medio

Tipo de movimiento: 5 (4/20m)

Regeneración: 1/12

Cansancio: 5

Habilidades Secundarias: Ocultismo 50, V. Mágica 160, Persuasión 60, Liderazgo 75, Estilo 75, Advertir 50, Buscar 60, Atletismo 5, Ocultarse 55.

Ningún astro del firmamento ha cautivado tanto la imaginación de la humanidad como la Luna, la eterna compañera del mundo. Muchos le han dado personalidad, la han tratado de mujer, y la han llenado de voluntad, deseos y sentimientos. Quizá los creadores, cuando exploraron en la mente de los hombres y crearon los seres que salían de su imaginación, vieron en la Luna una entidad potencial por demás interesante; y le dieron vida. Lo cierto es que desde hace milenios la Luna nos observa tanto desde arriba como desde abajo.

Es que, la Luna no podía conformarse con conocer los sentimientos de los seres de Gaia; poética y filosófica como ninguna otra entidad que haya existido, necesitaba sentir como los otros, meterse en su piel y tener una vida como mortal. Así encarnó en una bella joven humana, cuyos cabellos se tiñeron de blanco y su fuerza espiritual se incrementó hasta niveles verdaderamente impresionantes.

Pero al impregnar su esencia a la de un mortal, no pudo evitar que éste se apartara poco a poco del mundo, y que el reciente poder adquirido detuviera su envejecimiento. La joven vagó perdida entre la mortalidad y la divinidad, entre un mundo que ya no era el suyo y otro, el de arriba, que nunca lo sería.

Son incontables los milenios que esta muchacha ha vivido, siempre bajo la atenta mirada de su "madre", o "hermana", o simplemente ella misma, desde el cielo. Quienes conocen la historia dicen que cuando la joven pasa miserias o tristeza, la noche se vuelve más espesa y sombría.

La chica roza la locura. Haber vivido tantos años, haber visto tantas guerras y muerte, y el estar separada de casi cualquier contacto humano, la ha convertido en una mujer desganada. Posiblemente como un recurso de salvación, su mente suele hacerle olvidar todo, lo cual causa que por un tiempo vague sin rumbo ni identidad alguna.

MODUS OPERANDI

Vaga por el mundo sin ningún objetivo ni motivación. Algunas veces, especialmente cuando no recuerda quién es, le parece intrigante algún hombre que haya visto (poetas o guerreros honorables), lo sigue y hasta puede tener una conversación con él.

Conocimiento natural: La Luna la ha impregnado con su esencia divina, lo cual le da una facilidad natural en la vía de Esencia y la capacidad de lanzar conjuros de Alta Magia. Posee un nivel de vía de 90.

Regeneración: Su capacidad regenerativa se incrementa de forma impresionante bajo la luz de la Luna, obteniendo Regeneración 12.

Inmunidad: Su poder espiritual bajo la luz de la Luna es tan grande que se vuelve absolutamente inmune a la magia mientras los conjuros tengan valor zeónico 200 o inferior.

Lowuuff

LOBO DEL HIELO

Nivel: 4

Clase: Natural 5

Categoría: Guerrero Mentalista

Puntos de Vida: 150

Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 8

Pod: 5 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 10

RF 55 **RM** 45 **RP** 55 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 120 Garras o Mordisco

Habilidad de defensa: 85 Esquiva

Daño: 50 Garras FIL, 70 Mordisco PEN

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Acceso a una disciplina psíquica, Afinidad (Hielo), Sentidos agudizados (oído y olfato), *Miedo racial*.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Daño +20), Ver matrices.

Especial: Tabla de Proyección Psíquica.

Potencial Psíquico: 70

CV totales: 19

CV libres: 4

Innatos: 1

Disciplinas

Crioquinesis: Crear frío, Percibir temperatura, Congelar, Esquirlas de hielo, Disminuir la temperatura ambiental, Escudo de hielo, Cero Absoluto.

