

# WIZARDS

## (HECHICEROS)

<b>Licencia</b> .....	2	Zeus. ....	48
<b>1.SISTEMA DE JUEGO</b> .....	3	Izanami .....	49
Creación de personajes .....	3	Entidades inferiores.....	50
El concepto.....	3	Entidades semidivinas. ....	57
Atributos .....	4	Otras entidades .....	64
Habilidades.....	5	No muertos.....	65
Trasfondos.....	7	Individuos dotados .....	72
Sistema.....	12	<b>HISTORIA Y ORGANIZACIONES.....</b>	<b>78</b>
Tirando los dados .....	12	Guardianes de Alejandría .....	79
La acción.....	17	La orden de las cadenas de hierro .....	81
Daño y salud .....	20	La orden de las cadenas de hierro .....	81
<b>HECHICEROS COMO PERSONAJES .....</b>	<b>23</b>	La Rama E del servicio Europeo. ....	82
Costumbres. ....	24	Los Iluminatti. ....	83
El cónclave.....	24	Las Túnicas Rojas. ....	84
Los aquelarres. ....	25	Los Caidos. ....	87
Jerarquía.....	26	<b>APENDICES .....</b>	<b>89</b>
Características de un hechicero .....	27	Suplementos.....	90
Características. ....	27	Compendio de conjuros.....	90
Habilidades nuevas.....	27	Trasfondos sobre humanos. ....	104
Tipos de magia. ....	28	Equipo genérico.....	111
Sortilegios: mentalismo o ilusionismo.....	29	Creando nuestro propio mundo de tinieblas ....	114
Magia arcana .....	31	Ayuda para el Máster .....	116
Milagros .....	33	Ideas para partidas .....	116
Consecuencias de la magia.....	36	Consejos finales .....	117
<b>DIOSES Y DEMONIOS .....</b>	<b>39</b>	<b>Ficha de PJ .....</b>	<b>118</b>
Entidades superiores.....	40		
Set .....	41		
Tiamat .....	42		
Gea .....	43		
Heng-O .....	44		
Odin.....	45		
Lilith.....	46		
Mitra.....	47		

# LICENCIA

C-System están bajo licencia Creative Commons

((<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>)).

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

C-System es obra de mucha gente:

**Idea y Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor.

**Conejillos de indias:** Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, Nación Rolera y SPQRol.

**Maquetación:** Ryback.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Cifuentes.

# 1. SISTEMA DE JUEGO

## CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear un personaje (PJ) consta de tres pasos:

- Establecer un concepto. Qué tipo de personaje representaremos, y como queremos que sea. Está claro que todos los personajes de este juego van a ser cazadores, pero estaría bine desarroyar un poco más esa idea.
- Definir sus atributos, también llamados Características. Las Características reflejan las aptitudes innatas, de nacimiento, que tiene el PJ, y se incrementan mediante los llamados puntos de características (PC).
- Escoger sus trasfondos y habilidades. Los trasfondos y las habilidades reflejan la experiencia adquirida y las peculiaridades del personaje. Se obtienen mediante los llamados puntos de generación de personaje (PG).

### EL CONCEPTO

No obstante, antes de empezar a repartir puntos como un poseso, es bueno que dediques unos minutos a pensar sobre tres cosas: ¿Quién es tu personaje? ¿Cómo es? ¿Cuál es su pasado?

Definir la personalidad de tu personaje, contar algunas cosas sobre su carácter, e inventarte una historia apasionante sobre su pasado son cosas triviales pero que ayudan mucho a meterse en el papel.

Recuerda que tus personajes no son sólo un puñado de números escritos en un papel. Son roles, papeles que han de ser interpretados. Esto es lo que llamamos **concepto de personaje**.

Cuando se repartan puntos en características y trasfondos, ha de hacerse con la idea de representar fielmente el concepto que hayamos imaginado, no en conseguir el mejor personaje posible.

Se coherente y te divertirás más.

Si se desea, se pueden desarrollar estos apartados:

- Nombre: Cómo se llama el personaje.
- Ocupación: Qué es lo que hace para ganarse la vida.
- Carácter: La forma de ser y comportarse que tiene el personaje.
- Valores: Una pequeña lista de las cosas más importantes para el personaje.
- Historia: Una pequeña sinopsis de lo que le ha ocurrido al personaje en su vida previa.

## ATRIBUTOS

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- A nivel 5 se considera un personaje normal, con un nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.
- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos a nivel 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales, personajes propios de la épica fantástica o criaturas sobrenaturales.
- Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

Los personajes cuentan con 48 puntos para repartir a placer entre sus atributos, siempre teniendo en cuenta las limitaciones anteriormente expuestas.

**Fuerza (FUE):** La potencia muscular del personaje. Un personaje con Fuerza 0 es un ser intangible (un espíritu, por ejemplo).

**Destreza (DES):** La medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad. Un personaje sin Destreza es un ser incapaz de realizar ningún movimiento físico (por ejemplo, un árbol).

**Constitución (CON):** Determina la resistencia física del personaje y la vida que posee. No puede existir un personaje sin Constitución, ya que significaría que no tiene ningún tipo de sustancia, por lo que no existiría.

**Percepción (PER):** El nivel al que trabajan los sentidos del personaje (vista, oído, olfato, etc.). Un PJ sin Percepción carece de toda clase de sentidos, y no puede sentir nada de lo que le rodea.

**Habilidad (HAB):** La destreza manual y capacidad de usar objetos. Un personaje sin Habilidad no podrá usar ni la más insignificante herramienta o artefacto. Las criaturas salvajes tienen muy bajo este atributo.

**Inteligencia (INT):** Es la capacidad innata de aprender, razonar y recordar. Si la Inteligencia del personaje fuese cero, significaría que no podría procesar ni la más insignificante orden (estaría en coma cerebral).

**Carisma (CAR):** La medida del atractivo y la desenvoltura social del personaje, así como el respeto que impone entre sus semejantes. Sin carisma no se puede mantener ninguna clase de relación social ni conversación.

**Voluntad (VOL):** Refleja la firmeza de carácter y la determinación del personaje. La falta de Voluntad refleja seres artificiales y sin vida, incapaces de reaccionar por sí mismos, como un gólem, o un zombi.

## HABILIDADES

Las habilidades son valores numéricos que reflejan la experiencia adquirida por el personaje en un área determinada. Van siempre por niveles, y suman su puntuación a una característica.

El máximo que puede alcanzar el nivel de una habilidad coincide con el límite impuesto en las características.

### Habilidades básicas.

Refleja la experiencia que todo el mundo adquiere durante su infancia. No importa qué estilo de vida se lleve: cosas como la resistencia física, dar puñetazos o dialogar se van adquiriendo sin darse uno cuenta. Igual que ocurre con las características, tienen una puntuación inicial de 3.

**Agilidad:** Para moverse y esquivar.

**Alerta:** Para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

**Concentración:** Para estar atento, evitar tentaciones y engaños.

**Educación:** Conocimientos generales sobre idiomas, historia y cultura general. Dependiendo de la vida del personaje, el máster puede determinar que la educación del personaje esté más centrada en ciertos aspectos. Por ejemplo, un ladrón vagabundo no sabrá nada de idiomas o historia, sino de cultura local y de bajos fondos.

**Pelea:** Para pegar de lo lindo usando los puños. Esta habilidad solo refleja el estilo de golpear de una pelea callejera.

**Persuasión:** Regatear, convencer, negociar, etc.

**Puntería:** Para lanzar objetos y atinar en el blanco. Puede usarse también para manejar pequeñas armas de fuego, como una pistola, pero no para armas de mayor calibre.

**Sigilo:** Pasar desapercibido, ocultarse, y hacer cosas sin que nadie se entere.

**Vigor:** Resistencia y poderío físico. Si se desea, se puede unificar con Agilidad, y llamarla Atletismo..

### Habilidades adquiridas.

Reflejan la experiencia ganada en un área determinada, bien adquirida mediante estudio, bien mediante la práctica. Ejemplos: conducir, manejar armas de fuego, mentir, robar, etc.

**Acrobacia:** *Para realizar piruetas, malabares y contorsionismo. También mide el equilibrio del personaje.*

**Actuar:** Para representar un papel, actuar como otra persona, disfrazarse, o usar instrumentos musicales.

**Animales:** Mide lo bien que te llevas con el reino animal, y la facilidad que se tiene para domesticar animales.

**Artesanía:** Abarca cosas como cerrajería, fontanería, carpintería, herrería y albañilería.

**Artillería:** Para manejar armamento pesado.

**Callejeo:** Habilidad que define la capacidad del PJ para desenvolverse en la calle (conseguir información, robar carteras, asaltar coches, etc.).

**Ciencia:** Nociones de física, química, biología, y el análisis empírico de sustancias y hechos. En una ambientación más medieval o fantástica puede servir para examinar y utilizar artefactos exóticos y misteriosos.

**Conducir:** Para manejar vehículos a motor y con ruedas.



**Coraje:** Para evitar el miedo o la manipulación mental.

**Disparo:** Uso de armas con gatillo (pistolas, ballestas, rifles láser, etc.)

**Etiqueta:** Lo buenos que somos socialmente. Sirve para seducir y desenvolverse en la alta sociedad.

**Intimidar:** Usar la presencia física y ser capaz de meter el miedo en el cuerpo a los demás.

**Investigación:** Búsqueda de indicios de forma consciente.

**Juego:** Con esta habilidad se puede hacer trampas, participar en juegos de azar, practicar la prestidigitación, juegos de ilusionismo, etc.

**Liderazgo:** Para controlar a las masas o dar órdenes a una tropa.

**Luchar:** Uso de armas blancas (espadas, mazas, lanzas, etc.) de modo profesional.

**Mano torpe:** Uso de objetos con la mano torpe. Se usa para cosas como blandir una espada a dos manos, usar un arma en cada mano, o protegerse con un escudo.

**Mecánica:** Para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pistones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.). En una ambientación más medieval o fantástica se usaría para abrir cerraduras, desmontar mecanismos, crear objetos con engranajes, etc.

**Medicina:** Para cuidar de la salud de los demás.

**Montar:** Para cabalgar sobre un animal. Si tu juego no es medieval, puedes unificarla con la habilidad Animales.

**Navegar:** Manejar vehículos con timón y todo lo que esto implica (orientarse por las estrellas, conocer las rutas marítimas, etc.).

**Ocultismo:** Conocimientos sobre ciencias ocultas, hipnotismo, leyendas, rituales y esoterismo.

**Pilotar:** Para manejar aviones o usar vehículos exóticos, difícilmente englobables en Navegar o Conducir.

**Psicología:** Para saber cómo piensan los demás, manipular el subconsciente y tratar enfermedades mentales.

**Sistemas:** Manejo y manipulación de mecanismos y sistemas avanzados que no pueden ser englobados en la habilidad de mecánica, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc. En una ambientación más medieval o fantástica equivaldría a montar y detectar trampas ocultas.

**Subterfugio:** Para engañar, mentir, y aprovechar las leyes en tu beneficio.

**Supervivencia:** Buscar alimento o refugio, rastrear, montar trampas, y sobrevivir en entornos salvajes.

**Oficio:** Opcional. Define una profesión concreta. Ejemplos: Forja (Herrería), Periodismo, Traductor (Idiomas), Alquimia, Trampero, Fotografía, etc.

## TRASFONDOS

Los trasfondos son cualidades especiales del personaje, totalmente opcionales, que no encajan precisamente bien dentro de las habilidades o las características. Ser cojo, ambidiestro, o tener una bonita casa en la playa son ejemplos de trasfondos.

La descripción de cada trasfondo un poco al aire. El máster ha de juzgar el modo en el que el jugador interpreta su personaje, y de cómo utiliza el trasfondo, y decretar lo que crea más oportuno. El jugador, por su parte, deberá de usar le ingenio y esforzarse en interpretar correctamente si desea que el máster le de visto bueno en sus acciones.

### Ventajas

Son cualidades beneficiosas que pueden aplicarse en un momento determinado de la partida para favorecer al personaje y otorgarle ciertos beneficios. Ser apuesto, tener un amigo de confianza, o un familiar rico, son ejemplos de ventajas.

#### Agudeza sensorial.1PG cada nivel.

El personaje posee unos sentidos especialmente desarrollados.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las tiradas de alerta relacionadas con el oído.
- Nivel 2: Olfato agudo. EL PJ es capaz de distinguir varios olores a la vez. Esto le permite seguir un rastro igual que si fuese un perro (se suele pedir tiradas de percepción + investigar).
- Nivel 3: Vista certera. +2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.
- Nivel 4: Sueño ligero. +6 a la dificultad para sorprender al PJ cuando duerma.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las tiradas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

#### Carácter. 2PG cada nivel.

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.
- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.
- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental y emocional.

#### Amistad.1PG cada nivel.

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

### **Concienzudo.1PG cada nivel.**

Eres meticuloso y perfeccionista al máximo. Esto te permite mejorar y percibir hasta la más leve imperfección.

- Nivel 1: Empatía. +2 en las tiradas relacionadas con averiguar intenciones y pensamientos.
- Nivel 2: Deductivo. +2 en Inteligencia a la hora de resolver enigmas.
- Nivel 3: Meticuloso. +2 en todas las tiradas de reparación, creación y montaje de objetos.
- Nivel 4: Intuición. +2 en las tiradas de alerta e investigación.
- Nivel 5: Tenaz. Voluntad +1.

### **Duro de matar.2PG cada nivel.**

El personaje tiene más vidas que un gato, es más duro que el acero y más difícil de matar que una cucaracha.

- Nivel 1: Constitución +2, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.
- Nivel 2: Tejido resistente. Se gana un bono permanente de +2 a la protección y armadura corporal.
- Nivel 3: +3 en todas las tiradas para resistir enfermedades físicas, drogas y venenos.
- Nivel 4: Las heridas del personaje se curan en la mitad de tiempo.
- Nivel 5: Constitución +4, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.

### **Pericia.2PG cada nivel.**

El personaje es especialmente bueno en algo muy concreto a descripción del jugador, como el uso de un arma determinada, o conducir un tipo determinado de vehículo, persuadir bajo unas circunstancias determinadas, o cualquier cosa similar. Funciona solo en un área determinada. Pericia en el uso de pistolas, no es aplicable si disparo con una escopeta.

- Nivel 1: +1 a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno de forma normal. Por ejemplo, si el PJ saca un 16 en una tirada de dificultad 15, se contará como si hubiese sacado un 17, pero si hubiese sacado un 14, no se sumaría nada y fallaría la tirada.
- Nivel 2: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 3: El personaje puede realizar dos acciones en un turno sin penalizador alguno.
- Nivel 4: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 5: El personaje puede realizar tres acciones en un turno sin penalizador alguno.

### **Sociable. 1PG cada nivel.**

Cualquier PJ con este trasfondo será muy ducho en el arte de relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Cortes, amable y considerado cuando interesa. +2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Dicharachero. Se posee una facilidad de habla fuera de lo común. +2 en toda conversación.
- Nivel 3: Seductor. Especialmente agraciado con el sexo contrario. +2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: El alma de la fiesta. Sabes dirigir el cotarro, ser indispensable. Alguien se muere por tus huesos.
- Nivel 5: Casanova. Nadie será capaz de negarte nada si sabes como pedirlo.

### Desventajas

Todo lo contrario que las ventajas. Ser cojo, tener un enemigo personal, o una deuda económica son ejemplos de desventajas. Al contrario que otros trasfondos, las desventajas otorgan PG al escogerlas, de modo que al escoger un problema para nuestro personaje, ganamos unos PG para invertirlos en otra cosa.

Para evitar la explotación de los trasfondos, no está permitido escoger más de tres desventajas por personaje.

Recuerda que las desventajas hay que interpretarlas, y que si el jugador no lo hace correctamente, y solo las adquiere para conseguir PG extras, es obligación del máster penalizarle con un menor reparto de experiencia.

**NOTA:** Un método más "diplomático" es hacerle invertir los PX obtenidos en "recomprar" la desventaja que "olvide" obligándole a eliminarla antes de gastar puntos en otra cosa.

También hay que tener en cuenta que los bonos y perjuicios son acumulativos. Si un trasfondo a nivel 3 da un +2 en algo, y a nivel 5 da un +4, en total tendremos un +6 si llegamos al nivel 5 con dicho trasfondo.

### Antisocial.2PG cada nivel.

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

### Cobarde.2PG cada nivel.

El personaje no es precisamente un derroche de valor.

- Nivel 1: Indeciso. Si no se supera una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, se actuará el último durante el primer turno de un conflicto.
- Nivel 2: Miedoso. -2 en todas las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pusilánime. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 1.5, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Mente débil. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene un bono extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad paupérrima. -2 en Voluntad.

### Minusvalía.2PG cada nivel.

EL personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego o algo igual de grave.

**Pasado oscuro.2PG cada nivel.**

El personaje acarrea una carga a causa de su vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: El personaje es el enemigo público número uno.

**Deber.1PG cada nivel.**

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

**Enemigo.5PG cada nivel.**

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.
- Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

**Enfermedad mental: Acto compulsivo.1PG cada nivel.**

El personaje tiene una manía específica (a definir). A diferencia de obsesión, no es algo permanente, si no un acto compulsivo que sale de buenas a primeras. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel de trasfondo, los ataques y la dificultad para reprimirlos será cada vez mayor.

Ejemplos de manía: cleptómano, sádico, violento, frenético, fobia (definir), etc.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

**Enfermedad mental: Esquizofrenia.5PG cada nivel.**

El PJ alucina y actúa de forma violenta.

- Nivel 1: El personaje actuará de forma violenta a menos que supere un chequeo de autocontrol a dificultad 15. El impulso solo se dará cuando se encuentre en situaciones tensas
- Nivel 2: El personaje empieza a alucinar (definir). Sus ataques aumentan a 2 ó 3 veces por partida
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una alucinación, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: El personaje montará su propia versión de la realidad, y actuará de forma violenta si le tratan de alejar de ella. Dificultad para controlarse igual a 27.

**Enfermedad mental: Fobia.5PG cada nivel.**

Una necesidad imperante de poseer o hacer algo.

- Nivel 1: Se gana un miedo menor (definir). Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: El temor se incrementa y se vuelve más irracional.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana un nuevo temor, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje llega a extremos casi incontrolables. Dificultad para controlarse igual a 27.

**Enfermedad mental: Megalomanía. 3PG cada nivel.**

El PJ actuará de forma soberbia y confiada. Funciona igual que acto compulsivo, pero impulsando al personaje hacia actos de soberbia y temeridad.

# SISTEMA

## TIRANDO LOS DADOS

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Es un método de introducir azar y emoción en el juego.

### Tirada básica.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + tirada de un dado con doce caras y compara el resultado con un número de dificultad (o ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, 5 una proeza digna de un genio y 10 algo tan inaudito que solo se daría en ambientaciones épicas.

En el caso que deseemos resolver un conflicto entre personajes (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por el resultado de la tirada del rival.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque.
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper el adamantino.
Titánica	54	Poner en órbita un elefante. Sobrevivir a una inmersión en el magma.
Cósmica	60	Levantar un edificio enorme, mover placas tectónicas.
Divina	69	

Nota: Puedes sumar las dificultades para resolver ciertos conflictos. Por ejemplo, lanzar un coche a 8 metros supondría una dificultad de  $36 + 12 = 48$ .

### Tiradas de apoyo.

En ocasiones nos encontramos que en una situación puede intervenir más de un factor. Por ejemplo, en un salto horizontal, cuenta tanto la potencia de salto como la carrerilla que se tome.

Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso resta un éxito. Ejemplos:

Situación verdadera	Tirada verdadera	Posible apoyo	Tirada de apoyo
Salto horizontal	Fuerza + Vigor	Tomar carrerilla	Destreza + Agilidad
Levantar peso	FUE + Vigor	Concentrarse	Voluntad + Coraje.
Apuñalar	DES + Lucha	Pillarle desprevenido	Destreza + Sigilo.
Engañar	INT + Subterfugio	Caerle bien a la víctima	Carisma + Etiqueta
Correr	DES + Agilidad	Aguante físico	Fuerza + Vigor

## Escogiendo una característica o habilidad

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso. Sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio y el máster deberá de usar el sentido común.

Situaciones de ejemplo:	
<b>Aguantar el agotamiento:</b> Voluntad + Vigor.	<b>Esquivar un objeto:</b> Destreza + Agilidad.
<b>Amaestrar un animal:</b> Carisma + Animales.	<b>Evitar un engaño:</b> Inteligencia + Alerta.
<b>Analizar una sustancia:</b> Inteligencia + Ciencia.	<b>Intimidar con la voz:</b> Carisma + Intimidar.
<b>Acertar en una diana:</b> Percepción + Puntería.	<b>Esquivar un ataque por sorpresa:</b> Destreza + Alerta.
<b>Animar a las masas:</b> Carisma + Liderazgo.	<b>Fama profesional:</b> Carisma + Oficio.
<b>Aplicar primeros auxilios:</b> Habilidad + Medicina.	<b>Fijarse en detalles:</b> Inteligencia + Investigar.
<b>Apuntar con un arma:</b> Percepción + Concentración.	<b>Forzar una cerradura:</b> Habilidad + Artesanía.
<b>Asustar con el aspecto:</b> Constitución + Intimidar.	<b>Impresionar:</b> Habilidad + Persuasión.
<b>Extraer una flecha de una herida:</b> Habilidad + Medicina.	<b>Hablar en otro idioma:</b> Inteligencia + Educación.
<b>Buscar algo:</b> Inteligencia + Investigar.	<b>Lanzar un objeto lejos:</b> Fuerza + Puntería.
<b>Camuflarse:</b> Inteligencia + Supervivencia.	<b>Maniobrar un barco:</b> Habilidad + Navegar.
<b>Carterista:</b> Habilidad + Sigilo.	<b>Mantener la respiración:</b> Constitución + Vigor.
<b>Compostura en una fiesta:</b> Voluntad + Etiqueta.	<b>Mantener un esfuerzo:</b> Constitución + Vigor
<b>Correr normal:</b> Destreza + Agilidad.	<b>Mantenerse firme:</b> Voluntad + Coraje.
<b>Crear un antídoto:</b> Inteligencia + Medicina.	<b>Memorizar cosas:</b> Inteligencia + Concentración.
<b>Crear una trampa de caza:</b> Habilidad + Supervivencia.	<b>Montar una pantomima:</b> Carisma + Subterfugio.
<b>Cuidar de un animal:</b> Habilidad + Animales.	<b>Montar una trampa antirrobo:</b> Habilidad + Sistemas.
<b>Usar un escudo:</b> Habilidad + mano torpe.	<b>Bloquear con una espada:</b> Habilidad + Lucha.
<b>Dar un discurso:</b> Inteligencia + Liderazgo.	<b>Obtener información:</b> Inteligencia + Callejeo.
<b>Darse cuenta de algo:</b> Inteligencia + Alerta.	<b>Ocultar un objeto:</b> Habilidad + Subterfugio.
<b>Deducir comportamiento:</b> Inteligencia + Psicología.	<b>Orientarse en el mar:</b> Inteligencia + Navegar.
<b>Deducir un resultado empírico:</b> Inteligencia + Ciencia.	<b>Pedir un favor a un contacto:</b> Carisma + Callejeo.
<b>Desaparecer de repente:</b> Destreza + Sigilo.	<b>Proeza física:</b> Fuerza + Vigor.
<b>Desarmar con la espada:</b> Habilidad + Lucha.	<b>Rastrear un animal concreto:</b> Percepción + Animales.
<b>Descifrar un jeroglífico:</b> Inteligencia + Ocultismo.	<b>Realizar un ritual:</b> Voluntad + Ocultismo.
<b>Disparar con dos armas:</b> Percepción + Mano torpe.	<b>Realizar una operación médica:</b> INT + Medicina
<b>Dominar:</b> Fuerza + Persuasión.	<b>Regatear:</b> Inteligencia + Persuasión.
<b>Embaucar:</b> Carisma + Persuasión.	<b>Robar un coche:</b> Habilidad + Callejeo.
<b>Engañar:</b> Inteligencia + Subterfugio.	<b>Sedución:</b> Carisma + Etiqueta.
<b>Escalar rápido:</b> Destreza + Agilidad.	<b>Seguir un rastro:</b> Percepción + Investigar.
<b>Escalar un gran trecho:</b> Destreza + Vigor.	<b>Soportar el dolor:</b> Voluntad + Coraje.
<b>Escondarse:</b> Inteligencia + Sigilo.	<b>Sospechar de alguien:</b> Inteligencia + Psicología.
<b>Esquivar un ataque directo:</b> Destreza + Pelea.	<b>Sostener un engaño:</b> Inteligencia + Subterfugio.
<b>Usar un escudo:</b> Habilidad + Mano torpe.	<b>Tirada contra la sorpresa:</b> Percepción + Alerta.
<b>Averiguar funcionamiento de un artefacto:</b> Inteligencia + Sistemas, Mecánica o Ciencia (según qué artefacto).	
<b>Asaltar un sistema informático:</b> Inteligencia + Sistemas + ventajas de tu ordenador contra el ND del sistema.	

### Otras acciones.

**Conducir:** Se trata de manejar un coche, dirigir una fortaleza espacial, o cualquier cosa similar. Para realizar una maniobra se usa Habilidad + Conducir, Pilotar o Dirigir, según el tipo de vehículo, contra el ND de la acción.

Los vehículos tienen un parámetro, denominado Maniobrabilidad (MV), que puede modificar la tirada. La MV de un coche o una barca suele ser -4, mientras que la de una moto o un caballo es -2 y la de un camión o vehículo blindado ronda el -6. Consulta el reglamento sobre vehículos para más detalles.

**Acción múltiple:** Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar dos armas o luchar contra dos adversarios a la par se consideran dos acciones.

**Correr:** Realiza una tirada de Destreza + Agilidad a dificultad 15. Multiplica el número de éxitos los por el movimiento base (MOV) para calcular la distancia recorrida en un turno.

A menos que tenga alguna cualidad que lo modifique (ser alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base de un personaje es 1 (por eso no se menciona en las reglas de creación de personajes).