Tamaño: 14 Medio (1,50m)

Tipo de movimiento: 6 (5/22m)

Regeneración: 1

Cansancio: 8

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

En El Pico del Mundo siempre se han contado historias de unos lobos enormes que cazan en las nieves. El reto máximo de un gran guerrero, una manada de ellos era capaz de diezmar a un ejército, y sus poderes sobre el frío congelaban la sangre de quienes oyeran la leyenda.

Más realidad que mito son los Lowuuff, criaturas bestiales que desde las garras al lomo miden un intimidante metro y medio. Pero por si fuera poco, son poseedores de considerables poderes psíquicos, dominando de forma innata la disciplina de la Crioquinesis.

Han sido tanto el terror como el orgullo de Haufman, y todos los guerreros antiguos que se preciaran de tal debían lucir una de sus pieles.

Los ocultistas antiguos decían que los Lowuuff estaban entre los seres favoritos de los creadores, y que también eran los favoritos de demonios de las nieves y dragones azules. Si eso es verdad, estos lobos podrían ser una de las especies naturales más apreciadas de toda la creación, tomando en cuenta el poder existencial de dichos seres.

Siempre han sido considerados animales salvajes, indomables, pero es cierto que acompañaron a varios humanos en sus viajes por El Pico del Mundo e incluso más allá. Son inteligentes y algunos han llegado a sentir afinidad con ciertas personas, especialmente grandes guerreros y psíquicos crioquénicos. Sin embargo, muy pocos han tenido este privilegio. Se dice que Holst fue acompañado por uno de ellos algún tiempo.

MODUS OPERANDI

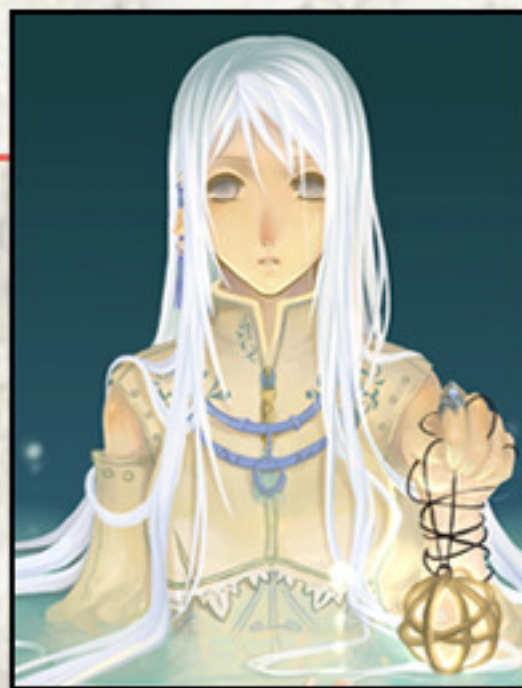
Cuando cazan lo hacen en solitario, buscando una presa entre las infinitas nieves de donde habitan. Con los animales utilizan solo sus garras y dientes, pero cuando un guerrero está cerca, recurren sin dudar a sus poderes crioquénicos, sin deseos de arriesgar su vida en vano.

Si el reto parece elevado, antes de mostrarse irán debilitando a sus presas con fríos aún mayores, para luego atacarlas por sorpresa.

Afinidad: Los Lowuuff tienen una afinidad natural y espiritual al hielo, por lo que no solo se sienten totalmente cómodos en entornos con muy bajas temperaturas, sino que también reciben un bono +20 a cualquier Resistencia contra dicho elemento.

Sentidos agudizados: El olfato y oído desarrollados del Lowuuff mejoran sus habilidades perceptivas en +30 (ya reflejadas en su ficha).

Miedo racial: Estos seres sienten un miedo instintivo al calor, lo cual los motiva a alejarse de cualquier fuente importante del mismo. No le temen al fuego en sí mismo, y simplemente apagarán una llama sin inmutarse, pero las grandes fuentes de calor les provocan pavor.



Scinotar

DEMONIO OBSERVADOR

Nivel: 4

Clase: Entre Mundos 20

Categoría: Novel

Puntos de Vida: 130

Fue: 6 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 8

Pod: 7 **Int:** 12 **Vol:** 8 **Per:** 5

RF 55 **RM** 50 **RP** 55 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 70 Pezuñas

Habilidad de defensa: 30 Esquiva

Daño: 85 Pezuñas CON

TA: Natural. Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Ele 3 Fri 3 Ene 3

Habilidades esenciales: Características anímicas sobrehumanas.

Poderes: Arma natural: Pezuñas (Daño +40), Tipo de Movimiento +3, Visión nocturna.

Tamaño: 14 Medio

Tipo de movimiento: 8 (7/28m)

Regeneración: 1

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 40, Acrobacias 20, Intimidar 30, Saltar 45, Advertir 50, Buscar 70, Sigilo 30, Herbolaria 90, Ciencia 100, Medicina 90, Memorizar 100.

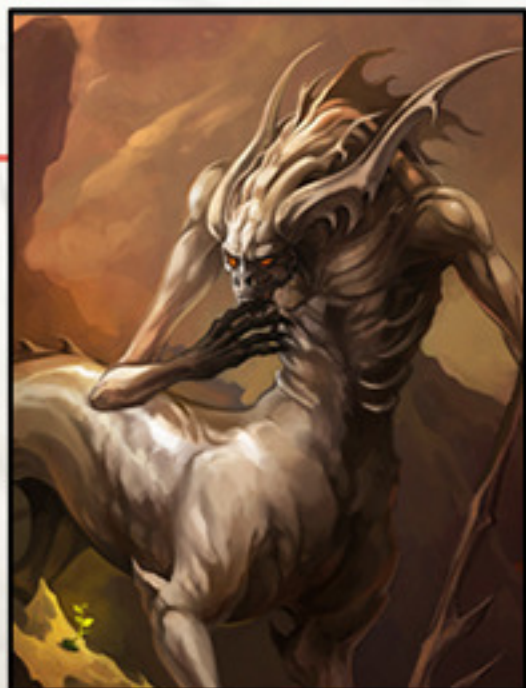
Sin duda una criatura enigmática de la creación, los Scinotar son seres sabios que se dedican a la observación; y sí, la observación en general de absolutamente todo. Viven milenios, y por lo tanto tienen mucho tiempo para dedicarse al estudio meticuloso de la naturaleza y de quienes habitan en el mundo.

Siempre fueron muy infravalorados, pero irónicamente, muchos de los héroes del pasado recurrieron a ellos en busca de guía o la clave para derrotar a una criatura aparentemente imparable. Los Scinotar no lo saben todo, pero como grandes filósofos son capaces de dar guía espiritual, y como investigadores dedicados nunca dejan que se les escape un reto de conocimiento. Todo ser tiene su punto vulnerable, y ellos lo buscaban hasta encontrarlo.

Poco numerosos, su cantidad disminuyó aún más luego de la activación de la máquina. Actualmente habitan en Lunarís, aunque al menos dos de ellos aún quedan en Gaia.

MODUS OPERANDI

Expertos en leer las intenciones de los demás, los Scinotar se ocultan de todo aquello que pueda causarles daño. Generalmente tienen un ser que los protege, aunque sea un animal. Si se ven forzados a pelear simplemente no tienen ninguna oportunidad.



Dragón de Cristal

SEÑOR DE LOS DRAGONES

Nivel: 14

Clase: Entre Mundos 40

Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 13.450 Acumulación

Fue: 18 **Des:** 11 **Agi:** 5 **Con:** 18

Pod: 15 **Int:** 16 **Vol:** 15 **Per:** 13

RF 135 **RM** 125 **RP** 125 **RV** 135 **RE** 135

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 335 Garras, Mordisco o Aliento

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 180 Garras FIL, 200 Mordisco PEN, 250 Aliento ENE

TA: Natural + escamas. Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Ele 12 Fri 12 Ene 12

Habilidades esenciales: Características físicas divinas, Características anímicas divinas, Zen, Inmune a venenos y enfermedades naturales.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Daño +20), Aliento (1km, radio 25m), Daño energía, Vuelo natural 14, Barrera de daño 160, Ver lo sobrenatural, Visión extrasensorial.