**Nadar/escalar/bucear:** Como correr, pero dividiendo la distancia entre 2. Otros tipos de desplazamiento, como volar, necesitan poderes especiales, y requieren de una habilidad específica para ese tipo de movimientos.

**Defensa mental:** Defensa contra el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria. Cosas menos estresantes requieren la habilidad Concentración.

**Lanzar/levantar:** Lanzas o levantas un peso. También se aplica a los disparos o al uso de ciertos superpoderes.

Se puede alzar un objeto tirando Fuerza + Vigor con una dificultad variable. Suma 3 a la dificultad por cada exponente (aproximado) de 2 kg (2, 4, 8, 16, 32, 64, 125, 250, 500, 1 t, 2 t, 4 t, 8 t, 16 t, 32 t, 64 t, 128 t, 512 t).

Si se quiere lanzarlo a una distancia lejana, la dificultad asciende 3 puntos por cada exponente de 2 m.

Por ejemplo, para levantar 500 kg (2 elevado a 9), hay que superar una tirada de Fuerza + Vigor de dificultad 27 (3x9), mientras que arrojar un objeto a 8 m (2 elevado a 3) supone una dificultad extra de 9 (3x3) puntos.

Obsérvese que esto se refiere a meras proezas físicas (muy comunes en juegos de superhéroes). Para atinar a un blanco distante es mejor aplicar el modificador propio de una distancia lejana (-6). Si el objeto no está hecho para ser lanzado se impone un modificador de -4 en la tirada.

**Poderes y habilidades extrañas:** El uso de poderes se trata de igual modo, pero utilizando habilidades que den poderes. Por ejemplo, para dominar mentalmente a alguien habría que tirar VOL + Control Mental vs. VOL + Coraje; para lanzar un rayo óptico, se tira PER + Rayo vs. DES + Agilidad, etc.

## Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el máster puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumar los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos, así hasta que se consigan suficientes éxitos.

Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar un vehículo o investigar en una biblioteca requieren 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJ y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fracasado.

## Modificadores

Los modificadores son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

### Ejemplos de modificadores

- +6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad.
- +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia.
- +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del PJ.
- +1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
- 3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda.
- 4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida.
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6. Objeto diminuto. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que de el jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas, y no necesitarás incluir complicadas maniobras de lucha para dar color a los combates.

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

En ocasiones, viene bien que el Máster recompense con bonificaciones que el jugador desarrolle y describa la escena con detalle, de esta forma, los jugadores ven que es mejor divertirse e interpretar sus papeles que estar pendiente de los datos de la ficha y del resultado del dado.

**Usados sabiamente, los modificadores dan sabor a las partidas, y permiten al máster encauzar el comportamiento de sus jugadores.**

Por supuesto, en un grupo de jugadores veteranos, curtidos en mil partidas, o con una gran fluidez interpretativa, esto no es necesario. Pero un empujoncito nunca viene mal, sobre todo si tus jugadores son un puñado de cafres que lo único que saben es tirar dados y contar puntos de daño en el combate.

### **Simplificando la cosa.**

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el máster o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.
- Si la descripción de la acción por parte del jugador da pie a ello, puedes adjudicar un éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema de amor a una dama, no es necesario realizar tiradas de seducción, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar esa noche.

Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada. Si la supera, el PJ logra noquear al guarda, y puede seguir con la aventura.

## LA ACCIÓN.

Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados “rounds”. Un turno representa 3 segundos. Cada héroe puede intentar una acción por turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

### La tirada de combate.

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el máster pide la tirada que estime oportuno. El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito. Recuerda que la diferencia entre las tiradas marca el índice de éxito.

**Pelea cuerpo a cuerpo:** Un ataque violento usando sólo la fuerza bruta. Tira Fuerza + Pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de Lucha en lugar de la de Pelea. No permite apuntar a una zona determinada del cuerpo.

**Ataque a distancia:** Tira Percepción + Puntería. En caso de usarse armas de fuego o futuristas, se usará la habilidad de Disparo. Para manejar armamento pesado, o montadas en un vehículo, utiliza Artillería.

**Florituras con arma blanca:** Un ataque ágil y eficaz con un arma blanca. Tira Habilidad + Lucha.

### Iniciativa (opcional).

La iniciativa mide la rapidez de reacción de un personaje, y determina el orden de declaración de las acciones. Para calcularla realiza una tirada enfrentada de DES + Alerta.

El jugador con el personaje de menor iniciativa declara su acción primero, y el de mayor iniciativa declara el último. De esta manera, los personajes más rápidos obtienen una buena ventaja, ya que saben de antemano que acción va a realizar su contendiente.

Por ejemplo, Un PJ1 saca una iniciativa de 13, y un PJ2 saca una iniciativa de 16. El PJ1 declara que va a realizar un puñetazo, y el PJ2, viendo dicha acción, decide declarar que va a apresar el brazo del PJ1 y aplicarle una llave. Después, ambos jugadores realizan una tirada (FUE + pelea en este caso), si gana el PJ1, logra dar su puñetazo, si gana el PJ2, logra realizar la presa.

De esta forma tan sencilla, se logra unos combates vistosos y dinámicos, donde los jugadores han de medir bien sus acciones, sin tener que agobiarse con páginas de tediosas reglas sobre maniobras. No obstante, más abajo se describen varias maniobras opcionales, por si quieres complicar la cosa.

A menos que se produzca algún hecho especial (como un ataque especial o sorprendente), la iniciativa se calcula una sola vez por escena, y el orden de declaración no cambia mientras se desarrolla un combate.

También conviene puntualizar un par de casos especiales:

- La diferencia en la iniciativa de un PJ es mayor que la suma de PER + alerta del rival. En este caso, el PJ lento no podrá defenderse durante el primer turno del combate. Solo se realizará una tirada por parte del atacante a dificultad 12.
- Que uno de los combatientes use un arma de largo alcance y el otro no (arma de melé). En tal caso el PJ con el arma de melé no podrá atacar hasta que logre acercarse. Además, un arma a distancia no se puede esquivar a menos que se gane la tirada de iniciativa por más de 5 puntos; de lo contrario, se considera una tirada simple a dificultad 12 por parte del personaje con el arma de largo alcance.

## Armas.

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, súper poderes, etc.) que pueda infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño que se aplica siempre que ésta se usa y el atacante tenga éxito en su tirada. A demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa, así como un alcance máximo, o un contador de munición.

**Las bonificaciones a la iniciativa y a la puntería se aplican a las tiradas correspondientes cuando empuñamos el arma, el bono de daño se aplica solo si el atacante tiene éxito en su tirada.**

Si se desea, se puede jugar solo teniendo en cuenta el daño del arma, y obviar el resto

### Estadísticas comunes en las armas cuerpo a cuerpo y a distancia.

Estos parámetros son comunes a todas las armas.

**Iniciativa (INI):** Modificación que otorga el arma a la iniciativa. Aplicar al comenzar una escena.

**Coste (en PG):** lo que vale el arma. El precio se da en PG, para convertirlo a diferentes monedas.

**Daño (DÑ):** el daño estándar que hace el arma. Se suma al bono de daño.

**Puntería (PUN)** Bono, positivo o negativo, que otorga el uso del arma en la tirada de ataque.

### Estadísticas propias de las armas a distancia.

**Modos:** explica de que manera funciona el arma.

- Tiro a tiro (TT). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples, pero es preciso recargar el arma o, en armas más modernas, accionar un dispositivo para introducir un nuevo proyectil.
- Semiautomático (SA). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego a ráfagas (FR). Permite realizar fuego a ráfagas. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de una ráfaga por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego automático (FA). Permite vaciar toda la cadencia del arma con una sola acción.

**Tamaño.** La clase de tamaño de las armas es orientativo:

- Pequeño (P), caben en un bolsillo.
- Medianos (M), caben debajo de una chaqueta.
- Grandes (G), pueden guardarse dentro de una gabardina.
- Muy grandes (MG), han de llevarse en mochilas o maletines especiales.

**Cadencia (CAD):** es cuantos proyectiles pueden salir del arma cada turno, esta relacionada por el tiempo de intercambio del proyectil. Si un arma posee un modo de fuego que no permita gastar toda su cadencia en una sola acción, para gastar toda la cadencia en un turno se deberá usar acciones múltiples. También se le puede llamar rango de fuego o Rated Of Fire (ROF)

**Alcance (AL):** El alcance máximo efectivo que tiene el arma en metros. Usar como orientacion.

**Cargador (C):** Indica cuantos disparos puede realizar el arma antes de tenerla que recargar.

**Recarga (R):** Indica el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno. Si no pone nada es que la recarga se completa en un turno.

## Maniobras de combate.

Aparte de atacar “a lo bruto”, es posible realizar otro tipo de acciones. Aquí dejo algunas acciones sencillas, en el manual avanzado hay muchas más, por si quieres más detalle.

**Apuntar a una zona del cuerpo:** Apuntar en una zona concreta del cuerpo puede conllevar penalizaciones a la tirada (ver tabla).

Si el PJ no apunta, compara el valor de una tirada de dados para ver donde impacta. La tabla está pensada para usar 2 dados de 6 caras, por lo que si usas 3, procura que 2 sean del mismo color, así podrás comprobar la localización de daño sin tener que tirar de nuevo.

Dado	Zona	Efecto	Pena
1	Brazo derecho	½ daño	-2
2	Brazo izquierdo	½ daño	-2
3	Cabeza	Daño x 2	-3
4	Vientre	Daño x 1,5	-2
5	Muslo/cadera	Normal	-1
6	Pecho	Normal	-1
7	Pecho	Normal	-1
8	Pecho	Normal	-1
9	Vientre	Daño x 1,5	-2
10	Muslo/cadera	Normal	-1
11	Pierna izquierda	½ daño	-2
12	Pierna derecha	½ daño	-2

La tabla también es válida para dados de 12 caras, y puede usarse con dados de 10, 8 ó 6 caras, pero tienes que omitir la pierna izquierda y derecha (algo que no es muy grave que digamos).

**Apuntar:** Cada turno previo que se permanezca apuntando suma +1 a la próxima tirada de puntería. Máximo 3.

**Bloquear:** Detienes un ataque. Habilidad + Lucha si se usa un arma o escudo, Habilidad + Pelea si se bloquea con las manos (bloquear un arma con las manos tiene un modificador de -3). Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en una situación de ventaja: el oponente tendrá un -3 para eludir tu ataque en el próximo turno.

**Esquivar:** Elude un ataque. Tira Destreza + Pelea, si se elude un ataque cuerpo a cuerpo, o Destreza + Agilidad, si se evita un peligro desplazándose (como, por ejemplo, esquivar una roca que cae del techo). Realizar una esquivada exitosa supone entrar en una situación de ventaja: el oponente tendrá un -3 para eludir tu ataque en el próximo turno.

**Fuego automático:** Si el arma es capaz de realizar ráfagas, podrá disparar ráfagas de 3 disparos. Otorga +1 al daño y a la puntería. Una ráfaga sólo permite atacar a un objetivo. Se pueden realizar más ráfagas si se usan acciones extras, pero jamás se podrá sobrepasar la cadencia máxima del arma (el número de proyectiles por turno que puede disparar el arma) en cada turno, ya que eso depende del mecanismo del arma, no de la habilidad del personaje.

Si el arma dispone de fuego automático completo podrá, además, utilizar toda o parte su cadencia en una sola acción, barriendo una zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, se gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

Si no quieres meter un valor de cadencia de fuego, y ahorrarte un parámetro, puedes usar 3 para las pistolas y escopetas (modernas), 9 para los subfusiles, 21 para las metralletas, y 60 para ametralladoras pesadas.

## DAÑO Y SALUD

### Daño en combate.

El daño se calcula cuando uno de los PJ consigue al menos un éxito en su tirada de ataque. Se calcula como:

#### **Diferencia entre las tiradas+ Daño del arma atacante - Armadura del PJ agredido.**

Como armadura se entiende cualquier cosa que proteja del daño, como un escudo, un chaleco antibalas, la coraza de una tortuga, o el exoesqueleto de una raza alienígena.

Si el daño es producido por armas contundentes (puñetazos, bastones, piedras, etc.) también hay que restarle la Defensa Contundente (DC) del personaje agredido.

Normalmente, el daño infringido se resta de la Vitalidad (PV) del PJ. Si el daño es contundente, se resta de sus Puntos de Aturdimiento. Si el PJ se queda sin Aguante, caerá inconsciente hasta que recupere 15 puntos de Aguante y todo el daño se restará de su Vitalidad.

### Heridas y recuperación.

Cuando a un PJ le queden menos de 15 puntos de vida sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira Voluntad + Coraje con dificultad 18 para superar el dolor durante un turno por éxito. Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 de Aguante (estará aturdido o cansado).

Un PJ recupera al día (a la semana, si quieres ser realista) tantos PV como CON/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en reposo y bajo cuidados. También puede recuperar DC puntos de Aguante por turno de inactividad o conversando con un enemigo en una pelea (usando frases ingeniosas y pausas dramáticas).

Se puede realizar una tirada de Habilidad + Medicina, con una dificultad de 18 + modificadores, por herida al día. Por cada éxito en la tirada, el herido recupera un PV.

Los puntos de razón son más difíciles de sanar, pero se pueden tratar una vez a la semana mediante una tirada de INT + medicina.

Opcionalmente, puedes recompensar una buena actuación por parte del jugador restaurando algún punto de salud o razón al finalizar una escena.

### Otros daños.

**Empujones:** Por cada 5 puntos de daño (antes de aplicar la armadura) se es empujado 1 m.

## Cobertura y daño a objetos.

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y estructuras inanimadas. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido.

OBJETO	PDE	OBJETO	PDE
Maleza (por m de espesor), cristal, puerta de madera	5	Muro de cemento (1 m)	50
Rocas (por m de espesor), puerta metálica, muro (1 m)	30	Muro de metal (1 m)	70
Grandes árboles, coche.	80	Muralla reforzada (1 m)	50
Muro de madera (1 m), verja de metal (1 m)	10 – 15	Cerradura metálica	5
Puerta de fortaleza	200	Camión	150

Cuando un personaje trate de destruir un objeto, impón una dificultad que creas oportuna. La pérdida de PDE se calculará igual que la pérdida de vitalidad de un ser vivo. Sobre todo, usa el sentido común. Un objeto perderá PDE si es golpeado con algo de dureza similar. Partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos es mucho más difícil

## Cansancio

Cada vez que se realice un esfuerzo considerable (usar la habilidad Vigor, usar algún superpoder o magia, etc.), se perderán tantos puntos de Aguante por turno como puntuación se tenga en la característica usada, aunque se puede optar voluntariamente por usar un valor inferior para agotarse menos.

Otras cosas, como realizar una carrera, nadar o participar en un combate, consumen un solo punto por tirada, o nada, si al máster le parece bien (una solución sería hacer una tirada de CON + Vigor para ver si están cansados).

Con menos de 15 puntos de Aguante se sufre cansancio (-3 a todo). Si un PJ pierde todo su Aguante, quedará K.O hasta que recupere al menos 10 puntos de aguante.

## Ataques mediante sustancias nocivas.

Este tipo de daño se sufre al entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos, ambientes hostiles, enfermedades, la electricidad o el fuego.

Estos daños se clasifican según la intensidad del daño que pueden causar.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga	Enfermedad	Fuego	Electricidad	Ácidos	Cansancio
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol	Malestar	Una antorcha	220 V	Agua fuerte	Correr un poco
5	Dañino	Arsénico	Pentatol sódico	Neumonía	Una hoguera	330 V	Ácido clorhídrico	Nadar, luchar
7	Mortal	Cobra	LSD	Plaga	Una pira	Una farola	Ácido sulfúrico	Escalar

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan daño por cada turno de exposición.

Las drogas, venenos menores y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno. Por otro lado, el efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades puede prolongarse durante días o semanas.

Por ejemplo, si un personaje es alcanzado por una ataque venenoso, ha de superar una **tirada de Constitución + Vigor con una dificultad igual a 18 + nivel del veneno** o quedará envenenado. El nivel del veneno indicará los puntos de vida que se pierden por minuto.

En caso de que la sustancia sea inoculada mediante un ataque (como el mordisco de una cobra), también puedes sumar a la dificultad el daño del ataque.

Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si tu partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es bastante más difícil de superar).

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, y no de Vitalidad.

Si la enfermedad es de origen mental, en lugar de puntos de Vida se perderán puntos de Razón. Normalmente este tipo de enfermedades no se adquieren así (primero se pierde la razón y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un conjuro de locura), pueden crear este tipo de situaciones.

Algunos poderes, como la mirada petrificadora de una gorgona o el aliento de fuego de un dragón, pueden causar cambios de estado o daños especiales. En tal caso, resuelve la situación mediante tiradas enfrentadas.

Por supuesto, esto es solo una guía, la variedad de enfermedades, venenos y males posibles es casi infinita, por lo que el máster deberá echar mano de su sentido común.

### **Daños mortales (opcional)**

El daño por muertes es un método para reflejar la letalidad de un ataque y las fantasmadas en tus partidas, sin tener que alterar las fichas de tus personajes.

Un punto de daño por muerte (M) equivale a la muerte automática de un humano ordinario o a 50 puntos de daño estructural si se alcanza a un objeto.

**Daño por muertes = Daño de un ataque (después de restar la armadura) menos 13.**

Es decir, si un misil causa 20 puntos de daño, matará a 7 personas, o causará 350 (7 x 50) de daño a un edificio.

El daño por muertes siempre se calcula después de la tirada de combate y cuando se haya calculado el daño normal. Realizando esta conversión, te aseguras de que un personaje ordinario no sobreviva fortuitamente a un ataque que, en la vida real, acabaría con cualquiera.

Por ejemplo, supongamos que tenemos una pistola con +5 al daño. En un juego heroico, para acabar con un PJ de 25 PV de un solo tiro, deberíamos de obtener 20 éxitos en la tirada (10 si le atinamos en la cabeza o en un órgano vital), mientras que, en uno realista, con solo 9 éxitos (4 si le atinamos en la cabeza o en un órgano vital) ya sumaríamos 14, y causaríamos un daño por muerte.

Es conveniente tener una idea clara de qué armas pueden causar daño por muertes y cuáles no. Si quieres jugar de forma realista, casi cualquier arma debería de ser mortal, mientras que si prefieres algo más fantástico, sólo las armas más poderosas deberían de tener esa capacidad. **En última instancia, es el DJ el que ha de determinar si un ataque es considerado mortal o no**, de esta forma, la situación siempre estará bajo el control del máster.

Si te gustan las partidas un poco más fantásticas, los personajes también pueden llegar a ocasionar daños por muertes si superan los 13 puntos de daño en un ataque. De esta forma, podemos reflejar esas cosas que vemos en los cómics de superhéroes y los mangas japoneses, donde el personaje en cuestión destroza un vehículo blindado con sus superpoderes o echa abajo un muro de un solo puñetazo.

Cuando el combate se da entre personajes fantásticos, o entre vehículos de proporciones similares, no realices la conversión a daño por muertes. En esos casos, el combate se desarrollará de forma normal, por muy cuantioso que sea el daño. De esta forma se gana en espectacularidad y se refleja mejor el heroísmo en las partidas.

## 2.HECHICEROS COMO PERSONAJES

*Ah, si, la magia puede ser algo maravilloso.*

*Te hace más inteligente y vigoroso, te ofrece riquezas, te facilita tus sueños, te otorga la grandeza. Puedes volverte un dios frente a tus semejantes.*

*El problema, es que para los verdaderos dioses sigues siendo la misma basura insignificante. O peor aún., te haces un insecto visible a sus ojos.*

*Si, de acuerdo, no todas las entidades son igual de malas, algunas son peores. Puede que sean algunas sean más nobles, o que su causa sea más justa, pero todas son demasiado grandes, demasiado enormes como para poder fijarse en tú bienestar.*

*Al volverte más grande, te haces más fuerte, pero también te haces más visible. Y créeme, no siempre es algo bueno.*

*La grandeza trae innumerables beneficios, pero aún trae más problemas. Puede que contar con el favor de cierto dios sea bueno, muy bueno de hecho. Peor no puedes pretender tener contento a más de una deidad a la vez.*

*Para entrar en un culto, inevitablemente debes de rechazar otros. Y al rechazar a esos otros, automáticamente te pones en su punto de mira. Una entidad divina no se va a molestar en aplastarte, al menos, no normalmente, pero sus seguidores son otra cosa muy distinta.*

*Si eso te parece malo, espera a enfrentarte a los celos, las envidias, las venganzas, las disputas por el poder, los sabotajes y las traiciones. ¿O qué esperabas? Los hechiceros pueden tener grandes dones, pero en el fondo siguen siendo seres humanos.*

*Bah, no te quejes, este es tu camino, ya has empezado a recorrerlo, y no te vas ha parar por lo que te diga alguien como yo. Al fin y al cavo, estás aquí por propia voluntad, al menos, eso es lo que tú crees.*

### **COSTUMBRES.**

---

Una cosa está clara, nadie busca el poder sin un motivo, ya sea por avaricia, venganza, para obtener conocimiento, o para preservar la paz mundial, siempre hay un motivo. La magia es una fuerza a tener en cuenta, un gran poder, quizás el mayor poder al que pueda aspirar un mortal. Por tanto, todo hechicero tiene un motivo para usar la magia, y ese motivo le marca para toda su existencia.

La magia existe desde el comienzo de la humanidad, si no antes, por tanto siempre han existido hechiceros. Una deidad nunca otorgaría su poder a un solo individuo, eso sería algo ridículo, por lo que desde siempre, han existido grupos de hechiceros, más o menos numerosos, que se agrupan para adorar a cierta entidad. A las sociedades de hechiceros se les ha llamado de muchas formas a lo largo de la historia: sectas, túmulos, cultos, religiones o cónclaves, todos vienen a ser mas o menos lo mismo.

Un cónclave se forma cuando un mago con experiencia, llamado comúnmente maestro fundador, escoge a un grupo de individuos y los convierte en sus discípulos. Los discípulos son instruidos no solo en el uso de la magia, si no también son seriamente adoctrinados en la forma de ver el mundo, y en la forma de pensar de su maestro. Con el tiempo, esos discípulos pueden llegar a ser hechiceros, y se les otorga más libertad, permitiéndoles llegar a realizar sus propios rituales y poder alcanzar la meta que tanto aspiran.

En ocasiones, con el permiso de su maestro, se le permitirá entrenar a sus propios discípulos, que, aunque responderán ante él, también lo harán ante su maestro. De este modo, se crea una jerarquía maestro – discípulo, que se va expandiendo en forma de árbol descendente, con el maestro fundador en la cima.

Básicamente, toda la vida de un hechicero se concentra en el cónclave. Todas sus actividades estarán pensadas para mejorar en la jerarquía: Obedecerá las órdenes, acumulará poder mágico, e intentará acumular experiencia. Incluso su vida mundana estará condicionada por el cónclave, todos los hechiceros trabajan en empresas patrocinadas por su cónclave, se relacionan con individuos de su cónclave, y solo suelen tener relaciones con personajes de su cónclave.

Un hechicero puede hacer parte de su vida fuera del cónclave, pero siempre estará bajo la tutela y la influencia de este, y siempre deberá obedecer a su maestro.

### **EL CÓNCLAVE**

Como ya se ha dicho, un conclave es una agrupación de hechiceros, bajo la tutela de un mago más antiguo, que se reúnen para rendir culto a alguna entidad superior. Pero es mucho más que eso. Para un hechicero, un cónclave es donde se engloba su familia, sus amigos, sus compañeros, sus almas afines, sus rivales y sus enemigos.

Se puede llegar a pertenecer a un cónclave de muchas formas distintas. La más común es por nacimiento, todos los hijos de un miembro son adoctrinados, pero también se puede acceder mediante el estudio y la búsqueda, salvando la vida de un miembro, presentando una gran fe a cierta deidad, o por reunir ciertas cualidades muy admiradas por el maestro fundador. El motivo es lo de menos, una vez dentro, todos son tratados igual.

Antaño, existían cónclaves de toda clase de tamaños, desde pequeños cultos a los espíritus de la naturaleza, hasta grandes religiones al dios de la guerra o la muerte. Eso tuvo fin con la aparición del Cristianismo y las demás religiones monoteístas. Muchos cultos han sido diezmados a causa de la caza de brujas de la Edad Media, y solo los más antiguos y políticamente influyentes sobrevivieron.



Un cónclave no tiene que estar restringido a una sola deidad. Los griegos adoraban a Zeus, a Hera, a Ares, a Hermes y a muchos más; los Egipcios a Ra, a Anubis, a Set, etc.; los vikingos principalmente a Thor y a Odin. Aunque existen algunos cónclaves muy cerrados, sobre todo de deidades malignas, es mucho más común que se permita el culto a varias deidades, aunque siempre hay alguna que es tratada como la principal.

Desde el comienzo de su existencia, todo culto ha tratado de expandirse y abarcar la máxima influencia posible, no importa que tipo de deidad se trate, todo mago desea que su culto sea el más popular, ya que cuanto más numeroso, mas influencia, y cuanto más influencia, mas poder. El poder económico y la influencia social siempre han estado ligados, de un modo u otro, al uso de la magia.

Debido a esto, todo cónclave que se precie trata de expandirse, tanto económicamente, como en número de adeptos. Organizaciones no gubernamentales, grandes multinacionales, mafias internacionales, todo cónclave poderoso se transforma en una basta red de contactos e influencias económicas y políticas a escala mundial.

El modo de actuar de un cónclave siempre está condicionado por los anhelos y objetivos del maestro fundador. Venganzas, celos, búsqueda de mayor poder mágico, dominar el mundo, enriquecerse, contrarrestar la influencia de otro culto, son solo unos ejemplos. La mejor forma de conocer a un cónclave, es conocer al maestro fundador.

### **LOS AQUELARRES.**

A las reuniones de hechiceros se les denomina aquelarres. Principalmente se suelen reunir por estos motivos:

- El principal es para compartir los beneficios y obligaciones obtenidos con su culto a tal deidad. Cuando una entidad es invocada, suele repartir sus dones entre todos los miembros involucrados, y da firmes órdenes a seguir por cada uno de ellos.
- Por necesidad. Los rituales son difíciles de realizar, y no todos los hechiceros tienen poder para realizarlos en solitario. Aunque, está claro, solo pueden colaborar hechiceros de un mismo credo.
- Por urgencia. En ocasiones el maestro fundador convoca a todos los miembros de su cónclave para resolver alguna emergencia. No obstante, debe de tratarse de algo lo suficientemente importante como para que requiera la presencia de tantos hechiceros en el mismo lugar. Las reuniones entre cónclaves son aún más extraños, y solo se dan en situaciones extremas.

Los aquelarres principales del cónclave solo pueden ser convocados por el maestro fundador, no obstante, los hechiceros de mayor jerarquía pueden pedir permiso para convocar sus propios aquelarres, usando a sus discípulos como miembros. Realizar un aquelarre sin autorización está considerado una grave falta.

## 2.HECHICEROS COMO PERSONAJES

La convocatoria a un aquelarre se considera un gran honor, e implica una muestra de reconocimiento y confianza por parte de todo el cónclave hacia el hechicero. Despreciarla está considerado una grave ofrenda hacia el maestro fundador.

### JERARQUÍA

El orden social dentro de un cónclave está siempre limitado por la relación maestro – discípulo, no obstante, los personajes hechiceros tiene un rango nuevo, la jerarquía, que puede tergiversar dicha relación.

La jerarquía es un rango que determina el nivel que ocupa el hechicero dentro del culto de una divinidad. Un discípulo siempre tendrá que darle cunetas a su maestro, a menos que llegue a superarle en el nivel de jerarquía.

Nivel	Puesto y beneficios.
0	Aprendiz. Novato que aún no pertenece al cónclave, apenas recién salido de su primer ritual. Se encargan de las tareas, más insignificantes. No pueden convocar aquelarres, solo invocaciones individuales.
1	Discípulo. Miembro menor de la jerarquía. Principalmente se encargando las tareas que desagradan a su maestro. Suelen participar activamente en preparativos de los aquelarres y en maniobras económicas.
2	Practicante. Participa en aquelarres menores, los convocados por su maestro. Puede opinar sobre las decisiones de su maestro. Autoridad sobre sus inferiores.
3	Invocador menor. Puede realizar sus propios aquelarres, solo para servir a la causa del cónclave.
4	Hechicero. Oficialmente, ya no es un aprendiz, tiene acceso a los recursos comunes del cónclave (información restringida, apoyo de otros hechiceros, mas beneficios económicos).
5	Invocador. Puede montar sus propios aquelarres en beneficio propio. Puede participar en los aquelarres que convoca el maestro fundador.
6	Profesor. Hechicero competente. Ya se tiene cierta fama y respeto. +1 en Carisma. Se tiene suficiente prestigio para poder entrenar a un discípulo, elegido por el maestro fundador. Normalmente, se necesitan siglos para alcanzar este nivel.
7	Subordinado de honor. Recibe órdenes directas del maestro fundador, y responde ante él. Muy pocos son los que alcanzan este nivel.
8	Alto hechicero. Puede abandonar el cónclave cuándo lo desee. Puede escoger a sus propios discípulos.
9	Maestro fundador. La fama del personaje es considerable, y sus deseos son obedecidos por la mayoría.
10	Eminencia indiscutible de la magia. Gente como tu PJ se cuentan con los dedos de una mano. Tienen trato preferente de su deidad. Este nivel solo está disponible para cónclaves con una sola deidad.

El nivel de jerarquía solo puede ser subido cuando lo determina el DJ, en función de las circunstancias de la partida, la interpretación del jugador, y la fidelidad del personaje a la causa del cónclave. No permitas que los jugadores abusen de esto, y otorga niveles de jerarquía con mucho sentido común.

## CARACTERÍSTICAS DE UN HECHICERO

---

Los hechiceros se crean como cualquier otro personaje, ni más ni menos. Solo poseen un par de peculiaridades distintas. Las características y habilidades mágicas se adquieren después de realizar el primer ritual, y empiezan a nivel 0. No pueden subirse gastando experiencia, si no a costa de PM (ver más abajo).

### CARACTERÍSTICAS.

#### Características principales

A parte de las características principales normales, un hechicero cuenta con otras más. Las características mágicas se usan en combinación de las habilidades mágicas para crear los conjuros y efectos mágicos.

**PAROUS.** Engendrar. Para los hechizos que creen, construyan o invoquen algo.

**RUPT.** Ruptura. Para los hechizos que se usen para destruir, dañar, o negar algo.

**SOLU.** Disolución. Para los conjuros de alteración y modificación, ya sea a uno mismo o a otras cosas.

**VOLEN.** Deseo. Para todo los hechizos que permitan controlar, conocer o dominar algo o a alguien.

#### Características derivadas

Los puntos de aturdimiento y vitalidad de un hechicero se calculan de forma similar a los de cualquier PJ:

(Constitución + las puntuaciones en las 4 características mágicas) x 5.

**Reserva de PM:** Es un contador nuevo, distinto al de fatiga, que mide el poder mágico “prestado” al hechicero. Cuando crees un personaje hechicero (PJH), su contador de PM estará a cero hasta que realice su primer ritual.

Hay que diferenciar entre el PM principal, el que porta el hechicero, y el secundario, que puede ser almacenado en contenedores especiales (como los bastones mágicos). El PM principal puede usarse para cualquier tipo de magia, el secundario es menos potente, y solo sirve para realizar conjuros y sortilegios (ver tipos de magia).

**Jerarquía:** Es el puesto en la jerarquía del cónclave. Inicialmente, todo PJ hechicero lo tiene a nivel 0, y es el DJ el que determina cuando sube de posición. Solo si el DJ lo permite, se podrá comprar un nivel de jerarquía a coste de 5 PG por nivel (pero no es aconsejable, a menos que quieras una crónica con magos avanzados).

### HABILIDADES NUEVAS

Las habilidades mágicas se adquieren después de realizar el primer ritual, y empiezan a nivel 0. Solo pueden subirse gastando experiencia. Se consideran especiales, y cuestan 5 PX por nivel.

**Runas/Alquimia:** Se utiliza para escribir e interpretar textos mágicos. También define el dominio sobre la magia de objetos o Alquimia. Es un arte creado por los humanos sin ayuda divina.

**Druidismo:** Refleja el manejo de animales, vegetales y las fuerzas de la naturaleza. No afecta a los muertos.

**Hechicería:** Refleja el dominio sobre los hechos mundanos y las probabilidades (o sea, la suerte).

**Elementalismo:** El control sobre el fuego, el agua, el viento y la tierra.

**Brujería:** El control sobre la maldad, la electricidad, las enfermedades y la oscuridad.

**Magia blanca:** El control sobre los pensamientos positivos, la luz y la fuerza vital de los seres vivos.

**Magia Astral:** Para el dominio sobre el espacio, el tiempo, los espíritus y las almas.

**Ilusionismo:** Para crear ilusiones y manipular la percepción de los sentidos.

**Nigromancia:** Dominio sobre los cuerpos inertes y las criaturas no muertas.

## TIPOS DE MAGIA.

---

La magia solo está disponible después de realizar el primer ritual mágico. A la hora de lanzar un conjuro, los hechiceros pueden usar tres fuentes de poder distintas:

- **Interior:** El hechicero usa sus propias fuerzas para conjurar el efecto mágico menor o ilusorio, conocido como sortilegio. Es el tipo de magia menos poderosa, pero la más fácil de utilizar.

En este tipo de magia también pueden incluirse algunos talentos de origen psíquico, conocidos normalmente como poderes mentales, aunque los hechiceros no tienen tan desarrollado estos talentos como los verdaderos psíquicos.

- **Del medio ambiente:** El hechicero conjura y utiliza las fuerzas de la naturaleza, el espacio y el tiempo mediante fórmulas preconcebidas, de efectos muy concretos, conocidas como conjuros. Este tipo de magia se denomina pagana o arcana.

- **Invocando entidades superiores:** Mediante complejos rituales, el hechicero puede solicitar la ayuda de entidades espirituales de alto nivel, como pueden ser los ángeles y los demonios, realizando verdaderos milagros. Se puede adquirir un gran poder mediante este tipo de magia, pero la ayuda siempre acarrea un alto precio.



### **SORTILEGIOS: MENTALISMO O ILUSIONISMO.**

Consiste en crear ciertos efectos mediante la propia voluntad del mago. Este tipo de magia se basa en combinar ciertas habilidades mundanas con la Voluntad del hechicero, obteniendo así ciertos efectos. Realizar una tirada mágica de este tipo cuesta 5 puntos de aturdimiento o fatiga, o un punto de maná (PM).

- **Empatía:** También conocida como psicología. Puede usarse para tratar con animales y plantas, así como para leer la mente, o influir en el estado de ánimo de cualquier clase de criatura (humana, animal o vegetal). La víctima puede resistirse mediante una tirada de Voluntad + concentración. Por cada éxito del hechicero, se obtendrá un punto de bonificación en las tiradas de Inteligencia y Carisma ante la víctima durante toda la escena.

- **Ocultismo:** Para realizar rituales. Esta habilidad es imprescindible para convocar criaturas superiores en nuestro plano. Para invocar a un ser superior, se debe de realizar una tirada sostenida de Inteligencia + ocultismo a dificultad difícil, y obtener tantos éxitos como puntos en la característica de Voluntad tenga la criatura invocada.

No existe tiempo límite para realizar un ritual, pero dado que se ha de realizar una tirada por turno, supone un alto esfuerzo para el invocador. Es posible realizar una invocación entre varios hechiceros, aunque deberán ponerse de acuerdo en quien disfrutará de los beneficios de dicha invocación. También es posible reducir la dificultad de la tirada cumpliendo los requisitos de invocación de la criatura (ver apartado de Milagros para mayor información).

- **Hipnotismo:** Permite socavar la voluntad de un ser racional, pero requiere contacto visual. La víctima puede resistirse mediante una tirada de Voluntad + coraje. Por cada éxito del hechicero, la víctima quedará un turno bajo las órdenes del mago. El dolor anula el sortilegio. Se puede hipnotiza a más de una víctima, usando las reglas de acción múltiple.

- **Teología:** El conocimiento sobre entidades espirituales es imprescindible para tratar con ellas. Esta habilidad se usa para tratar con las entidades invocadas o con criaturas espirituales. A efectos de juego, se usa igual que la habilidad de persuadir, pero gastando puntos de aguante.

- **Actuar.** La palabra y la oratoria es un recurso muy usado por los hechiceros. La poderosa voluntad de un brujo puede influenciar a cualquiera que la escuche durante el suficiente tiempo. Cuando el hechicero realice un discurso usando su talento mágico, tira Voluntad + actuar VS la Voluntad + concentración del personaje de más alto nivel. Cada éxito otorgará un bono al carisma del mago frente a todo aquel que lo escuche. Esta maniobra, a contrario de empatía, puede usarse contra grandes grupos, pero no es útil contra animales u otra clase de seres.

- **Poderes psíquicos:** No es magia propiamente dicha. La mente del un hechicero es más poderosa de lo normal, por lo que, opcionalmente, un hechicero puede repartir parte de sus puntos de característica en la característica de Psiónica y poder adquirir algunos poderes mentales gastando puntos gratuitos. Si el PJ no se crea con esta característica, no podrá adquirir poderes mentales durante el juego.

### Poderes psíquicos en los hechiceros.

Los poderes más comunes entre hechiceros son los no agresivos (aquellos que se utilizan tirando Psiónica + habilidad psíquica VS una dificultad fija a nivel normal), ya que un hechicero no es un verdadero personaje psíquico, y su talento es más fruto de la influencia de la magia que de sus facultades mentales.

Todos gastan una cantidad de aguante igual al nivel de la habilidad psíquica que se utilice, aunque un personaje puede optar por usar un nivel inferior para agotarse menos.

Prácticamente en todos los relatos de espada y brujería se comentan que los hechiceros, brujos y otros usuarios de la magia, además de sus talentos mágicos, poseen ciertos poderes de origen mental. Aquí dejo las habilidades psíquicas que, a mi juicio, mejor encajarían con un hechicero, consulta el suplemento de súper poderes, o el apartado de poderes psíquicos del juego "Crónicas Necrománticas" para más detalle (o si quieres ampliar la lista de poderes).

- **Clarividencia.** Esta habilidad permite expandir la consciencia hacia un lugar lejano, del mismo modo que se puede ajustar la visión de unos prismáticos. Con ello se puede "ver" objetos lejanos, revisar una habitación a través de una puerta o pared, o averiguar que tiene alguien en un bolsillo.

La distancia máxima a la que puede expandirse la consciencia es de 200 metros por éxito en la tirada. Los objetos sólidos, como paredes o portones, aumentan la dificultad de la tirada en 1 punto por m de grosor.

- **Telepatía.** Permite comunicarse mentalmente con otra persona, con o sin este poder. La distancia máxima a la que puede proyectarse un pensamiento es de 100 metros x (Número de éxitos al cuadrado). Para poder interferir un mensaje mental, es necesario superar una tirada enfrentada de VOL + telepatía.

- **Telemetría.** Con este poder, el psíquico tendrá visiones a cerca del objeto que tenga entre las manos. La información parecerá en forma de flash backs y, al menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos del juego, el jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador a cerca de dicho objeto por éxito obtenido superior a dos. Mientras el poder de telemetría esté en uso, el PJ ganará temporalmente la habilidad de manejar y utilizar dicho objeto, obteniendo un bono igual telemetría/2.

- **Telekinesia.** Es la capacidad de manipular, golpear y mover objetos con la fuerza de la mente. El PJ podrá coger, lanzar y mover objetos con una fuerza y habilidad igual a los éxitos obtenidos en la tirada. Cuando se quiera mover un objeto a cierta distancia utiliza las mismas reglas utilizadas en las proezas físicas normales (pero sustituyendo Fuerza por telekinesia, Voluntad por Psiónica y vigor por concentración).

- **Proyección astral.** El espíritu del PJ adquiere la habilidad de abandonar su cuerpo y viajar libremente. La forma espiritual mantendrá un aspecto idéntico al del personaje, pero será translúcida y levemente brillante. En su nueva forma, el PJ podrá flotar y atravesar objetos sólidos, pero no podrá sujetar ni tocar nada del mundo "real". Sin embargo, podrá usar cualquier poder psíquico que posea.

La forma astral se mantendrá tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada, para mantenerse más tiempo, se ha de superar nuevamente la tirada cuando se cumpla el plazo, la consciencia del personaje volverá a su cuerpo.

### **MAGIA ARCANA**

Este tipo de magia es el más común y conocido, debido a que combina un poder decente, y el coste no es excesivamente alto. Consiste en el dominio del medio natural mediante una mezcla de poder propio y el uso de rituales preconcebidos y fórmulas arcanas, conocidas como conjuros.

Con estos conjuros se pueden invocar efectos determinados, como emanar agua, lanzar bolas de fuego, incluso se pueden invocar animales y entidades espirituales inferiores (elementales de agua, seres infernales, y demás criaturas dimensionales del bestiario). Aunque puede usarse empleando el poder divino, es mucho más frecuente que el hechicero realice acopio de las fuerzas espirituales y naturales del entorno, reservando su valioso poder divino para otros menesteres.

#### **Los conjuros.**

Un conjuro es un conjunto de palabras arcanas y gestos que, mezclados con un poco de poder mágico, causa un efecto determinado y preestablecido.

Gracias a su conocimiento de la magia, el hechicero tendrá acceso a ciertas listas de conjuros arcanos.

La única condición que se impone es que el nivel del conjuro ha de ser igual o menor a la habilidad mágica pertinente, dividida entre dos. Ejemplo: aprender un conjuro de nigromancia de nivel 5 requiere la habilidad mágica Nigromancia a nivel 10 o más.

Se pueden aprender nuevos conjuros de varias formas distintas.

- Interpretando textos antiguos: Si un hechicero encuentra un pergamino antiguo puede memorizarlo realizando una tirada de Inteligencia + runas a dificultad normal + nivel del conjuro. Si tiene éxito, el conjuro se le quedará gravado en la memoria (aunque no podrá usarlo a menos que la habilidad mágica pertinente esté en un nivel adecuado). Lo aprenda o no, el pergamino mágico arderá y quedará inservible.
- Usando la ayuda de un ser superior. Una de las cosas que se le pueden pedir a un ser invocado es que te proporcione nuevos conocimientos mágicos. Realiza una tirada de Carisma + teología a dificultad normal + el nivel del conjuro, si se tiene éxito, el ser otorgará el conjuro al hechicero, a coste de 2 PM por nivel del conjuro.
- Subiendo de nivel una habilidad mágica. Cada vez que se suba de nivel una habilidad, se aprende automáticamente un conjuro de la escuela mágica correspondiente. El conjuro aprendido es elegido por el jugador, siempre y cuando se posea la habilidad mágica a un nivel adecuado

#### **La concertación de energía mágica.**

Para realizar un conjuro se requieren de dos cosas: Una es conocer los detalles del ritual (gestos y palabras mágicas), lo otro es una pequeña cantidad de energía mágica. Los hechiceros son, básicamente, contenedores de energía mágica, por lo que, para tareas tan simples como recitar un conjuro, les es posible imbuirse de la energía proveniente del medio ambiente.

Realizando una tirada de Inteligencia + concentración el hechicero puede crearse rodear en torno suya una cantidad de PM tan alta como éxitos obtenga. Realizar una tirada de este tipo consume 5 puntos de agotamiento por turno.

La dificultad de esta tirada oscilará entre fácil, normal y complicado, dependiendo de las circunstancias, la cantidad de energía espiritual y mágica que exista en torno del mago y el tipo de magia que se utilice (druidismo, por ejemplo, será mucho más activa en una selva que en una ciudad, y nigromancia alcanzará su máxima potencia en un cementerio).

## 2. HECHICEROS COMO PERSONAJES

La energía mágica que se consiga con esta tirada se queda en torno del mago, en forma de un aura resplandeciente, pero no entra dentro de él, por lo que solo se puede usar para realizar una tirada de lanzamiento de conjuro (lee mas abajo). De ninguna manera se podrá almacenar dentro del hechicero y tampoco podrá usarse para ningún otro propósito que sea el de lanzar conjuros de magia arcana.

Si urge mucho realizar el conjuro, se puede recurrir a otros medios para conseguir la energía mágica necesaria:

- Existen conjuros, como el de crear vara, que permiten crearse un contenedor mágico de PM y guardarlo para momentos de necesidad. Esto es muy útil ya que permite realizar conjuros sin tener que perder el tiempo en tiradas de concentración. No obstante, este tipo de magia es demasiado débil y pobre, y no puede ser usada en los milagros.
- Otra opción es usar el poder mágico almacenado en el interior del hechicero, el concedido por los dioses en un ritual. No obstante, dada la dificultad para obtener dicho poder, no es algo muy aconsejable.

### Lanzar conjuros

Se realiza igual que cualquier otra triada. El máster determina que habilidad y característica mágicas son las apropiadas, y define la dificultad a superar. La dificultad siempre será a nivel normal (el DJ puede considerar algo más difícil si la situación lo requiere) + el nivel del conjuro ha utilizar (que oscila entre 1 y 5). Si se falla en la tirada de dificultad, el conjuro no funcionará, funcionará de manera inversa, o algo peor.

Si el conjuro afecta a otra persona (causa daño, altera sus sentidos, modifica su voluntad, etc.), el afectado tendrá derecho a defenderse, realizando una triada enfrentada contra la triada del hechicero (cuya naturaleza dependerá del tipo de conjuro). Por tanto, en este tipo de conjuros, la tirada mágica del hechicero deberá superar dos dificultades distintas: la dificultad propia del conjuro, y la tirada de resistencia del afectado.

Todo conjuro consume una cantidad de PM igual a su nivel. Si el hechicero no ha realizado una tirada de concentración mágica, o no lo ha hecho lo suficiente bien, el valor se le restará a sus propias reservas de PM.

### Escritura rúnica.

Las runas son escrituras mágicas impresas en objetos o pergaminos, con el fin de dotarlos de capacidades mágicas.

Este arte fue creado hace siglos, como alternativa al culto de los dioses. Con ella, se puede emular el poder mágico sin depender tanto del favor divino, pero con mucha menos efectividad.

Un hechicero podrá imprimir en un texto u objeto cualquier conjuro que conozca.

La escritura rúnica requiere sobrepasar una tirada de Habilidad (o Técnica) + runas a dificultad fácil + el nivel del hechicero. Si se supera, el conjuro quedará inscrito en forma de runas antiguas en el objeto u pergamino. Inscribir un conjuro mediante runas cuesta 5 puntos de aturdimiento y una hora de tiempo por nivel del hechicero

Los hechizos de protección, o aquellos que afecten a una zona, si se inscriben mediante runas, pueden ser dotados de condiciones, para que solo funcionen si se cumplen determinados hechos.

Los pergaminos mágicos pueden ser leídos una y otra vez (a menos que otro mago quiera memorizarlos), para poder realizar el conjuro con menor esfuerzo. Un conjuro realizado mediante la lectura de pergamino no requiere de una tirada de concentración mágica, la energía ambiental se acumulará automáticamente en torno del mago a una velocidad que oscila entre 1 PM y 3 PM por turno, dependiendo de la cantidad de energía espiritual que resida en la zona. El conjuro deberá ser recitado durante tantos turnos como sea necesario, hasta acumular suficiente PM. Leer un pergamino cuenta como una acción completa, que requiere toda la atención del hechicero, e imposibilita realizar ninguna otra acción.

Los objetos inscritos por runas mágicas podrán realizar el conjuro inscrito una vez al día, sin coste alguno. Para que el conjuro pueda realizarse más de una vez al día se requiere más de una inscripción en el objeto.

La magia de objetos, o alquimia, posee conjuros más versátiles para inscribir hechizos en objetos, pero es necesario aprenderlos por separado.

## MILAGROS

Esta forma de magia requiere la intervención de una entidad superior en el plano físico. Para atraer a dicha criatura, se ha de realizar la ya mencionada tirada de ocultismo, pero eso no basta. Una criatura invocada en este mundo puede hacer lo que le de la gana, no estamos hablando de simples diablos, o criaturas elementales, que pueden invocarse mediante un conjuro, muchos de estos seres han sido tomados (o puede que lo sean) por dioses en antiguas civilizaciones, por lo que no van a ayudar a un mero mortal sin obtener nada a cambio.

### El primer ritual

Es el primer rito mágico que realiza el personaje, y por el cual se trasforma en hechicero. Ten en cuenta que antes de realizarlo, aún es un mero ser humano, sin ningún tipo de talento mágico.

Lo único que diferencia a este ritual de los demás es el motivo, es decir, como es posible que el PJ conozca los medios para invocar a una entidad superior. Dependiendo de la ambientación, puede ser una simple cuestión de educación, o el DJ puede requerir ciertos niveles de ocultismo y teología, o tener acceso a un maestro o biblioteca arcana.

Las entidades superiores suelen dar poca importancia a los mortales, pero les dan aún menos a los hechiceros primerizos, por lo que en primer ritual suele haber multitud de problemas, sobre todo si el hechicero es ambicioso.

### Las invocaciones.

Perfecto, ya has realizado tus tiradas de ocultismo y has logrado que cierta deidad milenaria se materialice ante ti. ¿Y ahora qué? Pues depende de la entidad invocada:

Las deidades malignas, conocidas también como demonios, suelen conceder grandes cantidades de PM por los puntos de humanidad el hechicero (10 PM por punto de humanidad), o por la sangre de sacrificios humanos (1 PM por cada 5 PV que posea la víctima, 1 PM por 1 PV si es una virgen o inocente). Si un brujo perdiese toda su humanidad, quedará a servicio de la entidad para toda la eternidad.

Las deidades benignas son más reacias a dar sus favores, y exigen lealtad absoluta de parte del hechicero. Estas entidades solo otorgarán PM a aquellos que son devotos sirvientes, y que les pueden ser útiles en el futuro, por lo que suelen pedir cierto tipo de obligaciones y penitencias a sus seguidores. Todos los hechiceros que adoran a este tipo de entidades son fanáticos enemigos de los sirvientes de entidades malignas. Dependiendo de los favores prestados, la entidad puede otorgar entre 10 y 60 PM al hechicero.

## 2. HECHICEROS COMO PERSONAJES

Las deidades neutrales suelen estar más preocupadas por el medio ambiente y los seres vivos que por los conflictos entre el bien y el mal. Estas entidades son menos rígidas, pero solo aparecen en ciertos lugares especiales, normalmente en espacios naturales imponentes. Dependiendo del lugar, y del comportamiento del hechicero, otorgarán entre 5 y 30 PM

También es posible convencerlos de que nos otorguen sus favores si realizamos un pacto con ellos, ofreciéndoles algo que anhelan (como destruir el culto de otro dios en cierto lugar). En tal caso, nos “regalarán” 5 PM por éxito que obtengamos en la tirada de Inteligencia + teología (la dificultad variará, en función del humor de la deidad, los servicios prestados anteriormente, y las condiciones del pacto).

### Uso del poder divino

Los PM obtenidos mediante un ritual de invocación representan el poder divino que le han otorgado al hechicero. Durante el ritual, el jugador ha de decidir como repartir el PM obtenido por su mago:

**Para subir los atributos mágicos del hechicero.** Subir una característica mágica cuesta 10 PM por nivel, pero nunca podrá sobrepasar el límite máximo impuesto por el DJ. El aumento solo surtirá efecto como consecuencia directa de un pacto, con una entidad superior presente, no vale acumular PM por cualquier otro medio, o almacenarlos en un contenedor, y subirse las puntuaciones como si nada.

**Experiencia.** Se puede canjear 1 PM por un PX, y obtener mejoras en las habilidades, tanto mundanas como mágicas.

**Para atraer la ayuda divina.** El hechicero puede pedirle un favor personal a la entidad divina, gastando una cantidad de PM igual a la Voluntad de dicha entidad (aunque el DJ puede aumentar dicha cantidad, en función del tipo de deseo). El deseo puede ser cualquier cosa, siempre que esté dentro de lo razonable (amor, salud, dinero, etc.).