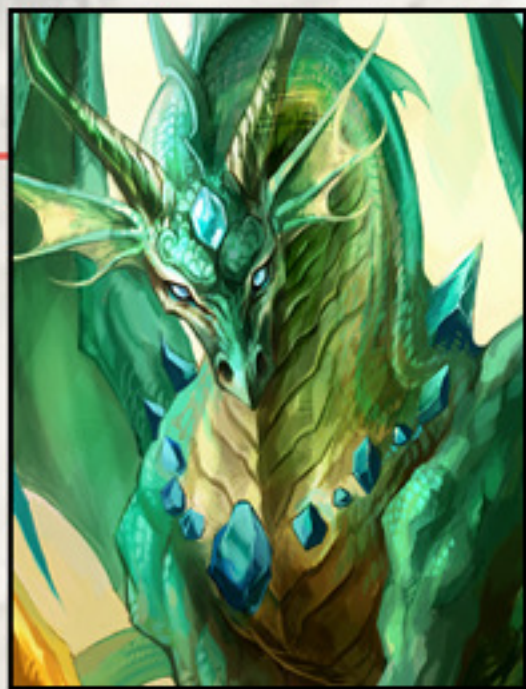
Tamaño: 36 Colosal

Tipo de movimiento: 8/12

Regeneración: 11

Cansancio: 18

Habilidades Secundarias: Proezas de Fuerza 160, Resistir el Dolor 70, Intimidar 70, Ocultismo 110, Historia 140, Memorizar 120, Advertir 70, Buscar 60, Táctica 115.



Hace milenios entre los dragones surgió una leyenda, historia que se conoció por todo Gaia. Nunca un ser humano ha visto una manifestación física suya, pero algunas entidades de mayor poder existencial, algunos que se han metido donde no los llaman, algunos que han abusado de su poder y manipulado a la "simiente del mundo", han debido encarar al Dragón de Cristal; supremo entre todos los suyos.

La leyenda dragónica cuenta que, en tiempos inmemoriales, uno de los más antiguos de su especie llegó a la verdadera iluminación. Unido con la misma esencia del mundo, se convirtió en lo que podría considerarse una deidad, y desde otro plano de existencia, veló por el bien estar de todos los dragones y criaturas afines.

Como criaturas poderosas, siempre han sido objetivo de muchos seres de malas intenciones, tanto mortales como inmortales, incluso por entidades de alto Gnosis. Pero el Señor de los Dragones, a los que otros llaman "El Gran Protector", no permitía que nada les sucediera.

Sus intervenciones han sido más que nada en otros planos, y sólo una vez se lo vio en Gaia luego de su ascensión. Sin embargo, está claro que el despertar de algunos dragones en la actualidad tiene que ver en parte por su influencia.

MODUS OPERANDI

No se podría decir cómo lucha esta entidad superior. Si se diera tal situación en el mundo, seguramente una extensa zona quedaría reducida a cenizas (sin contar el poder del rival que lo llevaría a usar la violencia).

Ante todo, el Señor de los Dragones es un ser pacífico y benevolente que pretende mantenerse en la absoluta neutralidad. No le interesan los acontecimientos de los mortales mientras no afecten en gran medida a los dragones, pero si una entidad de alto Gnosis interviene, seguramente él también tomará partido.

Aliento: El Dragón de Cristal lanza un aliento que no está vinculado a ningún elemento en concreto. Su poder se manifiesta en forma de la más pura energía, infligiendo 250 puntos de daño hasta una distancia máxima de 1 kilómetro, golpeando en un área de 25 metros.

Daña energía: La esencia de esta entidad es tan poderosa que todo su cuerpo es capaz de dañar energía.

Visión extrasensorial: Dada su elevada existencia, estos dragones no necesitan ver con sus ojos para percibir el entorno. Este tipo de visión aplica además las ventajas de "Ver lo sobrenatural".