**Guardarlos.** Con esta opción, el hechicero puede guardar la magia dentro de su cuerpo. Los PM guardados dentro del hechicero pueden usarse para realizar tanto sortilegios (1PM), conjuros (1 PM por nivel del conjuro), o milagros (más abajo). No obstante, si el hechicero decide guardarse los PM, no podrá usarlos para ninguno de los fines anteriormente descritos (ni para subir sus atributos mágicos, ni para obtener experiencia, ni para obtener ayuda divina).

Un hechicero no puede almacenar dentro de su cuerpo una cantidad de PM superior a la su (Voluntad + vigor) x 3. También pueden guardarse en un contenedor, pero en tal caso, no servirán para realizar milagros, y solo serán útiles para crear sortilegios y conjuros.

### Los milagros.

Un milagro es la habilidad que tiene el hechicero de liberar el poder divino almacenado en su interior para alterar la realidad en su provecho. No existen hechizos, el PJ describe el efecto mágico que desee crear, y es el máster decide que característica y habilidad mágica se utilizará, así como la dificultad a superar para que dicho efecto se produzca.

Usa la siguiente tabla para orientarte, e imponer una dificultad equilibrada a las tiradas mágicas. Sobre todo, usa tu sentido común.

## 2.HECHICEROS COMO PERSONAJES

Efecto	Ejemplos	Dif
Muy fácil	Levitar un objeto, encender una vela	10
Fácil	Quemar una tabla de madera. Crear agua.	14
Normal	Levitar uno mismo, lanzar un rayo.	18
Complicado	Invocar a un oso, alzar un muro de tierra.	22
Difícil	Moldear el hierro, perforar un muro.	26
Muy difícil	Invocar un demonio, moldear el acero.	30
Imposible	Hacer que un volcán entre en erupción.	32
Épico	Transformar una moto en una limusina	35
Increíble	Levantar un tanque, desintegrar a alguien.	38
Legendario	Moldear lo que sea, provocar un maremoto.	42
Superheroico	Poner en órbita un elefante	46
Titánico	Sacara flote un barco, levitar una montaña	50
Cósmico	Destruir una ciudad, mover placas tectónicas.	54
Divino	Lanzar una montaña fuera del planeta	58

En este tipo de tiradas las dificultades, más que nunca, son muy subjetivas. Si quieres que un mago realice un conjuro, ponle una dificultad menor, si crees que el hechizo es muy alocado, no tiene fundamento, o pone en peligro la estabilidad de la partida, adjudícale unas dificultades imposibles. Otras cosas a tener en cuenta son:

- Se impone una dificultad para crear el hechizo, pero eso no quita las tiradas de resistencia de una posible víctima si el conjuro es ofensivo. Es decir, un conjuro ofensivo debe superar dos cosas distintas, la dificultad de ejecución, y la tirada de resistencia de la víctima.
- El gasto de PM de un milagro es igual al valor de la característica mágica usada. Un mago puede regular el gasto de PM usando premeditadamente un valor inferior en sus características. Los PM almacenados en un contenedor mágico, o los sacados por una tirada de concentración mágica no son válidos para los milagros, solo se admite poder dividido, puro y duro.
- Los milagros alteran la misma realidad, tenlo en cuenta. Es obligación del máster el describir los efectos de fallar una tirada mágica. Dependiendo del fracaso, las consecuencias pueden variar. Mejor no recurras a la muerte, estropea la partida, es mejor cosas como un gasto inútil de PM, que el hechizo funcione con menor potencia, o se descontrole, el mago puede resultar herido, perder mas humanidad, acumular paradoja (ver mas abajo), o dañar el continuo espacio – tiempo, atraer a una criatura extraña, atraer al mala suerte, etc. Se creativo. Cuanto mas duro seas, menos se arriesgarán los PJS a realizar hechizos imposibles, y actuarán de forma menos alocada.
- Si las intenciones del hechicero son demasiado ambiciosas, alteran en exceso el curso del juego, o molesta a los demás jugadores, la dificultad y las consecuencias nefastas deberían aumentar exponencialmente. No permitas las fantasmadas, o el juego se descontrolará.
- Si se desea crear un efecto mágico que requiera el dominio sobre varios aspectos de la realidad, por ejemplo, hacer que un gato vuele y se prenda fuego, se requerirán varias tiradas de las habilidades correspondientes.

### Recuperar PM

En teoría, solo se puede recuperar PM invocando de nuevo a la entidad a la que servimos. Pero los seres humanos siempre han sido muy pícaros, y prefieren hacer trampas a tener que servir a un ser superior. Existen “trucos” para recuperar PM, no obstante, recuerda que un mago no puede acumular una cantidad de PM superior a la su (Voluntad + vigor) x 3.

**Túmulos:** Un túmulo es un lugar con una fuerte presencia espiritual. Todo mago que permanezca en ese santo lugar recuperará 2 PM por hora de reposo. Estos lugares son muy codiciados, y muchos cónclaves de hechiceros han entrado en conflicto por culpa de ellos, por si fuese poco, suelen estar en lugares de gran riqueza natural, por lo que, a demás de ser más inaccesibles, suelen estar ocupados por otras clases de seres sobrenaturales.

**Meditación:** Por cada hora de meditación el hechicero recuperará tantos PM como éxitos saque en una tirada de Voluntad + concentración a dificultad normal.

**Drenaje:** Las criaturas espirituales poseen cierta cantidad de energía divina. Conjuros como “controlar elementales” o “controlar demonios” pueden usarse con entidades inferiores y forzarlas a entregarnos su esencia. Un demonio, ser celestial o elemental tiene tantos PM como valor en Voluntad posea. Este tipo de acción es sumamente peligrosa, ya que el hechicero se ganará la enemistad de todas las entidades sobrenaturales que pertenezcan al mismo bando del ser apresado. Muchos hechiceros son fieles a una deidad determinada, y se dedican a cazar criaturas sirvientes al bando contrario, de esa forma matan dos pájaros de un tiro: sirven a su dios, y recaudan poder. Otros, directamente atacan a todos los bandos sin importarles el alineamiento, acumulando una gran cantidad de poder en poco tiempo, a costa de convertirse en prófugos y parias de la comunidad mágica. Los PM drenados pasan directamente dentro del hechicero.

## CONSECUENCIAS DE LA MAGIA

Si creías que la vida de un hechicero era complicada, espera a leerte este apartado.

### Código del hechicero.

Aunque los hechiceros son personajes solitarios y reservados por naturaleza, conviven en un mundo ajeno a la magia. Debido a eso, desde tiempos inmemoriales, toda la comunidad mágica respeta una serie de tradiciones, cuya traición supone un serio castigo, o incluso la muerte. No importa la personalidad o las ambiciones del hechicero, si sabe lo que le conviene, no quebrantará estas reglas:

- Mantener en secreto la existencia de la magia. Una demostración pública de poder es seriamente penada.
- Respetar siempre la jerarquía maestro-discípulo. Los discípulos rebeldes son castigados severamente.
- Obedecer la voluntad de la entidad suprema. Todo aquel que no respete los designios de su dios sufrirá su ira.

## Enemigos

En la vida de un hechicero siempre existe el peligro:

- Los hechiceros adquieren su poder asociándose con una entidad, y al asociarse con una entidad automáticamente quedas en el punto de mira de una entidad rival. Un ser superior no se va a molestar en castigar un insignificante hechicero (al menos, no siempre), pero sus seguidores, y las entidades inferiores, si pueden suponer un peligro.
- Existen muchas otras criaturas sobrenaturales: Dragones, seres féricos, vampiros, zombis, individuos con poderes psíquicos, etc. Esas criaturas pueden suponer una amenaza para el hechicero o interferir con sus planes.
- Desde tiempos inmemoriales, la Santa Inquisición ha perseguido a los usuarios de la magia, sencillamente por adorar a un dios diferente. Y aún lo hace, aunque en secreto.
- Sociedades gubernamentales, corporaciones secretas, u otras entidades sobrenaturales pueden tener planes para los usuarios de la magia, o trabajar para una entidad rival.
- Los mismos hechiceros se pelean entre si. Ya sea por pertenecer a deidades distintas, o por el dominio de un túmulo sagrado, o simplemente por intereses económicos o para escalar en la jerarquía del cónclave.

## La paradoja.

Todo mago altera la realidad con sus hechizos. La paradoja es el efecto nocivo que ejerce la magia sobre la realidad.

Cada conjuro lanzado provoca tantos “puntos de paradoja” como puntos de PM use su conjuro. Un fracaso en la tirada de dificultad agrega tantos puntos como fallos. Una pifia, los duplica. La paradoja suele reducirse en un punto por hora, pero puede bajar mas o menos en lugares donde la magia sea mas abundante (túmulos, portales, etc.) o menos (ciudades, dimensiones extrañas, etc.).

Un mago puede acumular tanta paradoja como Voluntad + concentración posea. Por cada dos puntos de más, aumentará en uno la dificultad de las tiradas mágicas. Es decir, si la dificultad de un conjuro es 17, con 6 puntos de paradoja superiores a la Voluntad + concentración del mago, sería de 20.

Cuando se falla en una tirada mágica, la gravedad del fallo depende de los puntos de paradoja acumulados. Aquí tienes algunos ejemplos, pero mejor que seas imaginativo y crees tus propios castigos para magos descuidados.

Paradoja	Posibles efectos
1-5	1d6 de daño contundente no absorbible. Ruido
5-12	1d6 de daño letal no absorbible. Tropezar y perder turno.
13-16	Del mago sale 2d6 rayos de 1d6 de daño. Mala suerte
17-20	Perdida temporal de un sentido. Fuertes temblores.
21-25	3d6 de daño. Clima adverso con tormentas y nevadas.
26-32	Gran explosión de 8d6 de daño y 500 m. Tempestad..
33-39	Un terremoto de escala 10. Tsunami
41-50	Un arcángel o demonio aparece para castigar al mago
50-60	Agujero en la realidad que succiona con 6D10de FUE
+60	Cosas como holocausto, hecatombe, y otras burradas.

## 2. HECHICEROS COMO PERSONAJES

Teniendo en cuenta lo caótico que resulte el conjuro, el coste de paradoja puede subir o bajar hasta 5 puntos. Todo depende de las probabilidades, cuanto mas posibilidades exista de que un hecho ocurra si ayuda de magia, menos efectos tendrá en la realidad, y menor será el coste de paradoja.

Efecto	Paradoja	Ejemplo
Insólito	+5	Un dragón en mitad de una ciudad
Raro	+3	Combustión espontánea de un peatón en una ciudad
Casual	0	Una erupción en un terreno volcánico
Efecto	Paradoja	Ejemplo
Normal	-1	Rayo en mitad de una tormenta
Común	-3	Incendio en un bosque en pleno verano
Cotidiano	-5	Un accidente de coche.

Nota: Después de un fallo, la paradoja de un mago suele volver a 0. Opcionalmente, puedes pedir una tirada de dado, el valor sacado en el dado será los puntos de paradoja que se queden en el mago.

# DIOSES Y DEMONIOS

*A estas alturas tal vez te preguntes que son exactamente los dioses, las entidades espirituales, los demonios, y todas esas criaturas que te mencionan una y otra vez todos los cultos de todas las religiones del mundo.*

*Pues bien, imagínate la energía que se dispersó con el Big Bang, imagínate que parte de esa energía adquiere consciencia y empezase a viajar por el cosmos. Imagínate que, por algún motivo, decide encapsularse a si misma en un cuerpo más o menos material y decide presentarse en este planeta. Eso es un dios.*

*Por supuesto no todas las entidades son iguales. Igual que no todas las estrellas brillan con la misma fuerza, no todos los seres espirituales son igual de poderosos. Algunos, solo han sido considerados dioses por un corto periodo de tiempo, otras, son siervos de ellos, o son sus creaciones. Existen infinidad de seres espirituales, y ninguno idéntico.*

*No te engañes, el término dios y demonio es tan relativo como el de bien y mal. Podríamos decir que un dios es una entidad con suficiente poder como para conseguir un culto perdurable entre la población humana. Un culto siempre adora a un dios, no importa lo maligno que sea, para ellos siempre será la entidad más poderosa, el origen del universo, un ser omnipotente.*

*Te diré un pequeño secreto, no son omnipotentes. Realmente son seres formidables, incluso las entidades más insignificantes son muy superiores que un ser humano, pero seamos realistas, si fuesen omnipotentes ¿para qué necesitarían a la raza humana? Bueno, tal vez no nos necesiten, tal vez solo se diviertan, o les guste ser idolatrados. O tal vez no.*

*Puede que te preguntes porque se tanto del tema...*

*Digamos que llevo mucho tiempo tratando con ellos.*

## ENTIDADES SUPERIORES

---

Desde el principio de la historia, los seres humanos han adorado a los dioses. Los hechiceros, además, se atreven a interactuar con ellos. Existen en todas las culturas, en todas las civilizaciones, en ocasiones, con nombres distintos. No se saben cuantas existen, ni que poder tienen en realidad. Solo conocemos la esencia microscópica que se nos muestra cuando son invocadas.

Las representaciones de entidades divinas se crean con las siguientes puntuaciones: 1300 PG, sin límites de ningún tipo. Ten en cuenta que estas representaciones son meras imágenes, de un poder muy inferior al real. La entidad adopta ese aspecto para poder interactuar en esta dimensión sin destruirla. Las entidades divinas tienen ciertas facultades especiales:

- Poseen un alto nivel de telepatía (telepatía, lectura mental y controlar pensamiento, en una sola habilidad), y de telequinesia (telequinesia y telequinesia fina, en una sola habilidad). Así como el dominio de las fuerzas místicas del universo (magia). Estas habilidades son innatas en ellos.
- Los principios determinan le comportamiento general del culto, sus preferencias, y el tipo de magia predominante entre sus hechiceros (se han de mantener al menos 2 niveles por encima que el resto). Los beneficios son bonificaciones que se otorgan a todo personaje que escoja el culto a esa entidad. Toda deidad otorga 2 puntos extras en características mágicas, 3 en habilidades mágicas y 3 en habilidades mundanas.
- Sus puntos de vida se calculan como (Constitución + Voluntad) x 10. Son completamente inmunes al agotamiento, al miedo, la enfermedad y al control mental.
- También son completamente inmunes al daño físico, se regeneran a una velocidad igual a su constitución por turno, sin que le suponga acción alguna, son inmortales.
- Frente a cualquier criatura inferior (es decir, que no sea otra entidad divina) sufren la ventaja "aura de devoción", que les otorga una bonificación en las tiradas sociales y mentales de +10.
- Si se diese el caso de que una entidad fuese destruida, no podría volver al mundo físico antes de 99 años.
- Toda deidad puede, sin necesidad de tirada alguna, retirar cualquier poder mágico otorgado a un sirviente, por lo que es más que conveniente tenerlas contentas y seguir sus deseos.
- Una entidad divina no está versada precisamente en las acciones físicas. Ten en cuenta que se tratan de seres de pura energía y voluntad que adoptan un cuerpo físico. Son muy superiores, pero al entrar en un cuerpo físico se limitan muchísimo. Si usan la magia, les afecta la paradoja igual que los hechiceros, pero reducida a la mitad. Sus otros poderes no sufren efecto alguno.

Aquí dejo algunas entidades, sacadas de diversas fuentes mitológicas. Muchas de ellas son nombradas de formas diferentes según las culturas. Eres libre de introducir o inventarte otras.

## SET



**NOMBRE:** Set, la gran serpiente, el dios serpiente, Loki.

**DESCRIPCIÓN:** Set es una entidad maligna, y uno de los dioses más antiguos conocidos. Los espantosos rituales del culto a Set se llevan a cabo en templos, tumbas, y pirámides e incluyen sacrificios humanos y obscenidades de hechicería. El sólo nombre de Set evoca repulsión y terror tanto entre los pueblos civilizados como entre los bárbaros desde el comienzo de la historia. Siempre se manifiesta como una enorme y majestuosa serpiente de ojos brillantes y de una o más cabezas.

**CARACTER:** Set es sumamente astuto y manipulador, adora la corrupción y que se sometan a él, le encanta ser idolatrado.

**CULTO:** En sus invocaciones, solo se aceptan sacrificios humanos.

**PRINCIPIOS:** Lealtad, corrupción, discreción, perseverancia, brujería, ilusionismo.

**BENEFICIOS:** Subterfugio+2, ocultismo +1, alerta +1, brujería +2, ilusionismo +1, Volen+2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	19	Destreza	19	Voluntad	19	Carisma	10
Fuerza	22	Habilidad	10	Percepción	15	Inteligencia	20

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	14	Rupt (destruir)	18	Volen (control)	10	Solu (alterar)	12	Psiónica	16
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	----------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	11	Ilusionismo	21	Hechicería	26	Brujería	21	Telekinesia	18
Nigromancia	31	Magia Astral	16	Magia Blanca	16	Elementalismo	21	Telepatía	23

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	12	Pelea	3	Persuasión	15	Agilidad	18	Vigor	11
Puntería	5	Subterfugio	20	Sigilo	5	Intimidar	14	Lucha	8
Coraje	8	Seducir	3	Artesanía	4	Pres-Digitación	8	Ocultismo	13
Actuar	8	Investigación	12	Medicina	0	Supervivencia	4	Psicología	10

## TIAMAT



**NOMBRE:** Tiamat, Tifón, Fenrril.

- **DESCRIPCIÓN:** Una entidad de puro caos y destrucción. A contrario de Set, no busca la conquista o la corrupción, si no la aniquilación total. Suele presentarse como un enorme dragón de cinco cabezas.

La religión babilónica la presentaba como la diosa del mar, que, enloquecida por una infidelidad de su amado, arremete contra toda la creación, creando una legión de demonios. En la mitología griega se la considera la madre de todos los monstruos.

**CARACTER:** Es una de las deidades más temperamental. Suele montar en cólera cuando no se cumplen sus deseos. Prefiere los actos directos y de brutalidad desmesurada. Solo muestra cierta indulgencia a sus creaciones, las

criaturas mitológicas (hidras, dragones, y similares)

**CULTO:** Adora el caos y la destrucción. Cualquier acto de brutalidad es siempre bien visto.

**PRINCIPIOS:** Caos, rebeldía, coraje, anarquía, brujería, elementalismo.

**BENEFICIOS:** Pelea+2, coraje +1, intimidar +1, elementalismo +2, brujería +1, Rupt +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	24	Destreza	19	Voluntad	15	Carisma	10
Fuerza	26	Habilidad	10	Percepción	15	Inteligencia	10

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	18	Rupt (destruir)	19	Volen (control)	14	Solu (Alterar)	14	Psiónica	10
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	----------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	10	Ilusionismo	10	Hechicería	16	Brujería	21	Telekinesia	18
Nigromancia	18	Magia Astral	21	Magia Blanca	12	Elementalismo	16	Telepatía	13

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	12	Pelea	26	Persuasión	15	Agilidad	18	Vigor	19
Puntería	5	Subterfugio	10	Sigilo	9	Intimidar	22	Lucha	0
Coraje	8	Seducir	3	Artesanía	4	Pres-Digitación	8	Ocultismo	10
Actuar	4	Investigación	8	Medicina	0	Supervivencia	10	Psicología	0

## GEA



**NOMBRE:** Gea, Madre tierra, Epona, Isis.

**DESCRIPCIÓN:** El espíritu de la Tierra, es como mejor se define a esta diosa. Representa a todas las criaturas vivas y al equilibrio natural. En el pasado fue una de las deidades más adoradas, y aún existen una gran cantidad de cultos que la adoran en secreto.

**CARACTER:** Es una entidad muy compasiva y apacible, aunque sumamente firme e indomable. Es capaz de perdonar a cualquier blasfemo que atente contra ella si vuelve arrepentido, y, un solo instante después, desatar una tempestad que arrasara toda una civilización, tal y como ocurrió con la civilización de Atlantis y el imperio de Ácheron.

Es una de las pocas deidades benignas que ha llegado a aceptar a criaturas de la oscuridad, como es el caso de licántropos y algunos vampiros, que buscan en su regazo alguna oportunidad de redención.

**CULTO:** Se caracteriza por el respeto y la conservación del mundo natural. No se exigen sacrificios importantes, pero el código de conducta es de los más firmes existentes. Sus actos no suelen manifestarse de forma brusca, a menos que sea irremisiblemente necesario.

**PRINCIPIOS:** Piedad, vida natural, tolerancia, druidismo, magia blanca.

**BENEFICIOS:** Medicina+1, supervivencia +1, concentración +1, magia blanca +1, druidismo +2, Parous +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	10	Destreza	10	Voluntad	25	Carisma	20
Fuerza	5	Habilidad	13	Percepción	20	Inteligencia	20

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	20	Rupt (destruir)	5	Volén (control)	18	Solu (alterar)	22	Psiónica	12
----------------	----	-----------------	---	-----------------	----	----------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	26	Ilusionismo	10	Hechicería	20	Brujería	10	Telekinesia	15
Nigromancia	15	Magia Astral	20	Magia Blanca	26	Elementalismo	26	Telepatía	18

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	17	Pelea	3	Persuasión	20	Agilidad	5	Vigor	5
Puntería	5	Subterfugio	5	Sigilo	5	Intimidar	4	Lucha	7
Coraje	20	Seducir	6	Artesanía	4	Pres-Digitación	15	Ocultismo	14
Actuar	6	Investigación	8	Medicina	4	Supervivencia	15	Psicología	4

## HENG-O



**NOMBRE:** Thot, Hermes, Buda.

**DESCRIPCIÓN:** Esta deidad está presente en casi todas las religiones conocidas. Representa el conocimiento, el afán de superación y la sabiduría. Es una entidad muy racional, que rara vez actúa abiertamente, que promueve el conocimiento y la superación personal en las civilizaciones.

**CARACTER:** Completamente neutral. Nunca se decanta hacia alguna de las partes en un conflicto, es el perfecto intermediador. Solo actúa en defensa de lo que considera suyo. Es la menos ambiciosa de entre todas las entidades superiores.

**CULTO:** Adora el orden y la prosperidad. Los sacrificios pedidos son siempre de autodisciplina y contemplación. Este culto es completamente opuesto a cualquiera que ocasione el caos, por muy justificada que sea su causa.

**PRINCIPIOS:** Orden, disciplina, dedicación, conocimiento, hechicería, magia astral.

**BENEFICIOS:** Ocultismo+1, teología +1, concentración +2, magia astral+1, Hechicería +2, Volen+2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	14	Destreza	10	Voluntad	14	Carisma	20
Fuerza	16	Habilidad	10	Percepción	19	Inteligencia	15

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	10	Rupt (destruir)	13	Volen (control)	20	Solu (modificar)	19	Psiónica	10
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	------------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	20	Ilusionismo	20	Hechicería	21	Brujería	20	Telekinesia	15
Nigromancia	18	Magia Astral	24	Espíritu	21	Materia	20	Telepatía	16

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	10	Pelea	3	Persuasión	17	Agilidad	10	Vigor	11
Puntería	5	Subterfugio	15	Sigilo	14	Intimidar	10	Lucha	16
Coraje	8	Seducir	8	Artesanía	4	Pres-Digitación	8	Ocultismo	8
Actuar	8	Investigación	8	Medicina	4	Supervivencia	10	Psicología	4

## ODIN



**NOMBRE:** Odin, Ares, Crom.

**DESCRIPCIÓN:** La poderosa entidad de la guerra y la fuerza. Esta entidad ha sido siempre muy valorada por los pueblos guerreros y bárbaros, que cantaban poemas en su nombre durante batallas épicas.

En la actualidad, es capaz de traer al mundo de los vivos los espíritus de los bravos guerreros de la antigüedad, y ofrecerles justo lo que desean, nuevas batallas.

**CARACTER:** Hosco y brutal. Lo único que valora este dios es el coraje en la batalla. Tampoco le hace ascos a la música y a la buena comida.

**CULTO:** Su culto es el culto a la guerra. Los sacrificios de sangre enemiga son tan aceptados como las muestras de

arrojo y coraje.

**PRINCIPIOS:** Coraje, temeridad, tenacidad, brutalidad, druidismo, nigromancia.

**BENEFICIOS:** Coraje +3, magia astral +1, nigromancia +1, druidismo +1, Solu +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	25	Destreza	20	Voluntad	16	Carisma	10
Fuerza	26	Habilidad	8	Percepción	10	Inteligencia	7

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	12	Rupt (destruir)	18	Volen_(Control)	10	Solu (Modificar)	20	Psiónica	12
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	------------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	20	Ilusionismo	10	Hechicería	20	Brujería	15	Telekinesia	10
Nigromancia	21	Magia Astral	14	Magia Blanca	19	Elementalismo	20	Telepatía	16

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	20	Pelea	9	Persuasión	7	Agilidad	16	Vigor	16
Puntería	15	Subterfugio	0	Sigilo	10	Intimidar	15	Lucha	20
Coraje	16	Seducir	2	Artesanía	12	Pres-Digitación	8	Ocultismo	8
Actuar	0	Investigación	8	Medicina	0	Supervivencia	10	Psicología	0

## LILITH



**NOMBRE:** Lilith, Eris, Siva.

**DESCRIPCIÓN:** Esta entidad siempre ha sido un misterio, incluso para sus más devotos creyentes. Se le ha asociado el caos, el mal, y la creación de las criaturas de las tinieblas. Lo único que se sabe de ella es que es un espíritu libre, que busca la diversión y el caos, aunque no es representante, propiamente dicho, del mal ni de la corrupción.

Es adorada por la mayoría de las criaturas de la noche que no pertenecen a un alineamiento maligno.

**CARACTER:** Insinuante y lascivo. Siempre se presenta como un ser humanoide de inusual belleza física.

**CULTO:** Sus seguidores suelen venerarla en bacanales, orgías y en ritos donde se prueba la virilidad física y mental. Los rituales con sangre son comunes, aunque

casi siempre pertenece al propio hechicero, y nunca exigen la vida.

**PRINCIPIOS:** Deseo, libertinaje, ocultismo, apatía, brujería, nigromancia.

**BENEFICIOS:** Actuar+1, etiqueta +1, ocultismo +1, nigromancia +1, ilusionismo +2, Parous +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	10	Destreza	6	Voluntad	20	Carisma	25
Fuerza	7	Habilidad	20	Percepción	10	Inteligencia	20

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	14	Rupt (destruir)	10	Volen (control)	20	Solu (alterar)	12	Psiónica	20
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	----------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	10	Ilusionismo	20	Brujería	24	Hechicería	10	Telekinesia	20
Nigromancia	22	Magia Astral	20	Elementalismo	15	Magia Blanca	15	Telepatía	20

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	8	Pelea	3	Persuasión	12	Agilidad	16	Vigor	8
Puntería	3	Subterfugio	19	Sigilo	10	Intimidar	5	Lucha	5
Coraje	6	Seducir	28	Artesanía	5	Pres-Digitación	18	Ocultismo	18
Actuar	10	Investigación	8	Medicina	0	Supervivencia	10	Psicología	10

## MITRA



**NOMBRE:** Ra, Horus, Mitra, Hera, Vishnú con Shri.

**DESCRIPCIÓN:** El culto a esta entidad ha ido evolucionando a lo largo de la historia. En un principio se le tomaba como dios de la luz, o dios creador, con el tiempo su culto fue evolucionando hasta transformarlo en una entidad protectora y salvadora.

**CARACTER:** Conservador y protector. Como representación de la luz, odia todo lo relacionado con la oscuridad y el engaño.

**CULTO:** Se requieren muchas horas de meditación y rezos para que esta entidad escuche las plegarias de sus fieles (la duración de los ritos es el doble de lo normal).

**PRINCIPIOS:** Protección, convencionalismo, tradición, paciencia, hechicería, magia blanca.

**BENEFICIOS:** Medicina+1, persuadir +1, artesanía +1, magia astral +1, Magia blanca +2, Parous +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	16	Destreza	10	Voluntad	18	Carisma	20
Fuerza	18	Habilidad	13	Percepción	15	Inteligencia	15

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	15	Rupt (destruir)	7	Volen (control)	20	Solu (alterar)	22	Psiónica	13
----------------	----	-----------------	---	-----------------	----	----------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	16	Ilusionismo	20	Hechicería	28	Brujería	10	Telekinesia	16
Nigromancia	10	Magia Astral	20	Magia Blanca	20	Elementalismo	20	Telepatía	14

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	12	Pelea	3	Persuasión	15	Agilidad	10	Vigor	5
Puntería	5	Subterfugio	5	Sigilo	5	Intimidar	4	Lucha	11
Coraje	10	Seducir	6	Artesanía	4	Pres-Digitación	14	Ocultismo	12
Actuar	10	Investigación	8	Medicina	14	Supervivencia	10	Psicología	4

## ZEUS.



**NOMBRE:** Zeus, Thor, Marduk, Izanagi, Behemoth.

**DESCRIPCIÓN:** Poderoso dueño del clima y los elementos. Desde la antigüedad siempre ha sido una de las deidades más activas, y una de las más recordadas. Dependiendo de las culturas, se le ha confundido con Odin, en ocasiones se le ha tomado como su hijo, y en otras como su padre.

Sus combates con otras entidades y criaturas cósmicas han sido narrados desde tiempos inmemoriales.

**CARACTER:** Honorable y justo. Adora la lucha, pero no la barbarie. No soporta que se ponga en duda su autoridad.

**CULTO:** La justicia y la lucha justa son sus principios. Este culto requiere constantes pruebas de valentía y virtud

**PRINCIPIOS:** Intransigencia, virtuosismo, lealtad, justicia, elementalismo, magia astral.

**BENEFICIOS:** Coraje +1, Lucha+1, Vigor +1, Magia Astral +2, Elementalismo +1, Solu +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	20	Destreza	16	Voluntad	16	Carisma	15
Fuerza	24	Habilidad	8	Percepción	12	Inteligencia	13

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	10	Rupt (destruir)	18	Volen_(Control)	12	Solu (Modificar)	20	Psiónica	10
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	------------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	15	Ilusionismo	10	Hechicería	20	Brujería	15	Telekinesia	10
Nigromancia	15	Magia Astral	24	Magia Blanca	10	Elementalismo	29	Telepatía	16

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	18	Pelea	11	Persuasión	7	Agilidad	16	Vigor	16
Puntería	17	Subterfugio	0	Sigilo	12	Intimidar	15	Lucha	20
Coraje	16	Seducir	2	Artesanía	10	Pres-Digitación	8	Ocultismo	6
Actuar	0	Investigación	8	Medicina	0	Supervivencia	10	Psicología	0

## IZANAMI



**NOMBRE:** Anubis, Hades, Muerte, Hela, Izanami.

**DESCRIPCIÓN:** La entidad que representa la muerte y el olvido. Está presente, de una forma u otra, en casi todas las culturas que han existido a lo largo de la historia.

Se dice que todas las almas de los muertos han de comparecer ante ella, y, dependiendo de sus actos en vida, van a parar al infierno o al paraíso.

**CARACTER:** Silencioso y evasivo. Adora la soledad y la esterilidad. No suele tomar parte activa en los conflictos con otras deidades, a menos que se interfiera con el reino de los muertos. Suele presentarse de forma distinta en cada cultura: como un esqueleto, cubierto por una túnica, por un hombre de cabeza de chacal, como una hermosa mujer, o como un animal.

**CULTO:** La forma de contactar con esta entidad es muy peculiar. Se ha de morir. Si la petición del

hechicero es aprobada, este vuelve a la vida, de lo contrario, se quedará en el reino de los muertos.

**PRINCIPIOS:** Impasibilidad, independencia, autocontrol, voluntad, brujería, nigromancia.

**BENEFICIOS:** Psicología+1, coraje +1, agilidad +1, brujería+1, nigromancia +2, Rupt +2.

### CARACTERÍSTICAS MUNDANAS:

Constitución	18	Destreza	10	Voluntad	18	Carisma	10
Fuerza	21	Habilidad	13	Percepción	18	Inteligencia	17

### CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Parous (crear)	10	Rupt (destruir)	20	Volen (control)	16	Solu (alterar)	18	Psiónica	15
----------------	----	-----------------	----	-----------------	----	----------------	----	----------	----

### HABILIDADES ESPECIALES

Druidismo	10	Ilusionismo	10	Hechicería	18	Brujería	10	Telekinesia	22
Nigromancia	25	Magia Astral	25	Magia Blanca	10	Elementalismo	20	Telepatía	14

### HABILIDADES MUNDANAS

Alerta	5	Pelea	3	Persuasión	5	Agilidad	10	Vigor	5
Puntería	5	Subterfugio	5	Sigilo	15	Intimidar	14	Lucha	10
Coraje	10	Seducir	6	Artesanía	4	Pres-Digitación	12	Ocultismo	14
Actuar	0	Investigación	8	Medicina	4	Supervivencia	7	Psicología	25

## ENTIDADES INFERIORES.

Básicamente, una entidad inferior es toda criatura espiritual que no sea una entidad superior, pero que comparte parte de su esencia. Eso excluye a los seres no muertos, a los animales naturales, a las bestias mágicas, y a las creaciones artificiales (golems y quimeras).

La variedad y poder de dichas criaturas es incalificable. Pueden ser desde un simple espíritu, como una criatura elemental o un fantasma, hasta entidades servidoras de las entidades superiores, como los demonios o los arcángeles. Básicamente voy hacer tres distinciones, como Máster, eres libre de tomarlas, o create las tuyas propias:

- Almas errantes: Una vez fueron seres vivos, y ahora su espíritu vaga libremente por el mundo.
- Entidades semi divinas: Seres que han sido creados por una entidad superior, o en estrecha relación con ellos.

### Entidades inferiores como personajes.

Aunque este juego se supone que trata sobre hechiceros, nada te impide meter personajes de otras clases. Con los ejemplos que dejo de entidades inferiores también dejo las modificaciones necesarias que se tendrían que hacer si se quisiese llevar un personaje de ese tipo.

Para llevar una entidad inferior como personaje hay que tener en cuenta cuatro cosas:

- Las modificaciones en las características. Estas entidades no son humanas, por lo que sufrirán alteraciones en sus atributos. En ningún caso se permitirá sobrepasar el máximo estipulado (16 en las almas errantes, y 25 en las entidades semi divinas). En los ejemplos uso las mismas modificaciones que para los personajes, pero doy una cantidad de puntos preestablecidos. Esos puntos NO serán los mismos si el jugador escoge esa criatura como PJ, un jugador siempre tendrá la misma cantidad de puntos a repartir que sus compañeros, sin importar la raza de su PJ.
- Los poderes especiales. La lista de habilidades puede ser enorme, desde súper poderes, a poderes mentales, a magia. Los poderes disponibles para la entidad han de estar por lo menos a nivel 1 cuando se cree dicha entidad. Esos poderes podrán aumentarse con experiencia, pero no está permitido que una entidad aprenda poderes nuevos, salvo que se muestren como opcionales en la ficha. Los poderes opcionales no se tienen al inicio, pero están disponible para poder conseguirlos mediante experiencia (tantos PX como PG fuesen requeridos). Todos los poderes y talentos especiales aquí mostrados han sido sacados del suplemento de No Humanos de C-System.
- Los PG sobrantes. En las entidades de ejemplo, gasto todos los puntos de construcción para crear la ficha, pero en las reseñas para usarlos como PJS dejo claro cuantos PG gasto en hacer las modificaciones. Eso serán los PG necesarios para obtener a la entidad como personaje. Dependiendo de si tu partida es más realista o más fantástica, puede que te sobren PG, y puedas invertirlo en otras cosas, o pueda que te falten, y no puedas escoger esa criatura como raza jugable.
- El código moral del ser. Las criaturas creadas no tienen por que pensar igual que un ser humano.

A continuación dejo algunos ejemplos. Todos ellos tienen 55 PG extras a causa de la antigüedad, un término medio para definir la experiencia de la criatura.



*Nombre:* HellSpawns.

*Descripción:* Engendro del infierno producto del pacto de un mortal con un señor maligno. Cuando un ser indeseable muere se dice que su alma va a parar al infierno. En ocasiones, laguna entidad maligna puede pactar con el individuo y devolverlo a la vida, con la condición de que le sirva como guerrero.

*Costumbres:* Básicamente, *asesinar* a cualquier servidor de las fuerzas del bien. Algunos han sido capaces de rebelarse contra las órdenes de su amo, y han iniciado una cruzada en busca de redención.

Continuamente se ven asaltados recuerdos de su vida como mortal

<i>Fuerza:</i>	13	<i>Destreza:</i>	11	<i>Constitución:</i>	10	<i>Percepción:</i>	8	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	3	<i>Habilidad:</i>	6	<i>Carisma:</i>	3	<i>Inteligencia:</i>	5		
<i>Alerta:</i>	6	<i>Pelea:</i>	7	<i>Persuasión:</i>	3	<i>Agilidad:</i>	10	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	6	<i>Vigor:</i>	8	<i>Sigilo:</i>	6	<i>Artesanía:</i>	7	<i>Concentración:</i>	6
<i>Luchar:</i>	10	<i>Disparo:</i>	10			<i>Intimidar:</i>	10	<i>Mano torpe</i>	3

*Ventajas:* Resurrección.

-Regeneración (1).

-No necesita comer ni dormir.

-Piel maleable (La piel es maleable como la plastilina, pudiendo convertirla en seudópodos, cadenas, hojas afiladas o pinchos. La vitalidad y resistencia de cada objeto creado será el de una extremidad del PJ. El límite máximo será de [Constitución + CA x10] cm. de piel. Cada 20 cm. de piel modificada supone un punto de fatiga por turno).

*Desventajas:* Zona vulnerable: cabeza (Las heridas en la cabeza son tan mortales como a un humano).

## Hellspawns como personajes

**PG requeridos:** 35.

### Modificación en las características:

*Fuerza:* +3    *Destreza:* +3    *Constitución:* -    *Percepción:* -

*Voluntad:* -3    *Habilidad:* -

*Carisma:* -3    *Inteligencia:* -

**Habilidades especiales:** Regeneración (1).

**Ventajas especiales:** Piel maleable, resurrección.

**Desventajas especiales:** Zona vulnerable (cabeza).

**Ventajas opcionales:** No necesita comer ni dormir, armadura corporal, fortaleza y destreza metahumanas.

**Comportamiento:** Hosco, solitario y violento. Este tipo de personajes suele obsesionarse con cumplir su misión.



*Nombre:* Cuervo.

*Descripción:* Almas atormentadas, víctimas de un cruento asesinato, que vuelve a la vida para buscar venganza gracias al poder totémico del cuervo.

*Costumbres:* Son solitarios, atormentados y muy violentos. Siempre visten de negro.

<i>Fuerza:</i>	9	<i>Destreza:</i>	12	<i>Constitución:</i>	6	<i>Percepción:</i>	7	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	9	<i>Habilidad:</i>	4	<i>Carisma:</i>	7	<i>Inteligencia:</i>	6		
<i>Alerta:</i>	8	<i>Pelea:</i>	8	<i>Persuasión:</i>	3	<i>Agilidad:</i>	8	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	8	<i>Vigor:</i>	8	<i>Sigilo:</i>	8	<i>Artesanía:</i>		<i>Concentración:</i>	3
<i>Luchar:</i>	5	<i>Psicología:</i>	5	<i>Etiqueta:</i>	5	<i>Coraje:</i>	5		

*Ventajas:* Resurrección (La capacidad de recuperación no se para aunque el PJ muera, resucitando una y otra vez). Regeneración (3). No necesita comer.

*Desventajas:* Zona vulnerable: El cuervo que le acompaña (las heridas que sufra el cuervo, las sufrirá el PJ por duplicado, el cuervo tiene la mitad de vitalidad que el PJ). Obsesión (Venganza).

### Cuervos como personajes

**PG requeridos:** 40.

#### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	-	<i>Destreza:</i>	+3
<i>Constitución:</i>	-	<i>Percepción:</i>	-
<i>Voluntad:</i>	-	<i>Habilidad:</i>	-
<i>Carisma:</i>	-	<i>Inteligencia:</i>	-

**Habilidades especiales:** Regeneración (1).

**Ventajas especiales:** resurrección. Ve todo lo que ve el cuervo.

**Desventajas especiales:** Zona vulnerable (el cuervo).

**Ventajas opcionales:** No necesita comer, percepción extrasensorial, bioquinesia, fortaleza y destreza metahumanas, no necesita dormir.

**Comportamiento:** Seres atormentados, obsesionados con la venganza.



*Nombre:* Salamandras.

*Descripción:* Espíritus elementales de fuego que se han introducido dentro de un cuerpo mortal, o hijos de un elemental de fuego con un humano. Pueden controlar el fuego mediante su voluntad, y sus cuerpos arden cuando usan sus habilidades.

*Costumbres:* Son criaturas puras e incorruptibles, parientes cercanos de gnomos, sífides y ondinas, que personifican la purificación. Como criaturas elementales que son, habitan y protegen los espacios naturales.

Aunque no son criaturas especialmente violentas, son muy irascibles, y tienden a incinerar a todo aquel que se sobrepase con ellas.

<i>Fuerza:</i>	5	<i>Destreza:</i>	10	<i>Constitución:</i>	6	<i>Percepción:</i>	6	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	8	<i>Habilidad:</i>	6	<i>Carisma:</i>	8	<i>Inteligencia:</i>	7		
<i>Alerta:</i>	6	<i>Pelea:</i>	4	<i>Persuasión:</i>	3	<i>Agilidad:</i>	7	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	5	<i>Vigor:</i>	6	<i>Sigilo:</i>	6	<i>Artesanía:</i>	7	<i>Concentración:</i>	6
<i>Luchar:</i>	3	<i>Disparo:</i>		<i>Etiqueta:</i>	5	<i>Psicología:</i>	6	<i>Supervivencia:</i>	10
<i>Actuar:</i>	3					<i>Intimidar:</i>	5		

*Ventajas:* Inmunidad al fuego y a las temperaturas elevadas. Pirokinesia (9)

*Desventajas:* Vulnerabilidad al frío (+8 letal al daño).

### Salamandras como personajes

**PG requeridos:** 20.

#### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	-	<i>Destreza:</i>	+2
<i>Constitución:</i>	-	<i>Percepción:</i>	-
<i>Voluntad:</i>	-	<i>Habilidad:</i>	-2
<i>Carisma:</i>	-	<i>Inteligencia:</i>	-

**Habilidades especiales:** Pirokinesia (1).

**Ventajas especiales:** Invulnerabilidad al fuego.

**Desventajas especiales:** Debilidad (frío).

**Ventajas opcionales:** Telepatía, clarividencia, bioquinesia, inmunidad al calor.

**Comportamiento:** Temperamentales, dominantes y bastante rencorosos.

**NOTA:** Pirokinesia, como todos los poderes mentales innatos, se rige por la Voluntad, y consume tantos puntos de aturdimiento como valor de Voluntad se emplee, aunque puede usarse un valor inferior para agotarse menos.



*Nombre:* Silfide.

*Descripción:* Espíritus elementales del aire que se han introducido dentro de un cuerpo mortal, o hijos de un elemental del aire con un humano. Pueden el controlar el viento mediante su Voluntad, y sus cuerpos son tan ligeros e insustanciales como el aire.

*Costumbres:* Entre todos las criaturas espirituales, las ninfas del aire son las más coquetas y despreocupadas de todas. Les encanta surcar los cielos despejados, y disfrutan observando a las demás criaturas del mundo desde arriba.

Como todas criaturas elementales, habitan y protegen los espacios naturales.

<i>Fuerza:</i>	4	<i>Destreza:</i>	10	<i>Constitución:</i>	4	<i>Percepción:</i>	5	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	7	<i>Habilidad:</i>	4	<i>Carisma:</i>	8	<i>Inteligencia:</i>	6		
<i>Alerta:</i>	8	<i>Pelea:</i>	3	<i>Persuasión:</i>	3	<i>Agilidad:</i>	13	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	3	<i>Vigor:</i>	3	<i>Sigilo:</i>	7	<i>Artesanía:</i>	6	<i>Concentración:</i>	6
<i>Luchar:</i>	3	<i>Disparo:</i>		<i>Etiqueta:</i>	8	<i>Domar:</i>	5	<i>Supervivencia:</i>	5
<i>Actuar:</i>	3					<i>Psicología:</i>	8		

*Ventajas:* Inmunidad al daño físico. Manipular (controlar materia) aire (8).

*Desventajas:*

### Sílfides como personajes

**PG requeridos:** 50.

#### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	-2	<i>Destreza:</i>	-
<i>Constitución:</i>	-2	<i>Percepción:</i>	-
<i>Voluntad:</i>	-	<i>Habilidad:</i>	-
<i>Carisma:</i>	+3	<i>Inteligencia:</i>	-

**Habilidades especiales:** Manipular (controlar materia) aire (1).

**Ventajas especiales:** Inmunidad al daño físico.

**Desventajas especiales:**

**Ventajas opcionales:** Forma gaseosa (súper poder), Psiónica, empatía, control mental, ilusión mental, electroshock.

**Comportamiento:** esquivo y solitario. Suelen ser bastante presumidos y curiosos.

**NOTA:** Manipular aire sigue las mismas normas que la habilidad magia Elementalismo, pero orientado solo al viento, gasta aturdimiento, en lugar de PM, y usa como característica principal Voluntad, en lugar de la característica mágica Solu.



*Nombre:* Nomo.

*Descripción:* Espíritus elementales de la tierra que se han introducido dentro de un cuerpo mortal, o hijos de un elemental de la tierra con un humano. Controlan y trabajan la tierra con la fuerza de su Voluntad, y se dice que pueden hablar con las rocas. En algunas culturas, se les ha llegado a confundir con Enanos o Duendes.

*Costumbres:* Personajes alegres muy dicharacheros, pero muy tozudos y tradicionalistas. Pasan mucho tiempo en minas subterráneas, pero no viven en ellas. Como criaturas elementales que son, habitan y protegen los espacios naturales.

<i>Fuerza:</i>	8	<i>Destreza:</i>	4	<i>Constitución:</i>	10	<i>Percepción:</i>	5	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	6	<i>Habilidad:</i>	6	<i>Carisma:</i>	4	<i>Inteligencia:</i>	5		
<i>Alerta:</i>	8	<i>Pelea:</i>	3	<i>Persuasión:</i>	6	<i>Agilidad:</i>	5	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	6	<i>Vigor:</i>	10	<i>Sigilo:</i>	8	<i>Artesanía:</i>	9	<i>Concentración:</i>	6
<i>Psicología:</i>	4	<i>Domar:</i>	3					<i>Supervivencia:</i>	7

*Ventajas:* Empatía mineral (8). Manipular (controlar materia) Tierra (8).

*Desventajas:*

### Nomos como personajes

**PG requeridos:** 25.

#### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	+2	<i>Destreza:</i>	-2
<i>Constitución:</i>	+2	<i>Percepción:</i>	-1
<i>Voluntad:</i>	-	<i>Habilidad:</i>	+3
<i>Carisma:</i>	-1	<i>Inteligencia:</i>	-

**Habilidades especiales:** Manipular (controlar materia) tierra (1), empatía terrestre (1).

#### Ventajas especiales:

#### Desventajas especiales:

**Opciones:** armadura corporal, ilusión mental, Psiónica, visión térmica, fortaleza metahumana.

**Comportamiento:** Leales y trabajadores. Son muy tercos, y siempre se empeñan en seguir adelante.

**NOTA:** Manipular tierra sigue las mismas normas que la habilidad magia Elementalismo, pero orientado solo a la tierra, gasta aturdimiento, en lugar de PM, y usa como característica principal Voluntad, en lugar de la característica mágica Solu.

Empatía mineral es como el poder mental empatía, pero solo aplicable a las rocas y minerales.



*Nombre:* Ondina.

*Descripción:* Espíritus elementales del agua que se han introducido dentro de un cuerpo mortal, o hijos de un elemental del agua con un humano. Controlan cualquier líquido con su mero pensamiento, y pueden transformar su cuerpo en líquido.

*Costumbres:* Son criaturas puras e incorruptibles, parientes cercanos de gnomos, sílfides y ondinas, que personifican la purificación. Como criaturas elementales que son, habitan y protegen los espacios naturales.

<i>Fuerza:</i>	5	<i>Destreza:</i>	8	<i>Constitución:</i>	5	<i>Percepción:</i>	5	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	7	<i>Habilidad:</i>	4	<i>Carisma:</i>	6	<i>Inteligencia:</i>	8		
<i>Alerta:</i>	6	<i>Pelea:</i>	7	<i>Persuasión:</i>	7	<i>Agilidad:</i>	10	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	6	<i>Vigor:</i>	5	<i>Sigilo:</i>	7	<i>Artesanía:</i>	4	<i>Concentración:</i>	6
<i>Actuar:</i>	5			<i>Etiqueta:</i>	4	<i>Psicología:</i>	6	<i>Supervivencia:</i>	8

*Ventajas:* Inmunidad al daño físico. Cuerpo líquido. Manipular (controlar materia) agua (8).

*Desventajas:* Necesita transformarse en su forma líquida para poder usar sus poderes.

### Ondinas como personajes

**PG requeridos:** 20.

#### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	-	<i>Destreza:</i>	+2
<i>Constitución:</i>	-	<i>Percepción:</i>	-
<i>Voluntad:</i>	-	<i>Habilidad:</i>	-
<i>Carisma:</i>	-	<i>Inteligencia:</i>	-

**Habilidades especiales:** Manipular (controlar materia) agua (1).

**Ventajas especiales:** forma líquida (1)

**Desventajas especiales:**

**Opciones:** Generar (generar materia): Agua, Psiónica, inmunidad al daño físico, telepatía, leer pensamiento.

**Comportamiento:** Sereno y apacible, pero firme. Suelen ser bastante agresivos con quienes corrompen su hábitat.

**NOTA:** Manipular agua sigue las mismas normas que la habilidad magia Elementalismo, pero orientado solo al agua, gasta aturdimiento, en lugar de PM, y usa como característica principal Voluntad, en lugar de la característica mágica Solu.

Generar agua sigue las mismas normas que la habilidad magia Elementalismo, pero orientado solo al agua, gasta aturdimiento, en lugar de PM, y usa como característica principal Voluntad, en lugar de la característica mágica Parous.

## **ENTIDADES SEMIDIVINAS.**

Este tipo de entidades suelen ser creaciones directas de los dioses. Su presencia en el mundo físico suele estar muy restringida, y solo suelen aparecer para cumplir una tarea en concreto. En ocasiones, algunas de estas criaturas han sido confundidas como verdaderos dioses. Se crean con las siguientes características:

- Los ejemplos tienen: 510 PG. Límite en Características y habilidades en 25.
- Posibilidad de adquirir cualquier clase de súper poderes o rasgos sobrehumanos (consulta el compendio de trasfondos para más detalle). Suelen tener algunas habilidades mágicas innatas, que pueden usar gastando aturdimiento, en lugar de PM, pero no pueden aprender otras nuevas.
- Este tipo de seres están muy por encima del umbral humano, por lo que solo podrían escogerse como PJ en partidas de tipo súper heroico o en aventuras de nivel cósmico.
- Estas criaturas pueden vivir miles de años, otorga entre 30 y 200 PG extras, en función de la antigüedad del PJ, o del nivel de tus jugadores, para repartirlo entre sus habilidades y ventajas opcionales cuando crees PNJS poderosos.



*Nombre:* Valquirias.

*Descripción:* Son mujeres guerreras, servidoras personales de dioses como Thor y Odín. Son las encargadas de recoger las almas de los guerreros muertos en la batalla y llevarlos al Valhala.

Es probable que otras deidades distintas tengas unos servidores similares en funciones y poder, pero con distinto nombre.

*Costumbres:* Son muy devotas y firmes. En combate, jamás retrocede ante un enemigo. La muerte no significa nada para ellas, el mayor honor que reconocen es el coraje en la lucha.