Eléctrope

LA FURIA DEL RAYO

ELÉCTROPE MENOR

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos, elemental 20

Categoría: Guerrero Acróbata

Puntos de Vida: 125

Fue: 7 **Des:** 7 **Agi:** 10 **Con:** 7

Pod: 10 **Int:** 3 **Vol:** 3 **Per:** 5

RF 45 **RM** 55 **RP** 30 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 90 Natural

Habilidad de ataque: 120 Impacto o 150 Relámpago

Habilidad de defensa: 130 Esquiva

Daño: 75 Impacto ELE, 120 Relámpago ELE

TA: Natural. Fil 0 Con 0 Pen 0 Cal 0 Ele 0 Fri 0 Ene 3

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Inmunidad completa, Inmunidad psicológica, Exención física, Sordo, Vulnerable al daño.

Poderes: Arma natural: Impacto (Daño +30), Daño energía, Relámpago (Habilidad +30), Forma elemental *condicionada*, Ataque elemental, Acumular ataque, Movimiento libre, Visión extrasensorial, Transporte automático, Degeneración, Vulnerabilidad extrema.

Tamaño: 14 Medio

Tipo de movimiento: 10 (8/35m)

Regeneración: Degeneración

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Atletismo 70, Acrobacias 70, Advertir 50, Buscar 40, Sigilo 40.

ELÉCTROPE MAYOR

Nivel: 6

Categoría: Guerrero Acróbata

Clase: Entre Mundos, elemental 25

Puntos de Vida: 170

Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 3 **Vol:** 3 **Per:** 5

RF 65 **RM** 70 **RP** 45 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 120 Natural

Habilidad de ataque: 160 Impacto o 210 Relámpago

Habilidad de defensa: 170 Esquiva



Daño: 100 Impacto ELE, 150 Relámpago ELE
TA: Natural. Fil 0 Con 0 Pen 0 Cal 0 Ele 0 Fri 0 Ene 3

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Inmunidad completa, Inmunidad psicológica, Exención física, *Sordo*, *Vulnerable al daño*.

Poderes: Arma natural: Impacto (Daño +50), Daña energía, Relámpago (Habilidad +50), Forma elemental *condicionada*, Ataque elemental, Acumular ataque, Movimiento libre, Visión extrasensorial, Transporte automático, *Degeneración*, *Vulnerabilidad extrema*.

Tamaño: 16 Medio

Regeneración: *Degeneración*

Tipo de movimiento: 10 (8/35m)

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Atletismo 85, Acrobacias 85, Advertir 70, Buscar 60, Sigilo 55.

Los eléctropes son criaturas muy particulares y excepcionalmente raras formadas de la misma energía del rayo. Sin embargo no son capaces de crearse por sí solas, sino que requieren de un ritual mágico.

Cualquier conjurador que conozca el ritual y símbolo adecuado puede atraer, en una tormenta eléctrica, un rayo a dicho símbolo, generando la gestación instantánea de un Eléctrope. Dependiendo de la cantidad de magia invertida es la energía del relámpago que se conserva, por lo que cabe la posibilidad de crear dos tipos de estos seres.

Por esta razón, no hay nada que describir con respecto a su cultura, pues sencillamente no existe. Son elementales de pura electricidad cuya existencia se reduce a obedecer a su amo. No tienen códigos morales y se especula que su capacidad de raciocinio es escasa sino nula.

Quien tenga la rara oportunidad de ver a uno de estos seres en acción deseará jamás tenerlo como enemigo. Sus capacidades combativas son impresionantes y por sus características de elemental puede ser de gran utilidad en las más diversas situaciones.

Sin embargo está formado por la energía del rayo, la cual se agota poco a poco hasta que el Eléctrope se desintegra por completo. Cuanta más carga eléctrica se haya acumulado, más tiempo existirá.

Poderosos invocadores los han utilizado como guerreros desde épocas antiguas, puntas de lanza desechables y completamente leales. A pesar de sus características psicológicas, algunos se han encariñado con ellos al considerarlos no sólo pensantes, sino también una manifestación de las fuerzas naturales más puras de Gaia.

Al contrario de lo que podría pensarse los Eléctropes no tienen alma, son sólo seres constituidos por electricidad y animados por magia. De este modo, todos sus poderes consumen parte de su carga total y algunos pueden acotar su tiempo de vida.