*Fuerza:* 16    *Destreza:* 18    *Constitución:* 10    *Percepción:* 12    *Psiónica:* 7  
*Voluntad:* 12    *Habilidad:* 7    *Carisma:* 12    *Inteligencia:* 10    *Solu:* 7

*Alerta:* 8    *Pelea:* 10    *Persuasión:* 5    *Agilidad:* 11    *Educación:* 3  
*Puntería:* 10    *Vigor:* 6    *Sigilo:* 13    *Artesanía:*    *Concentración:* 6  
*Luchar:* 10    *Disparo:* 5    *Montar:* 10    *Coraje:* 10    *Supervivencia:* 10  
*Subterfugio:* 7    *Navegar:* 7    *Liderazgo:* 10    *Domar:* 7

*Ventajas:* Elementalismo (5), resurrección, inmortalidad, Magia blanca (5).

*Desventajas:* Código de honor (voluntad de Odín).

### Valkirias como personajes

**PG requeridos:** 102.

**Modificación en las características:**

*Fuerza:* +    *Destreza:* +    *Volunta* +    *Habilidad:* -    *Solu:* +    *Parou* -  
                   3                    5                    d:    3                    -                    2                    s:  
*Constitució*    *Percepció*    *Carisma* +    *Inteligenci*    *Psiónic* +    *Rupt:* -  
                   n:                    n:                    :    2                    a:                    a:    2                    -

**Habilidades especiales:** Elementalismo (1), Magia blanca (1).

**Ventajas especiales:** Inmortalidad.

**Desventajas especiales:** Código de honor (voluntad de Odín).

**Ventajas opcionales:** Biokinesia, inmunidad al daño físico, telepatía, leer pensamiento, destreza metahumana, fortaleza metahumana, poder metahumano, resurrección, regeneración, volar.

**Comportamiento:** Temperamental y competitivo. La determinación y la firmeza de sus actos son legendarias.



*Nombre:* Einherjar.

*Descripción:* Los Einherjar son los espíritus de los más devotos siervos de divinidades guerreras. Si un gran guerrero fallece en cruenta batalla, su espíritu es llevado a alguno de los planos superiores, donde alcanza la mayor felicidad que puede concebir: batallar durante todo el día y festejar toda la noche, durante toda la eternidad.

Vikingos, espartanos, samuráis, etc. Todos fueron valerosos guerreros que dieron sus vidas en combate.

En determinadas circunstancias, son devueltos de nuevo al mundo de los vivos para cumplir una tarea en concreto, o para combatir al lado de las huestes divinas.

*Costumbres:* Este tipo de entidades salieron vivir en épocas pasadas de la historia terrestre, por lo que sus costumbres, inicialmente, pertenecerán a las de su época.

Independientemente de su cultura, todos los Einherjar poseen unos rasgos bastante definidos en su carácter: no retroceden jamás, son bastante tercos, no sentirán miedo a la muerte, y la devoción hacia su dios será total. También hay que tener en cuenta que estos personajes ya se encontraban en su paraíso particular, vivían en plena felicidad, por lo que desearán concluir su misión lo antes posible para volver a batallar en Walhalla

Ejemplo: Guerrero vikingo siervo de Odín que ha vuelto a la vida.

<i>Fuerza:</i>	16	<i>Destreza:</i>	14	<i>Constitución:</i>	12	<i>Percepción:</i>	12	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>	12	<i>Habilidad:</i>	12	<i>Carisma:</i>	11	<i>Inteligencia:</i>	7		

<i>Alerta:</i>	10	<i>Pelea:</i>	17	<i>Persuasión:</i>	6	<i>Agilidad:</i>	18	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	15	<i>Vigor:</i>	15	<i>Sigilo:</i>	14	<i>Artesanía:</i>	9	<i>Concentración:</i>	9
<i>Luchar:</i>	17	<i>Investigación:</i>	3	<i>Intimidar:</i>	10	<i>Coraje:</i>	14	<i>Supervivencia:</i>	10

*Ventajas:* Maestría +5 con mazo de guerra. Armadura corporal +5

*Desventajas:* Tozudo. Código de honor (Obediencia a su deidad). Inadaptado social (-2 en toda tirada relacionada).

## Einherjar como personajes

**PG requeridos:** 50.

**Modificación en las características:** Fuerza +3 Destreza +3 Voluntad +2, Inteligencia -1.

**Habilidades especiales:** Arma Arcana +1. Arma Arcana es una ventaja que se aplica a un arma blanca en concreto, que el PJ lleva desde el momento de su resurrección. Mientras se use esa arma, el PJ ganará una serie de mejoras, en función de su nivel.

Nivel	Daño	Lucha	PG	PX	Especial
1	+1	+0	1	4	Puede hacer regresar el arma volando si esta se le pierde. Puntería +3 si se lanza.
2	+1	+1	3	8	El arma podrá bloquear ataques con proyectiles y magia sin penalizador
3	+2	+1	4	12	Se gana una habilidad mágica a nivel1 a elección, que se usará en combinación con VOL, y puede desarrollarse mediante experiencia, siempre que se tenga el arma.
4	+2	+2	6	16	Podrá golpear seres intangibles o espirituales y podrá regenerarse si se rompe (12 h)
5	+3	+2	7	20	El PJ podrá realizar una acción extra en combate durante su turno.

Un arma de este tipo no puede ser destruida por métodos convencionales (dificultad 40). En caso de que sea destruida, antes de llegar al nivel 4, el Einherjar tiene la facultad de re-forjarla, a costa de gastar 16 PX y una semana de trabajo.

Una vez se ha alcanzado el nivel 5 con un arma, cave la posibilidad de forjar otra arma, que podrá ser usada como arma de reserva, o en la lucha a dos manos (obteniendo simultáneamente los bonos de las dos armas en combate).

**Ventajas especiales:** Restauración: Cualquier herida, por grave que sea, sanará con una sola noche de reposo.

**Desventajas especiales:** Código de honor (Obediencia a su deidad). Inadaptado social (-2 en toda tirada relacionada).

**Ventajas opcionales:** fortaleza y destreza meta humana, armadura corporal (su musculatura se endurece).

**Comportamiento:** valeroso y obstinado.



*Nombre:* Titanes.

*Descripción:* Fueron las creaciones originales de Gea, una representación con consciencia de las fuerzas primordiales de la naturaleza, como el fuego y el agua. En un momento determinado, se rebelaron contra los dioses, e intentaron convertirse en entidades superiores. La mayoría fueron destruidos o encarcelados por deidades luchadoras como Odín o Zeus.

*Costumbres:* Son muy variadas, y varían con cada titán. Algunos son apacibles, y viven ocultándose de los dioses, otros fueron encarcelados por toda la eternidad, algunos viven como esclavos de alguna deidad maligna.

Entre los conservan su libre albedrío, la mayoría han vuelto a servir a Gea por voluntad propia, y unos pocos

buscan venganza.

<i>Fuerza:</i>	19	<i>Destreza:</i>	12	<i>Constitución:</i>	18	<i>Percepción:</i>	10	<i>Psiónica:</i>	5
<i>Voluntad:</i>	10	<i>Habilidad:</i>	10	<i>Carisma:</i>	8	<i>Inteligencia:</i>	7	<i>Solu:</i>	9
<i>Alerta:</i>	8	<i>Pelea:</i>	10	<i>Persuasión:</i>	10	<i>Agilidad:</i>	8	<i>Educación:</i>	6
<i>Puntería:</i>	8	<i>Vigor:</i>	6	<i>Sigilo:</i>	8	<i>Artesanía:</i>	6	<i>Concentración:</i>	7
<i>Luchar:</i>	10	<i>Subterfugio:</i>	10	<i>Ciencia:</i>	10	<i>Coraje:</i>	7	<i>Investigación:</i>	8
						<i>Intimidar:</i>	8	<i>Supervivencia:</i>	15

*Ventajas:* Ventajas: Elementalismo (5), Resurrección, Inmortalidad, Electrokinesia (5), Telekinesia (5), Regeneración (1).

*Desventajas:* Enemigo (otras deidades).

### Titanes como personajes

**PG requeridos:** 104.

**Modificación en las características:**

<i>Fuerza:</i>	+3	<i>Voluntad:</i>	+1	<i>Solu:</i>	+1	<i>Psiónica</i>	+1
<i>Constitución:</i>	+2	<i>Carisma:</i>	+1	<i>Parous:</i>	-		
<i>Destreza:</i>	+2	<i>Habilidad:</i>	+1	<i>Volén</i>	-		
<i>Percepción:</i>	+1	<i>Inteligencia:</i>	+1	<i>Rupt</i>	-		

**Habilidades especiales:** Elementalismo (1), Magia blanca (1).

**Ventajas especiales:** Inmortalidad, resurrección, regeneración.

**Desventajas especiales:** Enemigo (otras deidades).

**Ventajas opcionales:** Biokinesia, telekinesia, pirokinesia, Parous, Volen, magia blanca, magia astral, telepatía, leer pensamiento, destreza metahumana, fortaleza metahumana, poder metahumano, volar, teletransporte.

**Comportamiento:** Esquivo y pragmático. Son muy fatalistas y conformistas.



*Nombre:* Nephilim.

*Descripción:* A simple vista, parecen simples mortales. No obstante, su envoltura carnal es solo una carcasa. En realidad son poderosas entidades encerradas dentro de un armazón mortal. Todas ellas nacen de padres mortales, por lo que en muchas ocasiones se les conoce por el nombre de semidioses, pero la realidad de por que están en el mundo es aún un misterio.

*Costumbres:* Estas criaturas son un completo misterio. Estas entidades nunca sirven a ningún dios que provenga de una religión politeísta. En ocasiones, son tomados por ángeles o demonios, pero tampoco eso está claro, ya que muchas de ellas no conocen su verdadera identidad hasta la edad adulta. Cada una de ellas tiene sus propias convicciones y metas.

<i>Fuerza:</i>	14	<i>Destreza:</i>	12	<i>Constitución:</i>	10	<i>Percepción:</i>	10	<i>Psiónica:</i>	8
<i>Voluntad:</i>	10	<i>Habilidad:</i>	7	<i>Carisma:</i>	15	<i>Inteligencia:</i>	10	<i>Rupt:</i>	9
<i>Alerta:</i>	13	<i>Pelea:</i>	7	<i>Persuasión:</i>	11	<i>Agilidad:</i>	10	<i>Educación:</i>	7
<i>Puntería:</i>	5	<i>Vigor:</i>	6	<i>Sigilo:</i>	7	<i>Coraje:</i>	15	<i>Concentración:</i>	10
<i>Luchar:</i>	10	<i>Disparo:</i>	5	<i>Ocultismo:</i>	9	<i>Psicología:</i>	5	<i>Supervivencia:</i>	6
<i>Subterfugio:</i>	10	<i>Etiqueta:</i>	7	<i>Actuar:</i>	5	<i>Medicina:</i>	6	<i>Juego:</i>	8

*Ventajas:* Resurrección, inmortalidad, Magia blanca (10), Telekinesia (15).

*Desventajas:*

## Nephilims como personajes

**PG requeridos:** 40.

### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	+1	<i>Voluntad:</i>	+1	<i>Solu:</i>	-	<i>Psiónica</i>	-
<i>Constitución:</i>	+1	<i>Carisma:</i>	+1	<i>Parous:</i>	-		
<i>Destreza:</i>	+1	<i>Habilidad:</i>	+1	<i>Volen</i>	-		
<i>Percepción:</i>	+1	<i>Inteligencia:</i>	+1	<i>Rupt</i>	-		

### Habilidades especiales:

### Ventajas especiales:

### Desventajas especiales:

**Ventajas opcionales:** Psiónica, Rupt, Volen, Solu, Parous, biokinesia, telekinesia, control mental, telepatía, leer pensamiento, ilusión mental, clarividencia, druidismo, magia blanca, sabiduría metahumana, destreza metahumana, fortaleza metahumana, poder meta humano, resurrección, inmortalidad, regeneración, vuelo (con alas).

**Comportamiento:** Indeterminado.



*Nombre:* Poseídos.

*Descripción:* Un poseído es una criatura seriamente influenciada por una entidad maligna, generalmente Set. Pueden darse de dos clases. O bien son fieles adeptos, a los que se les ha recompensado por sus servicios, o bien son sacrificios humanos, a los que la deidad ha corrompido hasta transformarlos en seres demoníacos.

*Costumbres:* Depende del tipo.

Si son víctimas corrompidas, se trataría de criaturas con poco cerebro y completamente sanguinarias, deseosas de mutilar y asesinar.

Si se tratan de sacerdotes de entidades oscuras, suelen ser criaturas astutas y manipuladoras, que tejen intrigas y maldades ocultas tras su aspecto

humano.

<i>Fuerza:</i>	16	<i>Destreza:</i>	12	<i>Constitución:</i>	13	<i>Percepción:</i>	8	<i>Psiónica:</i>	9
<i>Voluntad:</i>	10	<i>Habilidad:</i>	9	<i>Carisma:</i>	10	<i>Inteligencia:</i>	10	<i>Parous</i>	8
<i>Alerta:</i>	10	<i>Pelea:</i>	10	<i>Persuasión:</i>	12	<i>Agilidad:</i>	12	<i>Educación:</i>	7
<i>Puntería:</i>	8	<i>Vigor:</i>	10	<i>Sigilo:</i>	7	<i>Artesanía:</i>		<i>Concentración:</i>	8
<i>Subterfugio:</i>	11	<i>Disparo:</i>	8	<i>Etiqueta:</i>	9	<i>Intimidar:</i>	11	<i>Mano torpe</i>	3
<i>Conducir:</i>		<i>Juego:</i>	6	<i>Ocultismo:</i>	8	<i>Pilotar:</i>		<i>Investigación:</i>	5

*Ventajas:* Resurrección, inmortalidad, Magia Negra (10), Control mental (10), Ilusión mental (5).

*Desventajas:*

### Poseídos como personajes

**PG requeridos:** 45.

#### Modificación en las características:

<i>Fuerza:</i>	+1	<i>Voluntad:</i>	+1	<i>Solu:</i>	-	<i>Psiónica</i>	-
<i>Constitución:</i>	+1	<i>Carisma:</i>	+1	<i>Parous:</i>	-		
<i>Destreza:</i>	+1	<i>Habilidad:</i>	+1	<i>Volén</i>	-		
<i>Percepción:</i>	+1	<i>Inteligencia:</i>	+1	<i>Rupt</i>	-		

#### Habilidades especiales:

**Ventajas especiales:** Magia negra (1). Transformación (puede revertir al aspecto corriente que se tenía antes de sufrir la posesión).

**Desventajas especiales:** Código (obediencia ciega a su deidad).

**Ventajas opcionales:** Psiónica, Rupt, Volén, Solu, Parous, tele transporte, telekinesia, pirokinesia, control mental, telepatía, leer pensamiento, ilusión mental, alteración corporal, sabiduría metahumana, destreza metahumana, fortaleza metahumana, poder metahumano, resurrección, inmortalidad, regeneración, nigromancia magia astral.

**Comportamiento:** Sádico y cruel. Colérico y violento cuando no obtiene lo que desea.

## OTRAS ENTIDADES

---

Aunque son aún más raras, existen unas pocas criaturas y seres sobrenaturales que no tienen nada que ver con las entidades espirituales, o eso es lo que parece. El origen de este tipo de criaturas es completamente desconocido. Puede que sean resultado de un experimento alienígena, una rama evolucionada de la humanidad, fruto de una maldición, una creación mágica o cualquier otra cosa.

De forma inicial, no tiene por que tener magia, pero pueden adquirirla de la misma forma que un mago corriente.

Existen dos grupos principales:

- **Criaturas No muertas.** Seres clínicamente muertos, pero que aún se alzan de sus tumbas. Aquí entrarían Vampiros, zombis, momias y demás seres de pesadilla.
- **Individuos dotados.** Seres más o menos normales que, por alguna razón, son poseedores de talentos especiales. Hechiceros, psíquicos, mutantes, soldados mejorados, o alienígenas son buenos ejemplos.

Más que nada, este apartado es para que tú, como máster, puedas introducir cualquier criatura sobrenatural o no humana que te plazca.

Dado la gran diversidad de criaturas que pueden existir, es imposible montar un sistema de creación complejo que albergue a todas. Por tanto, cada una de ellas tendrá algunas peculiaridades que no se ven en ninguna otra criatura, y sus poderes seguirán unas reglas propias, no compartidas con las demás.

C-System da todas las herramientas necesarias para confeccionar cualquier criatura, lo único que necesitas es echarle algo de imaginación.

Yo me limitaré a dejar algunos ejemplos que me han parecido interesantes, lo demás corre de cuenta del máster y de los jugadores.

### Otras entidades como personajes

Las puntuaciones en la creación de este tipo de criaturas suele ser 210 PG, 160 si son entidades más corrientes. Aunque nada te impide crearte seres más poderosos, de 370 PG, o incluso 510 PG, si la criatura es bastante antigua y poderosa. Igualmente, el límite máximo en un atributo no tiene un límite definido, aunque yo no sobrepasaría el nivel 16 sin un buen motivo.

También puedes otorgar PG extras por la edad (1 PG por cada 5 años de experiencia, más o menos), ya que muchos de estos seres pueden vivir bastante tiempo y, a diferencia de las entidades semi divinas o las almas errantes, son muy activas y aprenden muchas cosas a lo largo de su vida.

## NO MUERTOS

Seres que han muerto y que, por algún motivo, han vuelto a la vida como cadáveres andantes.

Lo único que tienen en común estos seres es que todos han de tener el trasfondo No Muerto, que cuesta 15 PG.

La criatura está cínicamente muerta. No respira, ni le late el corazón. No envejecerá, permanecerá igual que cuando murió, pero con un aspecto pálido y mas cadavérico.

Un no muerto pierde 2 puntos de Carisma al transformarse. Si sufrió heridas serias al morir (mordiscos, desgarros y similares), la perdida será de 6 puntos.

Un ser no muerto no puede morir de forma convencional, ni por asfixia, ni por perder un órgano vital (a menos que sea un punto vulnerable), ni por falta de alimento. La criatura ya está muerta. La única forma de acabar con uno de estos seres es destruir completamente su cuerpo, o por algún método que sea específico para esa criatura en concreto (Por ejemplo, los zombis suelen morir al dispararles en la cabeza).

Si una criatura no muerta pierde todos sus PV, no morirá. Quedará momentáneamente inconsciente hasta que sus PV vuelvan a sobrepasar ese nivel. No obstante, podrá moverse si sobrepasa una tirada de Voluntad + coraje a nivel 18. Por cada 5 puntos negativos, la criatura perderá un punto en DES, FUE y CON, si se pierde toda la Constitución, el cuerpo de la criatura estará oficialmente destruido.

El tejido muerto no tiene capacidad de curación, ni de recuperar aguante. La única forma de recuperarlos es alimentándose. Una criatura no muerta solo puede alimentarse de carne (o sangre) de una criatura viva que posea su misma estructura orgánica.

Un No Muerto pierde 5 puntos de aguante cada día para poder alzarse. Si pierde todo su aguante, quedará inconsciente (en letargo). Como consecuencia, aunque no pueda morir de inanición, ha de alimentarse periódicamente o quedará fuera de juego con el paso del tiempo.

Las criaturas No Muertas suelen ser repudiadas por cualquier culto mágico, sobre todo el de Gea, y suelen tener aversión hacia la Fe Verdadera o cualquier otra fuente de beatitud incondicional.



*Nombre:* Wamphyri.

*Descripción:* Los vampiros aquí mostrados están basados en la obra de Bryan Lumley "Crónicas Necrománticas". Para mayor información, puedes consultar el juego de rol para C-System con el mismo nombre.

Los Wamphyri son criaturas parasitas. Seres babosos y repulsivos nacidos de un pequeño huevo rojizo. Esas horripilantes criaturas nacen con un solo propósito: arrastrarse hasta encontrar un huésped, e introducirse en su cuerpo a través de los poros de su piel. Estas criaturas siempre han existido, desde los albores de la humanidad, y son responsables de muchas de las criaturas de mitos y leyendas.

Una vez dentro del cuerpo, el parásito se aloja dentro de la caja torácica del huésped y se ve expandiendo poco a poco a través de la columna vertebral, hasta llegar al cerebelo de la víctima.

El huésped sufre una serie de transformaciones que alteran su cuerpo y su forma de ser para siempre. La criatura se vuelve más poderosa, más fuerte, ágil y resistente. Gana un insólito factor de curación, sus sentidos se expanden, y su capacidad de envejecer se detiene, obteniendo la juventud eterna. También obtienen una sensibilidad extrema a la luz del Sol, y su carácter se altera de forma sensible.

El cuerpo del huésped es solo una cobertura. Por grave que sea la herida en el, el Wamphyri puede regenerar con suma facilidad el daño. Para herirlos seriamente, hay que atacar al parásito. Para ello solo hay tres formas: atravesar el pecho con algo largo y punzante, dañar seriamente la cabeza o el cuello; o causar daños masivos a todo el cuerpo como, por ejemplo, quemándolo.

*Costumbres:* El parásito no tiene voluntad propia, lo que hace es ampliar y distorsionar las pasiones del huésped, modificando el aspecto externo del huésped para, con el paso de los siglos, crear una criatura a la que le sea más fácil satisfacer sus apetitos.

Si el huésped tiene una gran voluntad, pueden convertirse en hábiles manipuladores o poderosos hechiceros, y acumular un gran poder y riqueza.

Si el huésped es un criminal, se volverá en un ser horrendo y sanguinario. Los Wamphyri no solo se alimentan de sangre, en realidad son carnívoros comunes. La sangre es solo un néctar delicioso, algo que probaran siempre que puedan.

Ej: vampiro mago de unos 300 años (210 + 60 PG extras por edad)

<i>Fuerza:</i>	9	<i>Destreza:</i>	7	<i>Constitución:</i>	7	<i>Percepción:</i>	6	<i>Psiónica:</i>	3
<i>Voluntad:</i>	8	<i>Habilidad:</i>	4	<i>Carisma:</i>	5	<i>Inteligencia:</i>	6		

<i>Alerta:</i>	6	<i>Pelea:</i>	6	<i>Persuasión:</i>	6	<i>Agilidad:</i>	6	<i>Educación:</i>	6
<i>Puntería:</i>	6	<i>Vigor:</i>	3	<i>Sigilo:</i>	3	<i>Artesanía:</i>	0	<i>Concentración:</i>	3
<i>Luchar:</i>	3	<i>Disparo:</i>	3	<i>Callejeo:</i>	4	<i>Coraje:</i>	7	<i>Mano torpe</i>	
<i>Subterfugio:</i>	8	<i>Etiqueta:</i>	7	<i>Ocultismo:</i>	5	<i>Pilotar:</i>		<i>Supervivencia:</i>	3

*Ventajas:* Senda del poder (2), fortaleza meta humana (4), poder meta humano (2), regeneración (1), control mental (6). Psiónica +2, telekinesia (5), nigromancia (3), Volen (2), no muerto, resurrección, tejido resistente, reserva de alimento (sangre).

*Desventajas:* ver más abajo.

## Wamphyri como personajes

**PG requeridos:** 45.

**Modificación en las características:** Psiónica: +1.

**Habilidades especiales:** Trasmutación (1), fortaleza meta humana (2), regeneración (1), control mental (1).

**Ventajas especiales:** No muerto, reserva de alimento (sangre), resurrección, tejido resistente.

**Desventajas especiales:** Punto débil (Cabeza y corazón). Debilidad al fuego y al sol (la capacidad de regeneración no funciona con las quemaduras, que sanan a velocidad humana. La exposición directa al sol causa 3d6 puntos de daño por turno, 1d6 si está amaneciendo, y 2d6 si está muy nublado). Liquévoro (solo se alimenta de sangre).

No pueden aprender magia blanca ni drúidica a menos que rindan culto a Gea.

**Ventajas opcionales:** atributos meta humanos, magia, poderes psíquicos.

**Comportamiento:** Variable.

### *Trasmutación.*

La ventaja de trasmutación es la habilidad que refleja la transformación del huésped a causa del parásito Wamphyri. Como ya se ha dicho, el parásito se adapta a las emociones y pasiones del huésped, y esa alteración se refleja en la transformación del huésped con el paso de los siglos.

Cuando un personaje sube de nivel en Trasmutación, puede escoger una de las ventajas de cualquiera de las cuatro sendas, pudiendo mezclar sus distintos beneficios a placer. El único requisito es tener una ventaja de nivel inferior antes de poder acceder a una del nivel siguiente. Para coger otra ventaja del mismo nivel, hay que escoger otra del nivel inferior primero.

Nivel	Senda del Poder	Senda de la Belleza	Senda de la Libertad	Senda del dolor
1	Alteración corporal	Presencia	Cambia formas (a humano)	Drenaje
2	Forma aberrante	Sensibilidad	Poderío	Lamento
3	Taumaturgia	Forma alada	Sosiego	Esencia
4	Control climático	Dominio	Umbral	Velo
5	Polimorfismo	Ultratumba	Aura natural	Toque

Cada nivel en Trasmutación cuesta 10 PG (o 10 PX por el nivel del trasfondo).

Utilizar un poder de trasmutación consume tanto aguante como nivel se posea.

**Alteración corporal:** Permite sacar garras y colmillos, transformarse en niebla a costa de 10 puntos de aguante por escena, y obtener unos ojos rojos (intimidar +2) que ven el espectro infrarrojo.

**Presencia:** Permite seducir e intimidar a cualquiera sin sufrir penalizadores a causa de la situación.

**Camba formas (humano):** El Wamphyri se transforma completamente en humano durante el día, anulando cualquier penalizador negativo al carisma, y la debilidad al sol. Como contrapartida, se adquiere debilidad a la plata (+5).

Mientras esté en su estadio humano, no se podrá realizar uso de ninguna facultad física sobre humana (garras, fuerza, transformaciones, etc.), pero cualquier otro talento no físico si estará disponible.

La transformación se produce al anochecer y al amanecer de forma incontrolada, y solo puede ser retrasada superando una triada de Voluntad + coraje a dificultad 25.

**Drenaje:** El Wamphyri puede drenar la vitalidad de la víctima con solo tocarlo. Por cada éxito en una tirada enfrentada de pelea, se drena un PV de la víctima y se pasa a la reserva de vitalidad o aturdimiento del PJ.

**Forma aberrante:** Reduce HAB, CAR e INT a 2. Los puntos "liberados" se reparten en DES, FUE y CON a partes iguales. También se obtienen unas afiladas garras, y unas mandíbulas que deforman el rostro (intimidar +3).

**Sensibilidad:** Permite sentir (tiradas de alerta) cosas invisibles, peligros ocultos, mentiras, y seres espectrales.

**Poderío:** Permite aumentar las características físicas mediante aguante (5 puntos de aguante por nivel y escena).

**Lamento.** Se obtiene una nueva habilidad a nivel 1, lamento. El PJ podrá cantar una triste y melancólica melodía que induce a la desesperación a cualquiera que al escuche. Toda víctima puede resistirse tirando Voluntad + coraje Vs Voluntad + lamento del PJ. Se puede usar para seducir, si se tira Carisma + lamento.

**Taumaturgia:** 10 PG para poderlos invertir en cualquier habilidad mágica que ya se tenga.

**Forma alada:** Se adquiere la capacidad de crear unas alas de murciélago en 3 turnos (habilidad de vuelo a nivel inicial de 3). También se obtiene unas garras de daño +2, y la capacidad de ver el espectro infrarrojo y ultravioleta.

**Sosiego:** Se aprende a dominar los impulsos salvajes. Se superan de forma automática las tiradas de autocontrol.

**Esencia:** Permite aumentar las características no físicas mediante aguante (5 puntos de aguante por punto de característica y escena). Se incluyen Psiónica y las características mágicas (solo si ya se tienen).

**Control climático:** +5 a las tiradas de magia y Psiónica que supongan el control del climático o de los elementos

**Dominio:** Permite aplicar cualquier tirada de control e ilusión a tantos individuos a la vez como puntuación en VOL.

**Aura natural:** Se aumenta la afinidad con el medio natural +3 en todas las tiradas relacionadas con animales, plantas y vida, incluidas las tiradas mágicas.

**Velo.** +5 en todas las tiradas relacionadas con confundir y ofuscar los sentidos de los demás.

**Polimorfismo:** El PJ se puede transformar en cualquier cosa o entidad de un tamaño similar al suyo. Sus atributos no cambian.

**Ultratumba:** Se aumenta la afinidad con los muertos +3 en todo lo relacionado con muertos, espíritus y demonios.

**Umbral:** El PJ puede transformarse en un ser etéreo (10 puntos de aturdimiento por escena), con el cual se puede interactuar con un espíritu como si fuese tangible, y se es inmune al daño físico.

**Toque.** Este don permite moldear la materia como si fuese plastilina. Siempre que se esté en contacto físico, el uso de cualquier poder sobrenatural contará con un +3 en la tirada.

### ***Tipos de Wamphyri***

A diferencia de otros juegos con vampiros, aquí son las habilidades y talentos de la criatura las que determinan el tipo de Wamphyri que se es. La combinación de las distintas sendas, originan ciertas modificaciones extraordinarias:

**Vampiros.** Entre 1 y 5 niveles en Poder sin mezclar ninguna otra senda.

Conocidos como Nosferatus, Strigoilul y katalkanas. Los Wamphyri propiamente dichos, las criaturas propias de mitos como Drácula. Su aspecto es más pálido de lo normal (CAR -1), y su carácter prepotente, sádico o violento (VOL +1).

Con los 5 niveles de Poder intactos se adquiere la ventaja “piel maleable”

**Súcubos.** Entre 1 y 5 niveles en Belleza sin mezclar ninguna otra senda.

Criaturas más seductoras y lascivas que los vampiros (Carisma +1). Suelen darse más importancia a la seducción y al subterfugio que a la violencia y al poder. Odian no obtener el objeto de sus deseos (Voluntad -1). A menudo se les confunde con los Incubos.

Al obtener los 5 niveles de Belleza intactos se obtienen 20PG extras para poder repartirlos a voluntad.

**Licántropos.** Entre 1 y 5 niveles en Libertad sin mezclar ninguna otra senda.

Conocidos también como Vlokoslak. Ocurre si el parásito entra en un animal de sangre caliente de tamaño medio. Como consecuencia, su forma vampírica está a medio camino del animal original y un humano (-2 en CAR, HAB e INT siempre que no adquiera su aspecto humano).

A cambio, se obtienen unas afiladas garras, y unas mandíbulas que deforman el rostro (intimidar +3) y tres puntos en habilidades meta humanas.

Muchos de esta sub raza abrazan el culto a Gea en búsqueda de redención.

Al obtener los 5 niveles de Libertad intactos se pierde la vulnerabilidad al Sol y a la plata.

**Banshee.** Entre 1 y 5 niveles en Dolor sin mezclar ninguna otra senda.

Estos seres parecen más muertos en vida que otra cosa. Su aspecto es demacrado y desaliñado, nunca prestan atención a su aspecto, y rara vez sonríen. Su comportamiento es apático, sosegado, y pocas veces pierden la compostura.

Al obtener los 5 niveles de Dolor intactos se adquiere inmunidad a la manipulación mental y emocional.

**Láminas** Mezclar Poder con Dolor.

También conocidas como Krvopijac o Upierczy. La parte inferior de sus cuerpos sufre una paulatina transformación (2 días) y es sustituida por la de un animal. Su nueva forma le resta 3 puntos en todas sus acciones sociales, salvo intimidar, y le otorga algunas ventajas. Tira 1d6 para decidir que transformación le toca al personaje:

- Mitad de león: Agilidad y Vigor +2. Las garras de sus aptas hacen daño +2.
- Mitad de serpiente: Agilidad +3 y movimiento x 2. Daño por coletazo y por constricción igual a Fuerza +3.
- Mitad de araña: Permite cocular (daño +2), subir por las paredes, y tejer una tela de araña (Resistencia = FUE).

Se puede revertir al transformación durante una hora si se supera una tirada complicada de VOL + concentración.

### **Sirenas.** Mezclar Dolor con Belleza.

Criaturas conocidas en la antigüedad por atraer a marineros y comerciantes con sus canticos malditos. También son conocidas como Asanbosam o Baital. La transformación conlleva un aumento de Carisma de 2 puntos y la adquisición del trastorno mental “Maldad Compulsiva”.

### **Espectros.** Mezclar Dolor con Libertad.

Seres que vagan entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Adquieren la capacidad de volverse intangibles, a costa de adquirir la desventaja “Atormentado” También se les llama Ekiminus.

### **Aberración:** Mezclar niveles de Poder y Libertad, o Belleza con Libertad.

Conocidas comúnmente como Rakshasa, estas abominaciones han despreciado el don de la Madre Naturaleza, convirtiéndose en verdaderas encarnaciones de la corrupción. Esta combinación otorga +2 en FUE, CON y DES y una severa enemistad con todo el culto de Gea.

**Íncubo:** Mezclar los niveles de Poder con los de Belleza. Versión más hosca y masculina de los súcubos. Se pierden 2 puntos de Carisma, y se ganan dos de FUE y de CON.

### ***Infección.***

Un Wamphyri puede transformar un ser humano en Wamphyri traspasándole parte de su parásito mediante una transfusión de fluidos corporales. El afectado se transformará en un no muerto, perderá 2d6 puntos de razón, adquirirá las desventajas propias de un Wamphyri, y ganará un nivel de trasmutación y 2 de Fortaleza meta humana.

Si el personaje aún le queda suficiente raciocinio, podrá seguir jugando en su nueva condición, y adquirir las ventajas de un Wamphyri mediante experiencia. No obstante, su mente quedará enlazada al Wamphyri que lo transformó, y le será muy difícil desobedecer sus órdenes (Voluntad -5).



*Nombre:* Creaciones artificiales.

*Descripción:* Esto es una especie de cajón de sastre donde se incluyen los golems, los zombis, las quimeras, los experimentos genéticos, y demás criaturas creadas por el ser humano, bien usando la ciencia, o bien usando la magia. La variedad de este tipo de criaturas puede ser casi infinita. Los tipos más comunes son estos:

- Aberraciones biológicas: Son el resultado de experimentos científicos con criaturas vivas.
- Zombis: Cadáveres animados. Pueden ser fruto de la ciencia o de la magia.
- Golems: Seres artificiales traídos a la vida mediante magia o ciencia
- Momias: Cadáveres embalsamados, casi milenarios, traídos a la vida mediante magia.

*Costumbres:* Las costumbres de este tipo de seres suele ser bastante simple. O bien son seres descerebrados que solo piensan en buscar alimento, o bien son esclavos sin voluntad que obedecen a su creador.

Solo en determinados casos tienen consciencia e inteligencia propia.

Ejemplo: Némesis, de Residen Evil 3 (370 PG)

<i>Fuerza:</i>	19	<i>Destreza:</i>	14	<i>Constitución:</i>	14	<i>Percepción:</i>	10	<i>Psiónica:</i>	0
<i>Voluntad:</i>		<i>Habilidad:</i>		<i>Carisma:</i>		<i>Inteligencia:</i>		<i>Terror:</i>	10
<i>Alerta:</i>	13	<i>Pelea:</i>	13	<i>Persuasión:</i>	3	<i>Agilidad:</i>	13	<i>Educación:</i>	
<i>Puntería:</i>	13	<i>Vigor:</i>	13	<i>Sigilo:</i>	6	<i>Intimidar:</i>	8	<i>Concentración:</i>	3
								<i>Supervivencia:</i>	5

*Ventajas:* no muerto, resurrección, tejido resistente, capacidad mental humana, velocidad humana, Resistencia +10.

*Desventajas:* Punto débil (Cabeza). Carnívoro. Descerebrado (anulado gracias a las ventajas adquiridas). Cicatrices, y despellejado (nivel 2), miembro cosido, tumores (nivel 2).

## Criaturas artificiales como personajes

**PG requeridos:** 30.

**Modificación en las características:**

**Habilidades especiales:** Terror (se suma a intimidar, y se resta a las demás tiradas sociales).

**Ventajas especiales:** no muerto, resurrección, tejido resistente.

**Desventajas especiales:** Punto débil (Cabeza). Carnívoro. Descerebrado (no puede pensar, hablar, ni moverse rápido a menos que consiga los cambios oportunos).

**Ventajas opcionales:** cambios y poderes de un zombi (ver manual de "Immortal Zombie"). El coste en PG será el señalado en el manual. Los cambios no se podrán comprarse con experiencia, los poderes si.

**Comportamiento:** Normalmente descerebrado y sin voluntad, si se escoge el cambio "inteligencia humana", su comportamiento es el de un humano atormentado por su condición.

## INDIVIDUOS DOTADOS

Personajes corrientes, generalmente humanos, que poseen alguna cualidad especial, bien de nacimiento, bien adquirida a lo largo de su vida (adiestramiento, experimento, accidente, etc.) También se incluyen cualquier especie no humana que puedan concebir (alienígenas, ramas evolucionadas de ser humano, etc.).

Este grupo es el más heterogéneo de todos. Cualquier ser que no encaje en ninguna otra de las categorías descritas podrá ser incluido aquí.



*Nombre:* Psíquico.

*Descripción:* Personaje humano que ha desarrollado algún tipo de talento psíquico.

El talento de estos individuos suele ser genético, a causa de alguna mutación, y suele aparecer durante la pubertad. No obstante, cave la posibilidad que en tus partidas alguien esté realizando experimentos con los cerebros de la gente, o que exista alguna droga que aumente la capacidad psíquica de quien la toma con periodicidad.

Muy usados en las agencias secretas del gobierno.

*Costumbres:* Indeterminadas. Generalmente debido a sus diferencias son esquivos y desconfiados.

Ejemplo: Maestro de escuela con telepatía y control

mental.160 PG.

<i>Fuerza:</i>	5	<i>Destreza:</i>	4	<i>Constitución:</i>	5	<i>Percepción:</i>	5	<i>Psiónica:</i>	3
<i>Voluntad:</i>	5	<i>Habilidad:</i>	6	<i>Carisma:</i>	7	<i>Inteligencia:</i>	7		
<i>Alerta:</i>	4	<i>Pelea:</i>	4	<i>Persuasión:</i>	5	<i>Agilidad:</i>	4	<i>Educación:</i>	6
<i>Puntería:</i>	5	<i>Vigor:</i>	5	<i>Sigilo:</i>	3	<i>Artesanía:</i>	2	<i>Concentración:</i>	3
		<i>Disparo:</i>	5	<i>Psicología:</i>	3	<i>Medicina:</i>	2	<i>Investigación:</i>	3

*Ventajas:* Telepatía: 4. Control mental: 4.

*Desventajas:*

### Psíquicos como personajes

**PG requeridos:** 11.

**Modificación en las características:** PSI +2.

**Habilidades especiales:** +1en, al menos, un poder psíquico.

**Ventajas especiales:**

**Desventajas especiales:**

**Ventajas opcionales:** Más habilidades psíquicas (Telepatía, control mental, ilusión mental, escáner mental, tele transporte, proyección astral, telekinesia, pirokinesia, electrokinesia, biokinesia, clarividencia, precognición y retrocognición).

**Comportamiento:** Indeterminado, varía con cada individuo.



*Nombre:* Inmortal.

*Descripción:* Un inmortal es un ser humano como otro cualquiera, hasta el momento en el que sufre un accidente y muere. En ese instante, vuelve a la vida y se transforma en un ser inmortal, capaz de curarse a gran velocidad, e incapaz de morir a menos de que le corten la cabeza. Cuando un inmortal mata a un semejante, parte del poder y el conocimiento de la víctima pasa a su verdugo, esto ha hecho que durante incontables siglos los inmortales se batan en duelo, combatiendo entre si para ser el último en quedar en pie.

Nadie sabe de donde proviene su poder, ni cual será el destino el último inmortal que quede con vida, pero se rumorea que adquirirá el poder de un dios.

*Costumbres:* Son seres solitarios y esquivos, reacios a mantener relaciones duraderas con mortales. Nunca combaten en territorio sagrado o se alían varios contra un solo inmortal. Todo inmortal ha sido alguna vez discípulo de otro. Los inmortales no malignos tienen el deber moral de enseñar las costumbres de sus semejantes y de adiestrarlos en el combate a todo inmortal "recién revivido" con el que se encuentren.

Inmortal de ejemplo de 100 años (210 +20 PG extras por edad):

<i>Fuerza:</i>	<i>Destreza:</i>	10	<i>Constitución:</i>	6	<i>Percepción:</i>	5	<i>Psiónica:</i>	0	
<i>Voluntad:</i>	<i>Habilidad:</i>	7	<i>Carisma:</i>	8	<i>Inteligencia:</i>	6			
<i>Alerta:</i>	8	<i>Pelea:</i>	10	<i>Persuasión:</i>	7	<i>Agilidad:</i>	10	<i>Educación:</i>	9
<i>Puntería:</i>	6	<i>Vigor:</i>	8	<i>Sigilo:</i>	9	<i>Artesanía:</i>	8	<i>Concentración:</i>	4
<i>Luchar:</i>	12	<i>Acrobacia:</i>	9	<i>Etiqueta:</i>	8	<i>Coraje:</i>	9	<i>Mano torpe</i>	10
<i>Actuar:</i>	4	<i>Conducir:</i>	3	<i>Sistemas:</i>	6	<i>Psicología:</i>	6	<i>Investigación:</i>	7
<i>Subterfugio:</i>		<i>Liderazgo:</i>	3	<i>Callejeo:</i>	7	<i>Mecánica:</i>	7	<i>Ocultismo:</i>	2

*Ventajas:* Curación rápida, inmortalidad. Quickening: 6. Cuerpo 3. Mente 2. Espíritu 3. Maestría 2. Salud 2.

*Desventajas:* Punto débil (Cabeza), código (no luchar en tierra santa, combatir otros inmortales).

## Inmortales como personajes

**PG requeridos:** 33.

**Modificación en las características:** Ninguno.

**Habilidades especiales:** Quickening: 1, curación rápida.

**Ventajas especiales:** Inmortalidad, resurrección.

**Desventajas especiales:** Punto débil (Cabeza), código (no luchar en tierra santa, combatir otros inmortales).

**Ventajas opcionales:** Ventajas del Quickening, magia, poderes psíquicos.

**Comportamiento:** Indeterminado, varía con cada individuo.

### NOTAS:

La vida de un inmortal es la lucha. Todo inmortal es muy diestro en el uso de armas blancas. Para reflejar eso, tal vez te interese meter la creación de técnicas de esgrima o meter los estilos de artes marciales. De todas formas, creo que con las opciones de Quickening queda bastante bien reflejado las habilidades vistas en las películas y en la serie de TV.

### ***El Quickening***

El Quickening es la energía mística del inmortal, la que le da su eterna juventud, y alimenta sus talentos especiales. El Quickening y el inmortal son uno, y la única forma de separarlos es decapitando al inmortal y causarle la muerte.

El Quickening no puede subirse mediante experiencia o PG, solo se puede subir mediante experiencia de Quickening (EQ). Subir un punto el nivel de Quickening cuesta 5 EQ por el nivel a subir. Todo inmortal comienza con Quickening a nivel 1, y se gana un nivel extra cada 50 años de edad.

El Quickening se usa de la siguiente forma:

Cuando un inmortal quiere activar sus habilidades especiales, distribuye su puntuación de Quickening entre las ventajas de Quickening que posea. Esta distribución es libre, el único requisito es que no se pueden suministrar en una habilidad más puntos del nivel que se posea en dicha habilidad.

Por ejemplo, un inmortal posee Quickening a nivel 6, y las ventajas Mente a nivel 4 y la ventaja Maestría a nivel 5. El inmortal puede optar por tener Maestría 5 y Mente 1, o por tener Mente 3 y Maestría 3, o tener Mente 4 y Maestría 2, etc. Pero nunca podría meter más de 4 puntos de Quickening en Mente, ni más de 5 en Maestría.

Estas habilidades otorgan una serie de beneficios en función del Quickening usado durante una escena completa. Luego la puntuación de Quickening volverá a su estado normal, y se pierde tanto aguante como Quickening usado.

### ***Obteniendo Quickening***

Cuando un inmortal decapita a un rival, obtiene tantos EQ como el nivel de Quickening del fallecido x 1d6. El resto, se libera en forma de una fuerte sacudida, chispas eléctricas, y pequeños incendios. Si el combate se desarrolla en tierra santa (túmulos, lugares benditos, etc.), todo el Quickening existente es absorbido por el ambiente, incluido el del vencedor. Lo mismo ocurre si más de un inmortal luchasen a la vez contra un solo rival.

A parte del quickening, el inmortal vencedor adquiere parte de la experiencia y recuerdos del inmortal derrotado. El vencedor adquiere tantos puntos gratuitos como nivel del Quickening del decapitado. Estos PG solo se podrán invertir en habilidades o poderes que el derrotado tuviese a un nivel mayor que el agresor, y solo hasta igualar su nivel.

### ***Ventajas del Quickening***

Los inmortales pueden optar por adquirir algunas ventajas, únicas en ellos, al coste de 5 PG por punto, o 5 PX por el nivel a subir. El límite máximo no está definido, pero se aconseja que no sobrepase el nivel 10. No se puede tener un nivel de ventaja de Quickening superior a la puntuación en Quickening. Las ventajas del Quickening son estas:

#### **Mente.**

Por cada nivel comprado en la ventaja de muerte, el inmortal adquiere el derecho de poder comprar, mediante experiencia, una habilidad psíquica, que podrá subir posteriormente mediante más experiencia. A parte, por cada punto de Quickening asignado, se gana temporalmente un nivel de Psiónica y un éxito en contrarrestar cualquier tipo de influjo mental o emocional.

#### **Cuerpo.**

Por cada punto de Quickening asignado, se gana temporalmente un punto de característica. Estos puntos pueden distribuirse libremente en cualquier característica física, pero no podrán alterarse durante toda la escena.

### **Espíritu.**

Por cada punto de Quickening asignado, se gana temporalmente un punto en la habilidad energía. Esta habilidad, en combinación con Voluntad, permite emanar una fuerte corriente eléctrica que puede usarse tanto para mover e interceptar objetos, como para provocar daño por electricidad. También otorga un bonificador en la tirada de coraje.

### **Maestría.**

Por cada punto de Quickening asignado, se gana un nivel de maestría en el uso del arma personal del inmortal. A nivel de maestría 1 se gana un bono de daño de +1. A nivel de maestría 2 se gana un punto extra en la habilidad de lucha. A nivel de maestría 3 se obtiene una bonificación de +1 en resistir el daño (armadura corporal). A nivel cuatro, se gana otro punto en daño, y así sucesivamente hasta el límite máximo de la ventaja.

### **Salud.**

Por cada punto de Quickening asignado, se gana temporalmente un punto en la habilidad de regeneración. Esta habilidad regenera un PV por turno que se esté en reposo.

### **Sentir.**

Por cada punto de Quickening asignado, se gana temporalmente un punto en la habilidad sentir. Esta habilidad permite detectar fuentes de energía mágica, la presencia de otros inmortales, incluso seres invisibles o etéreos (con un penalizador de -3). Este trasfondo también sirve como bonificador en las tiradas de alerta. Siempre se usa en combinación de Percepción.



*Nombre:* Clérigo.

*Descripción:* Personaje humano fiel y devoto a una religión monoteísta.

Su fe es tan fuerte que incluso le permite mantener a raya a las criaturas malignas.

*Costumbres:* Venerar a su dios como único culto y rendir homenaje a las costumbres que dicten su religión.

Ejemplo: Sacerdote humano de 160 PG.

*Fuerza:* 4    *Destreza:* 5    *Constitución:* 4    *Percepción:* 6    *Psiónica:* 0  
*Voluntad:* 8    *Habilidad:* 4    *Carisma:* 7    *Inteligencia:* 7

*Alerta:* 4    *Pelea:* 3    *Persuasión:* 8    *Agilidad:* 3    *Educación:* 8  
*Puntería:* 6    *Vigor:* 5    *Sigilo:* 3    *Artesanía:* 5    *Concentración:* 3  
*Ocultismo:* 6    *Juego:* 5

*Ventajas:* Fe verdadera: 6. Pio.

*Desventajas:* Imposibilidad de usar magia.

### Clérigos como personajes

**PG requeridos:** 0.

**Modificación en las características:** Ninguno.

**Habilidades especiales:** Fe verdadera +1.

**Ventajas especiales:** Pio (+2 en toda triada social frente a creyentes de su misma religión).

**Desventajas especiales:** Imposibilidad de usar magia. Obediencia a los dictámenes de su fe.

**Ventajas opcionales:** -.

**Comportamiento:** Solemne y con una fuerte creencia en lo que hace. Detestan los cultos paganos.



*Nombre:* Dhampyrs.

*Descripción:* Estas extraños seres son una de las cosas más insólitas y raras que pueden suceder dentro de este oscuro mundo. Los Dhampyrs son el fruto de la unión de un Wamphyri y una mujer humana (nunca al revés).

Los Wamphyri son criaturas no murtas, no pueden tener descendencia del modo tradicional humano. La única probabilidad que nazca un ser de estas características es que un Wamphyri convierta a una mujer embarazada en uno de su raza y que el feto, por gracia del destino, sobreviva al proceso de transformación de la madre.

En estos extraños casos, nace un ser de aspecto prácticamente humano, pero que con el paso de los años va desarrollando algunas cualidades de su progenitor sobre natural. A todos los efectos es un ser vivo, pero sus atributos físicos van aumentando, no envejecen y, aunque pueden morir por métodos convencionales, son altamente resistentes. Incluso, con el tiempo, puede llegar a dominar algunas de las oscuras artes de los Wamphyri

*Costumbres:* Estos seres nacen entre dos mundos. Por tanto son seres marginados y solitarios, que rara vez han conocido lo que es el afecto o la compañía de los demás. Rara vez pasan mucho tiempo en un mismo lugar, y no suelen mantener relaciones perdurables. Muy a menudo, se vuelven obsesivos y contraen un profundo odio por lo sobrenatural.

<i>Fuerza:</i>	7	<i>Destreza:</i>	7	<i>Constitución:</i>	5	<i>Percepción:</i>	7	<i>Psiónica:</i>	1
<i>Voluntad:</i>	4	<i>Habilidad:</i>	4	<i>Carisma:</i>	6	<i>Inteligencia:</i>	5		

<i>Alerta:</i>	6	<i>Pelea:</i>	6	<i>Persuasión:</i>	3	<i>Agilidad:</i>	3	<i>Educación:</i>	4
<i>Puntería:</i>	5	<i>Vigor:</i>	8	<i>Sigilo:</i>	7	<i>Artesanía:</i>		<i>Concentración:</i>	5
<i>Luchar</i>	5	<i>Disparo:</i>	5	<i>Ocultismo:</i>	4	<i>Coraje:</i>		<i>Supervivencia:</i>	2

*Ventajas:* Transmutación +1. Fortaleza meta humana (2). Inmortal.

*Desventajas:* Líquívoro.

## Dhampyrs como personajes

**PG requeridos:** 47.

**Modificación en las características:** Ninguna.

**Habilidades especiales:** Transmutación +1

**Ventajas especiales:** Fortaleza meta humana (2), Inmortal.

**Desventajas especiales:** Líquívoro (solo pueden alimentarse de sangre). Regeneración +1.

**Ventajas opcionales:** Fortaleza y Agilidad meta humana. Tejido resistente. Psiónica y cualquier talento psíquico disponible. Transmutación (ver Wamphyri para más detalle). Sin embargo, solo pueden desarrollar de forma normal (10 PX por nivel) la primera senda escogida, que es la transmitida por el padre. El resto de las sendas disponibles cuesta 15 PX por nivel.

Tirar 1d10 para comprobar el linaje transmitido por el padre:

- 1 -4. Poder
- 5 -7. Belleza
- 8-9. Libertad
- 10. Dolor.

**Comportamiento:** Reservado y frío. Bastante obsesivo y arisco.

# HISTORIA Y ORGANIZACIONES

*Si hay algo que un hechicero aprende pronto es que nunca aprende lo suficiente. No importa lo poderoso que te vuelvas, no importa los magníficos milagros que puedas desarrollar, no importa con cuanto fervor adores tu dios. Nunca es suficiente.*

*Siempre existe alguien por encima de ti, siempre existe un enemigo al que no podemos derrotar.*

*Siempre necesitamos ayuda.*

Para darle más sabor a este mundo iré introduciendo grupos sectarios y algunas organizaciones, que colaborarán y competirán entre sí a lo largo de la historia.