MODUS OPERANDI

Los Eléctropes no poseen una estrategia de combate, sencillamente atacan una y otra vez a quienes su amo marque como enemigos utilizando tanto sus extremidades como su potente ataque de Relámpago. En el caso de sus puñetazos y patadas, también descargan energía eléctrica que puede (en caso de causar mucho daño) impulsar por los aires al defensor, recibiendo el nombre de Impacto.

Son capaces de llevar a cabo luchas que no sean tan directas, pero sus acciones deben estar siendo controladas constantemente por un invocador.

Convocatoria: Intentar invocar a un Eléctrope funciona casi de la misma forma que para cualquier otra criatura. Se debe conocer el ritual particular y el símbolo indicado, y realizarlo en medio de una tormenta eléctrica donde un rayo pueda ser atraído. En términos de juego, para ser convocado con éxito debe superarse la dificultad normal dependiendo del nivel del Eléctrope deseado, pero gastando una cantidad de Zeon igual a la suma del costo de Convocar más el de Dominar, sin ser necesaria la tirada de control. Dado que debe controlarse mágicamente el poder de un rayo, la Habilidad de Convocar del personaje se ve penalizada en 30 puntos. Puede atarse a un Eléctrope, pero al no poseer alma, lo encerrado sólo es carga eléctrica que se pierde a ritmo normal.

Inmunidad: Dado que son criaturas compuestas por electricidad, son completamente inmunes a este elemento. Además, al no tener una mente conformada de forma natural, no son capaces de sentir miedo, ira, dolor o estados similares.

Exención física: Por sus características físicas estos seres no tienen ninguna necesidad propia de las criaturas naturales, tales como dormir, comer o incluso respirar.

Relámpago: Como máximo ataque pueden lanzar parte de su propia esencia, lo que se traduce en un potente rayo. Los Eléctropes menores causan 120 puntos de Daño mientras los mayores 150, a una distancia de 25 y 50 metros respectivamente. Los menores mejoran su Habilidad de Ataque en +30 a la hora de realizarlo, mientras los mayores en +50. Les toma un turno prepararlo y pueden realizarlo hasta 3 veces al día.

Acumular ataque: Concentrando más carga eléctrica, estos seres pueden aumentar el Daño de uno de sus ataques hasta +50, acumulando 20 puntos por asalto. Los mayores, al mismo tiempo, acumulan Ataque con el mismo límite.

Forma elemental: Los Eléctropes siempre se encuentran en forma elemental, por lo que al estar compuestos de electricidad son inmunes a las armas convencionales. Al mismo tiempo pueden moldear su estructura a voluntad, pudiendo atravesar cualquier cosa por la que pueda pasar

electricidad, como pequeños espacios, rendijas, o incluso materiales conductores como los metales. Sin embargo, cuando su carga comienza a reducirse no son capaces de cambiar su forma humanoide sin que todo su cuerpo se desintegre por completo, además de que las armas con metal pueden atraer su energía causándoles daño normal aunque no dañen energía; esto sucede cuando los Eléctropes poseen menos de 25 PV.

Visión extrasensorial: Por más que su forma muestra un gran ojo en su rostro, estas criaturas no tienen un sentido de la vista normal. En cambio, perciben su entorno sin necesidad de sentidos.

Transporte automático: Usando la velocidad del rayo, estos seres pueden trasladarse hasta 100 metros de distancia en un parpadeo. Sólo pueden hacerlo una vez al día, y por cada vez adicional consumen más de su estructura eléctrica, perdiendo 25 PV.

Sordo: Al no poseer oídos o nada similar que les permita escuchar, estas criaturas son sordas, por lo que sólo pueden percibir su entorno gracias a su visión extrasensorial.

Vulnerable al daño: La estructura de sus cuerpos es relativamente volátil, por lo que cualquier crítico que reciba la desmorona por completo.

Degeneración: Cada día, los Eléctropes pierden parte de su carga eléctrica hasta que no son capaces de mantenerse unidos. En reglas de juego restan 25 PV por día o 1 PV cada hora.

Vulnerabilidad extrema: Ciertas condiciones alteraran tanto su estabilidad estructural que comprometen su existencia. Cada vez que tengan contacto con al menos 5 litros de agua deben superar una RF contra 140 o desintegrarse instantáneamente.

Condenado

El Grito de Agonía

Nivel: 3

Clase: Anima 20

Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 290

Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** -
Pod: 7 **Int:** 4 **Vol:** 4 **Per:** 5
RF 45 **RM** 45 **RP** 35 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 125 Condena

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 40 Condena ENE

TA: Ninguna.

Habilidades esenciales: Exención física.

Poderes: Arma natural: Condena (Efecto añadido), Daña energía, Ataque sobrenatural, *Atado*.

Tamaño: 14 Medio

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 0

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 30, Buscar 35.

Si hablamos de seres marchitos cuya existencia se reduce al eterno tormento, estamos hablando de los llamados Condenados, espíritus de personas que han quedado atrapados en el mundo para siempre.

No se trata de criaturas que en sus vidas mortales hicieron el mal o se buscaron el sufrimiento perpetuo, sino de personas que tuvieron la mala fortuna de estar en el lugar y momento equivocados.

Cuando un convocador falla en su intento de traer una criatura y sufre fatídicas consecuencias, a su alrededor expulsa gran cantidad de energía mágica que puede afectar a ciertos individuos especialmente vulnerables a las fuerzas místicas. Esto causa que, atraídas sus almas hacia una especie de vórtice sobrenatural, queden atadas para siempre a ese sitio.

Presas de constantes dolores anímicos, pasarán toda la eternidad en el lugar de su muerte sin poder escapar. Así mismo, no recuerdan nada de su vida mortal, sólo son espectros penitentes sin conciencia.

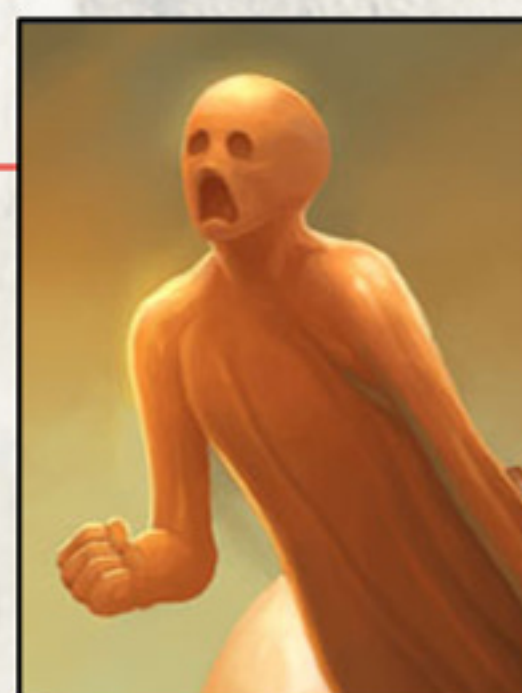
Buscan con desesperación la energía vital y la luz de las almas para alimentarse, y si logran matar a alguien, esa persona también los acompañará como un Condenado. Han llegado a acumularse muchos de ellos en cavernas alejadas. En primer lugar ayudantes de conjuradores, pero con los siglos, decenas de aventureros o viajeros perdidos.

MODUS OPERANDI

Desesperados por absorber la energía vital de los vivos, se estirarán y los atacarán anímicamente con su ataque de Condena, aprovechando que la mayoría no puede verlos. Una vez que sus presas sufran dolores y no sean capaces de defenderse adecuadamente, todo habrá terminado.

Condena: Estos seres estiran sus manos con el fin de tocar a sus objetivos y causarles daño. Si lo logran, los golpeados deben superar una RM de 140 o sufrir el estado de Dolor. Debe superar 120 o el Condenado hará un Drenaje completo, y 100 o sufrirá un Penalizador a toda acción.

Atado: Los Condenados no pueden moverse del sitio en que han muerto y se componen de cuerpos espectrales de cintura hacia arriba.



JUGADOR

Nombre: _____
 Categoría: _____ Pelo, Ojos: _____ /
 Nivel: _____ Edad: _____ P. Desarrollo: _____
 Sexo: _____ Altura, Peso: _____ /
 Raza: _____ Apariencia: _____ Tamaño: _____

EXPERIENCIA

Actuales: _____ Siguiendo nivel: _____

TURNO

BASE	ESP1	ESP2	ESP3	ESP4
Mov/BASE	20	20	20	20
ARMADURA	N/A			
AGILIDAD				
DESIREZA				
ARMA	20			
CATEGORÍA				
ESPECIAL				
FINAL				

PUNTOS DE VIDA

Nº múltiples	
Base	
Categoría	
Múltiplos	
P.V. FINALES:	
ACTUALES	

BASE ACTUAL BONO

AGI		
CON		
DES		
FUE		
INT		
PER		
POD		
VOL		

RESISTENCIAS

BASE	CAR	BONO	ESP	FINAL	Bonos VARIABLES
Presencia BASE					
Física	CON				
Enfermedades	CON				
Venenos	CON				
Mágicas	POD				
Psíquica	VOL				

VENTAJAS

DESVENTAJAS

CAPACIDAD FÍSICA

CANSANCIO

Base	
Especial	
Final	
ACTUAL	

Movimiento

Base	
Pen.	
Bono	
Final	
M/TURNO	

FAMA

Fama total	
COBARDÍA	
AUDACIA	
INFAMIA	
HONOR	
HABILIDAD	

CORAJE

Salud máxima	
Salud Actual	
VITAL	

HABILIDADES SECUNDARIAS

ATLETICAS	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Acrobacias AGI		+	+	+	
[] Atletismo AGI		+	+	+	
[] Montar AGI		+	+	+	
[] Nadar AGI		+	+	+	
VIGOR	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Frialdad VOL		+	+	+	
[] P. Fuerza FUE		+	+	+	
[] Res. Dolor VOL		+	+	+	
PERCEPTIVAS	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Advertir PER		+	+	+	
[] Buscar PER		+	+	+	
[] Rastrear PER		+	+	+	
INTELLECTUALES	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Animales INT		+	+	+	
[] Ciencia INT		+	+	+	
[] Herbolaria INT		+	+	+	
[] Historia INT		+	+	+	
[] Medicina INT		+	+	+	
[] Memorizar INT		+	+	+	
[] Navegación INT		+	+	+	
[] Ocultismo INT		+	+	+	
[] Tasación INT		+	+	+	
[] V. Mágica POD		+	+	+	
[] Ley INT		+	+	+	
[] Táctica INT		+	+	+	
SOCIALES	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Estilo POD		+	+	+	
[] Intimidar VOL		+	+	+	
[] Liderazgo POD		+	+	+	
[] Persuasión INT		+	+	+	
[] Comerciar INT		+	+	+	
[] Callejeo INT		+	+	+	
[] Etiqueta INT		+	+	+	
SUBTERFUGIO	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Cerrajería DES		+	+	+	
[] Disfraz DES		+	+	+	
[] Ocultarse PER		+	+	+	
[] Robo DES		+	+	+	
[] Sigilo AGI		+	+	+	
[] Trampería PER		+	+	+	
[] Venenos INT		+	+	+	
CREATIVAS	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
[] Arte DES		+	+	+	
[] Baile AGI		+	+	+	
[] Forja DES		+	+	+	
[] T. Manos DES		+	+	+	
ESPECIAL	CAR.	BASE	ESP	CAT	FINAL
[]		+	+	+	
[]		+	+	+	
[]		+	+	+	

HABILIDADES DE EDÉN

	PUNTUACIÓN	MULT	ESP	FINAL
[] Remate DES	x	+		
[] Marcaje DES	x	+		
[] Control del Balón DES	x	+		
[] Desmarques AGI	x	+		
[] Pases INT	x	+		
[] Intercepción AGI	x	+		
[] Colocación INT	x	+		

BEYOND FANTASY

ANIMA

7471ルズ



Complemento D10

2da edición



El Dado de 10