La idea es que cada una de ellas represente una forma distinta de jugar, independientemente del tipo de personaje que se lleve, o de la deidad a la que se sirva. De esta forma el Máster puede escoger un tipo de partidas u otras simplemente decidiendo la organización para la que trabajan los PJS , dando así una gran variedad a las posibles partidas.

### **GUARDIANES DE ALEJANDRÍA**

**Otros nombres:** Los Guardianes, Vigilantes, Fundación Egipcia para la preservación de la cultura (F.E.P.C.)

**Fundación:** Ptolomeo I Sóter (301 A.C.).

**Descripción:** Se dice que Ptolomeo fue el primer hechicero en preocuparse por las acciones de otras entidades sobrenaturales que no tuviesen relación directa con los hechiceros, y que su curiosidad era tan grande como su talento mágico.

La historia humana dice que Ptolomeo creó una gran biblioteca en su palacio, y que amasó un basto conocimiento del mundo conocido en ella el cual, fue diezmado cuando la biblioteca fue destruida. En realidad, el culto ya existía un tiempo antes y la creación de la biblioteca solo fue una demostración pública del conocimiento amasado.

En un principio, Los Guardianes de Alejandría gobernaron en Egipto (305 adC al 30 adC), aunque al final fueron revocados del poder por el culto de Los Hijos de Set. Con la destrucción de la dinastía ptolemaica, los Guardianes decidieron ocultarse en la sombra y nunca más han interferido en la historia humana.

Durante siglos, han permanecido expectantes, acumulando conocimiento y poder, siempre procurando mantenerse alejados de otros grupos. Numerosos científicos, inventores y genios de distintas categorías han obtenido de Los Vigilantes de forma indirecta, incluso algunos de ellos han sido promovidos a miembros del clan.

En las últimas décadas, sus esfuerzos se han centrado en la expansión de la era informática y digital, cuyo mayor éxito ha sido la creación de Internet.

**Miembros:** Esta organización tiene bajo su manto a toda clase de individuos y seres sobrenaturales. No hace distinción entre culto o raza. No obstante, son muy selectos a la hora de escoger a sus miembros. La sed de conocimiento y la falta absoluta de ambición son requisitos indispensables.

Generalmente, los nuevos miembros son escogidos entre la descendencia de los miembros actuales, no obstante, ser hijo no garantiza la admisión. Los nuevos miembros también son reclutados de universidades, grupos científicos y de la comunidad sobrenatural.

Existen hechiceros entre sus filas, aunque no pertenecen a ningún cónclave en especial.

**Objetivos:** Preservación del conocimiento, observar las acciones de otros seres sobrenaturales, obtener reliquias ancestrales, estudiar y ampliar el conocimiento de la humanidad.

**Organización interna:** Aunque fueron fundados por un solo hechicero, Los Guardianes de Alejandría siempre han sido dirigidos por un consejo



**Alianzas:** Ninguna en especial. Los vigilantes siempre e han mantenido apartados, lejos de otros grupos, dedicados a recopilar información sin intervenir directamente en los hechos. En determinadas circunstancias, han servido de espías y han apoyado secretamente a otros grupos que actúen en contra de los Hijos de Set.

**Enemigos:** Desde la época del antiguo Egipto, Los guardianes de Alejandría han mantenido una cruenta enemistad con los Hijos de Set. Ambas facciones comparten un profundo odio y es imposible que ninguno de sus miembros colaboren entre si.

El origen de este conflicto se supone que aparece a raíz de la destrucción de la biblioteca de Alejandría. Los Hijos de Set siempre han tenido una fuerte influencia en el Medio Oriente, y no toleraron el dominio de tora comunidad en su territorio.

Actualmente, no existe ninguna guerra abierta entre ambas facciones, no obstante, Los Vigilantes harán cualquier cosa para ayudar a cualquier enemigo de los Hijos de Set, aunque jamás actuarán abiertamente contra ellos.

**Miembros destacados:** Cleopatra Filopator Nea Thea, Leonardo Da Vinci, William Bradford Shockley.

**Ideas para orientar las partidas:** búsqueda de tal reliquia, investigación sobre hechos o acciones misteriosos, vigilar a determinado personaje.

## LA ORDEN DE LAS CADENAS DE HIERRO

**Otros nombres:** La Ira de Dios, La Orden.

**Fundación:** Papa Juan X (918 DC.).

**Descripción:** Durante el siglo IX el Islam y todo el imperio árabe sufrió un rápido auge. Las fuerzas islámicas se fueron expandiendo desde Asia al Norte de África y llegaron a las puertas de Jerusalén. Para El Vaticano era inconcebible que tierra santa fuese invadida por sus rivales, e hizo acopio de numerosas huestes provenientes de todos los reinos cristianos para hacer frente al enorme contingente musulmán.

Aunque la historia no lo reconoce, las fuerzas cristianas eran muy inferiores en número y fuerza. Las tropas islámicas contaban a su favor con el poderoso imperio turco, por lo que la situación del Vaticano empezaba a ser desesperada. Estaba claro que, con el tiempo, el islam acabaría absorbiendo al cristianismo.

Como última medida desesperada la iglesia católica hizo un llamamiento a la comunidad sobrenatural. A cambio de combatir para ellos, el papa Juan X ofrecía indulto y bautismo.

Las criaturas féricas y demás seres mágicos desoyeron la llamada. Durante siglos la iglesia había perseguido y condenado todo tipo de cultos y creencias, por lo que no recibió apoyo de ningún tipo. No obstante, vampiros, licántropos, inmortales y demás no muertos si acudieron a la llamada. Muchas de estas criaturas vivían atormentadas por su condición, y la llamada de la iglesia representaba una esperanza de redención.

Oficialmente, Juan X fue condenado y muerto en prisión. En realidad, se ofició voluntario, a pesar de sus creencias, para que su cuerpo fuese resucitado como vampiro, y poder encabezar la guerra contra el islam.

Durante cuatro siglos La Orden de las Cadenas de Hierro luchó en secreto en las cruzadas, ofreciendo una inestimable ayuda en la expulsión de los musulmanes, y mantenerlos lejos de las tierras cristianas. Cuando, en el siglo XV, los árabes fueron finalmente expulsados de Europa, la orden dejó de combatir y desapareció en las sombras. A pesar de su origen, La Orden demostró ser el arma más firme y letal del cristianismo.

No obstante, La Orden fue seriamente cuestionada durante el siglo XVI, durante el cual se pretendió utilizar a la Orden para erradicar al protestantismo. El problema radicaba en que la mayoría de las criaturas integrantes eran antiguas, y bastante inteligentes. Por lo que pronto cayeron en la cuenta de que sí, por una diferencia de opiniones, la iglesia se deshacía de sus seguidores, a ellos les terminaría ocurriendo lo mismo.

Como resultado, pocos miembros de la Orden intervinieron contra los protestantes, muchos abandonaron a la iglesia, otros se pasaron a los protestantes, y solo los más fanáticos y religiosos permanecieron fieles al catolicismo. La confusión y el caos resultante permitieron a los protestantes hacerse fuertes y desafiar a la iglesia católica, y la Orden de las Cadenas de Hierro quedó reducida a una mera sombra.

Durante los cuatro siglos siguientes, ha colaborado estrechamente con la inquisición, para proteger y erradicar el territorio cristiano de toda clase de herejes y criaturas sobrenaturales. También se sabe que han realizado incursiones a otros países (se sospecha que acabaron con el demonio que poseía a Saddam Husein), y que realizan un búsqueda exhaustiva de los miembros que desertaron de la orden en el siglo XVI.

**Miembros:** Cualquier tipo de criatura sobrenatural no espiritual o mágica. Normalmente se tratan de criaturas antiguas con una fuerte devoción cristiana.

**Objetivos:** Erradicar a todos los erajes y cultos impuros.

**Organización interna:** Están bajo la jurisdicción del Vaticano, y reciben órdenes directas de la Inquisición.

**Alianzas:** Ninguna en especial. No toleran los cultos mágicos a las deidades antiguas, no importa si tal deidad es benigna o maligna. Toleran a penas al resto de seres sobrenaturales, siempre y cuando sean cristianos.

**Enemigos:** Cualquiera que no sea cristiano católico.

**Miembros destacados:** Juan X, Juana de Arco, Vlad Tepes.

**Ideas para orientar las partidas:** exterminar un culto satánico, colaborar en la defensa de Jerusalén, una campaña histórica en la Alambra de Granada.

## LA RAMA E DEL SERVICIO EUROPEO.

**Otros nombres:** Rama E del Servicio Británico.

**Fundación:** General Keenan Gormley (1954). Remodelada por Sir Arthur Velázquez de Villalobos en 1997.

**Descripción:** Originariamente, esta organización era británica fundada poco después de la Segunda Guerra Mundial.

Fundada por el general Keenan Gormley, la rama E del servicio secreto británico es una agencia encargada de manejar todos los sucesos paranormales ocurridos en territorio inglés, y de contrarrestar a su contrapartida rival, LA Rama E del servicio soviético. Durante más de dos décadas, esta organización se dedicó a vigilar, reclutar y entrenar a personas psíquicamente dotadas, también conocidas como espers, y usarlas en el servicio de espionaje británico.

Con la caída de la unión soviética, y también por el gran índice de mortandad de sus miembros, y los elevados costes de mantenimiento, los servicios de esta organización pasaron a un segundo plano, y oficialmente quedó suspendida en 1989.

La creciente oleada de cultos satánicos, los informes sobre criaturas sobre naturales, y las actividades sospechosas de cada vez más organizaciones no gubernamentales, llevaron a la Unión Europea, Inglaterra, y Estados Unidos a firmar el Tratado de Rech. Con dicho tratado, las tres potencias se comprometen en unificar esfuerzos para la contención y estudio de cualquier actividad paranormal del mundo.

La Rama E volvería a ponerse en activo en 1997, bajo el nombre de Rama E del servicio Europeo. El noble Sir Arthur Velázquez de Villalobos es nombrado comandante en jefe de la organización por motivos desconocidos, y en pocos meses las antiguas funciones de la organización vuelven a estar operativas.

En la actualidad, la Rama E se ha expandido por diversos países, algunos extracomunitarios, y es más o menos respetada por la mayoría de las criaturas sobrenaturales. No está bajo jurisdicción de ningún gobierno, y solo responde, de vez en cuando, ante la ONU.

**Miembros:** En principio, solo el personal militar cualificado es admitido en la organización. Una pequeña parte de los miembros poseen talentos psíquicos u otras habilidades sobrenaturales. No obstante, cabe la posibilidad que otras entidades trabajen para la organización, siempre y cuando no tengan inconvenientes en trabajar para un gobierno humano.

**Objetivos:** Estudio de crímenes y fenómenos paranormales. Búsqueda y captura de criminales con habilidades sobre humanas. Contención de amenazas sobrenaturales. Mantener la paz y el equilibrio entre la población humana y la población sobre natural. Ofrecer protección y entrenamiento a individuos con habilidades especiales.

**Organización interna:** Estrictamente militar. Existen células semi independientes en cada país comunitario, con una jurisdicción propia cada una, pero todos los líderes "locales" responden ante Sir Arthur. Se supone que la organización tiene línea directa con los principales dirigentes del mundo, aunque se desconoce si es para recibir órdenes, o solo para informar.

**Alianzas:** La Rama E mantiene contactos y alianzas prácticamente con todos los gobiernos del mundo, aunque no pertenezcan a la Comunidad Europea o a la ONU. Al ser la máxima autoridad en fenómenos paranormales, su asesoramiento y apoyo es solicitado en diversas partes del mundo. Se supone que naciones como Rusia o Japón pueden estar intentando acabar con la organización, pero hasta la fecha no lo han demostrado.

**Miembros destacados:** Keenan Gormley, Harry Keogh, Ana Blake, Alan Constantine.

**Ideas para orientar las partidas:** Estudio de un culto secreto, búsqueda de un agente especial extraviado, investigación de un crimen extraño, supervisar un tratado de paz entre dos cultos rivales. Importar personajes y situaciones sacadas del juego Crónicas Necrománticas (CroN).

## LOS ILLUMINATTI.

**Otros nombres:** Illuminatis, Los Iluminados.

**Fundación:** Fundada por el alemán Adam Weishaupt en 1776.

**Descripción:** Hombre de ideas tercas y mentalidad obsesiva, Adam Weishaupt se asoció con el barón Adolph Franz Friedrich Ludwig von Knigge, y juntos fundaron lo que con el tiempo serían conocidos como Los Illuminatis.

Obsesionados con el control sobre la vida y la muerte, el rechazo a la religión, y la búsqueda de poder, los miembros de la organización solo tenía dos objetivos: dominar el mundo y obtener la vida eterna.

Se desconocen los detalles, pero se sabe que a finales del Siglo XVII la organización tenía una fuerte influencia política y social. También contaban con el asesoramiento de un nutrido grupo de científicos, encabezados por un profesor de universidad desconocido, del que solo se conoce uno de sus apellidos, Walkman.

Se sabe que Walkman fue pionero en la restauración de tejido muerto y que uno de sus alumnos, un tal Víctor Frankenstein, consiguió dotar de vida a un ser artificial usando únicamente la ciencia. Antes de morir, se supone que Víctor cuenta parte de la historia, si no toda, a la escritora Mary Shelley, que la refleja de algún modo en su novela Frankenstein (1818). Se desconoce la relación entre ambos personajes, pero está comprobado que Mary jamás estuvo relacionada de modo alguno con la organización.

Los diversos experimentos científicos que realizaban, la influencia anti religiosa que infundían en toda Europa, y la creciente fuerza militar que empezaron a acumular, puso nerviosos a muchos miembros de la nobleza y el clero. La Iglesia católica los tachó de herejes, y se realizó una caza indiscriminada contra todos sus miembros. A mediados del siglo XVIII, los Illuminatis se dieron por desaparecidos.

Nada más lejos de la realidad. Se sospecha que, incluso siendo perseguidos por la iglesia, fueron capaces de apoyar y ayudar a Napoleón Bonaparte en su campaña en Italia. También se tiene constancia que fundaron numerosos grupos protestantes radicales tanto en Francia, Inglaterra y en Estados Unidos, con la simple intención de mermar el poder del catolicismo. Incluso se piensa que ayudaron a financiar el partido nacional socialista alemán de Adolf Hitler, aunque esto último jamás pudo ser demostrado.

Se desconoce el alcance real de la organización en la actualidad, aunque se tienen constancias de avanzadas investigaciones genéticas y de enormes tráfico de armas y drogas por todo el mundo.

**Miembros:** Personajes ambiciosos y sin escrúpulos dispuestos a todo son sus componentes principales.

Los Illuminatis, mas que ninguna otra organización, repudia cualquier religión o culto, por lo que no existen hechiceros ni entidades espirituales entre sus filas.

**Objetivos:** derrocar al gobierno imperante y usurpar el poder.

**Organización interna:** Se supone que al cúpula principal de la organización funciona igual que una gran macro empresa internacional, cuyas numerosas sucursales se expanden por todo el mundo, adquiriendo poder económico y social a ritmos desorbitados.

Se tienen constancias que existen, al menos, cinco empresas distintas bajo su sello:

- Parallax. Empresa dedicada al armamento y el equipo militar. Es legal, pero la mayor parte de sus beneficios son obtenidos del mercado negro internacional.
- Biohazards. Empresa farmacéuticas, dedicada al estudio y la manipulación genética. Opera sobre todo en Asia.
- Euronaut. Empresa europea de aeronáutica y desarrollo tecnológico. Es totalmente legal.
- Millenium. Grupo paramilitar comprendido por los restos del Tercer Reich. Se rumorea que lo componen criaturas sobrenaturales.
- La Marca. Organización terrorista clandestina que busca la destrucción del cristianismo y los gobiernos que lo apoyan. El 60% del terrorismo internacional es causado por esta rama.

**Alianzas:** ninguna que se conozca.

**Miembros destacados:** Adam Weshaupt, Adolph Franz Friedrich, Josef Weshaupt (presunto heredero de la familia Weshaupt), Adolf Hitler, Albert Wesker.

**Ideas para orientar las partidas:** Sabotaje de empresas rivales, búsqueda o exterminio de cierto personaje, investigación sobre las acciones de determinado grupo o trabajo científico.

## LAS TÚNICAS ROJAS.

**Otros nombres:** El Circulo, La Hermandad, el conclave de conclaves.

**Fundación:** En el 321 después de Cristo, por los Ancianos Fundadores.

**Descripción:** Antes de la aparición del Cristianismo, era frecuente que cada cónclave de hechiceros fuese independiente, pocas veces se reunían o daban constancia de sus actos. Con el crecimiento de la iglesia católica, los hechiceros fueron tachados de parias, paganos y siervos del mal, y perseguidos por toda Europa, América y gran parte de Oriente Medio.

Ante tal asedio y discriminación, los Maestros Fundadores de algunos de los cónclaves supervivientes decidieron hacer una alianza con el fin de preservar la magia en el mundo. Como consecuencia del pacto, los maestros fundadores se comprometían a no luchar abiertamente entre ellos, a colaborar en momentos de necesidad, así como de asegurarse que sus subordinados respetasen el código de los hechiceros.

Con el paso de los siglos, los pequeños cónclaves se fueron ramificando y expandiendo hasta originar poderosos clanes mágicos, todos independientes, pero fuertemente ligados los unos a los otros por el antiguo pacto que les ha permitido sobrevivir hasta la actualidad.

**Miembros:** La mayor parte de los hechiceros del planeta. Solo se admiten miembros que sepan usar la magia, aunque existen multitud de sirvientes y vasallos que son meros humanos.

**Objetivos:** En líneas generales, preservar el uso de la magia, no obstante, cada culto integrante tiene sus propias motivaciones y ambiciones (siempre impuestas por su maestro fundador).

**Alianzas:** Existe una parcial alianza con la Rama E del servicio europeo a al hora de ocultar los fenómenos mágicos. También se ha colaborado ocasional mente con los guardianes de Alejandría. Se considera a los demás grupos como enemigos de la magia.

**Miembros destacados:** Ammón Ra, Merlín. Los maestros fundadores de cada cónclave. Los propios jugadores (puede que algún día).

**Ideas para orientar las partidas:** Iniciación de los jugadores como hechiceros (primer ritual), cumplir una misión designada por su superior jerárquico, mantener la paz entre dos conclaves rivales, buscar o destruir a cierto personaje sobre natural.

**Organización interna:** Los conclaves originarios fueron expandiéndose, y sus miembros fueron formando nuevos clanes, inferiores en jerarquía, pero que a su vez, con el tiempo, dieron origen a nuevos conclaves. De esta forma, los distintos cultos mágicos se fueron ramificando y esparciendo por el mundo.

Con el paso de los siglos, los conclaves originarios dieron lugar a diversos clanes, cada uno con un buen número de conclaves a su servicio, con sus propias peculiaridades, y todos ellos son independientes. La competencia y las enemistades son bastante frecuentes, tanto dentro como fuera de los clanes, y, ya sea por divergencia de intereses, como por mera ambición, las rencillas entre brujos son frecuentes. Lo único que los mantiene unidos son las viejas tradiciones, el cumplimiento del código del hechicero, y la seguridad de que, de no actuar así, tarde o temprano acabarían sucumbiendo.

Dada la enorme diversidad de deidades que puedes introducir, es un poco inexacto decir cuantos clanes pueden existir. Yo me centraré en cinco: Los Enviados de Selene, Los Hijos de Set, Los Monjes Púrpuras, El Panteón, y la Orden de las Sombras, todos ellos vigilados y parcialmente controlados por la agrupación conocida como La Hermandad Dorada.

### Acólitos independientes.

Se tratan de magos solitarios o conclaves familiares que no encajan dentro de los grandes clanes, pero que acatan la voluntad de La Hermandad. No tienen ni peso ni voto en la Hermandad Dorada, pero están bajo su supervisión y protección. No están bien vistos por el resto de clanes, pero pueden rendir culto a cualquier deidad existente, siempre que sigan las reglas marcadas.

### Enviados de Selene.

También conocido como los Druidas, este ancestral cónclave ya ejercía sus artes mágicas mucho antes que el imperio romano se formase. Fervientes adoradores de Gaya, protegen con devoción absoluta el culto a la naturaleza y el respeto hacia todas las formas de vida.

Es uno de los cultos mágicos con menor número de integrantes humanos, pero lo compensa con una ingente de seres sobrenaturales: espíritus de la naturaleza (gnomos, salamandras, etc.), seres espectrales (como muchos titanes), incluso una gran cantidad de criaturas no muertas arrepentidas (como los licántropos y espectros).

Este culto está en guerra perpetua contra los Ilumianti y los Caídos, y solo toleran, a regañadientes, a los hijos de Set cuando no les queda más remedio.

## Hijos de Set.

Tal vez el culto más antiguo que existe. Las leyendas comentan que ya existía 12.000 años antes de Cristo. Adoradores incondicionales de Set, este cónclave es el más siniestro y más misterioso de todos. Ambiciosos y perseverantes, suelen echar mano de sacrificios humanos, de traiciones y de cualquier otra práctica, con tal de conseguir poder. No obstante, su participación en las Túnicas Rojas ha sido crucial para la supervivencia de la orden a lo largo de los siglos, y precisamente por eso su culto es permitido dentro del Círculo.

Dado sus oscuras acciones, sus actividades son guardadas con sumo recelo al resto de cónclaves de La Hermandad, y solo responden ante las órdenes directas de la Hermandad Dorada.

Se llevan especialmente más con Los Monjes Púrpuras y los Enviados de Selene, pero sus hostilidades no son nada comparadas con la aversión que tienen hacia los Guardianes de Alejandría, sus verdaderos enemigos, y a los cuales procesan un odio inmisericorde.

## Monjes purpuras.

Según ellos mismos, su culto a Mitra y Heng - O es tan antiguo, si no más, que el de los adoradores de Set. Preservadores del equilibrio y el desarrollo, tanto racional como espiritual, este culto oriental se ha mantenido impertérrito durante siglos, y ha conseguido extenderse con bastante éxito por todo el globo terráqueo.

De carácter pacifista y racional, sus cultos son rivales ancestrales de los proferidos a Odin, Tiamat y Set. Aunque en la actualidad se guardan bien de no tener enfrentamientos directos, ningún monje se quedará impertérrito si descubre un sacrificio humano o un acto de violencia o maldad injustificada, por lo que los enfrentamientos aislados entre los acólitos de distintos cultos son frecuentes.

## El Panteón.

Prácticamente, es el corazón de La Hermandad. Durante la caída del Imperio Romano, el culto a las distintas religiones politeístas sufrió un serio revés. Para mantener su Fe intacta, en ancestral mago Sebastian Karaianis, aprovechando los puntos en común que tenían diversos cónclaves de deidades griegas, mesopotámicas y escandinavas, consiguió conjugar el primer culto mixto de la historia de la magia.

A diferencia de otros cultos, Karaianis daba importancia a la deidad en sí, no a la religión que sustentara, por lo que su clan se expandió apoyando el culto a prácticamente todas las deidades greco latinas existentes.

Durante más de 2000 años, bajo la tutela de Sebastian, El Panteón ha sabido introducirse en la mayoría de las antiguas religiones Europeas y Asiáticas, unificando un culto que trata por igual a dioses como Odin / Ares, Zeus / Thor, Era / Mitra y Hades / Anubis, a la par que rechazaba con cualquier culto a lo maligno.

## La Orden de las Sombras.

Durante le Siglo XVI, la clandestina organización católica conocida como La Orden de las Cadenas De Hierro sufrió un serio revés al perder una gran cantidad de seguidores. La mayoría de estos rebeldes abandonaron la Fe católica para servir a cultos politeístas, lo que los convirtieron en los parias más buscados y odiados por la Inquisición.

A pesar del continuo asedio y prosecución, buena parte de estos insurgentes consiguieras sobrevivir y agruparse en el clan que sería conocido como La Orden de las Sombras. A comienzos del siglo XVIII, La Hermandad de las Túnicas Rojas decidió ofrecer asilo a esta comunidad, por lo que oficialmente desde entonces forman parte de EL Círculo.

Este clan es, con diferencia, el menos numeroso y esquivo de todos. Más que un cónclave de hechiceros parece una gran familia de seres sobre naturales. Aparentemente, sus miembros más antiguos y representativos se conocen desde hace siglos, y combatieron codo a codo en las cruzadas, como consecuencia, la lealtad entre ellos es tan fuerte como su odio y desconfianza hacia el mundo mundano.

## La Hermandad Dorada.

No es un clan propiamente dicho, si no un grupo selecto compuesto por el más alto hechicero de cada uno de los clanes que componen la hermandad. Su función es preservar la alianza de La Hermandad, así como hacer todo lo necesario para que todo mago bajo su mandato acate las normas establecidas. Solo los altos hechiceros de cada clan pueden acceder a La Hermandad Dorada.

Por parte de Los Druidas está la titán Helix; por parte de los Monjes el mago oriental Fein-Go III; por parte de los Setitas el nigromante Ra-Xa-Tomb (se desconoce su verdadero nombre); el mago representante del Panteón aún es Sebastian Karaianis, el maestro fundador más viejo conocido; y por parte de la Orden de Las Sombras, tenemos al vampiro Vlad Dnestrovski, su fundador hace 350 años.

Mención a parte están los Vigilantes, hechiceros de confianza, de al menos jerarquía 6, a los cuales se les encargan tareas de vigilancia y espionaje y, a menudo, de asesinato. Los Vigilantes solo responden ante los miembros de la Hermandad Dorada, o ante otros vigilantes de mayor jerarquía.

## LOS CAIDOS.

**Otros nombres:** El Azote, La Horda.

**Fundación:** Desconocida, presumiblemente, cuando apareció el primer demonio sobre la faz de la tierra.

**Descripción:** El caos, la destrucción, la corrupción de toda vida y aniquilación total. Eso es lo que persiguen esta orden.

Los caídos conforman el infra mundo, el lado oscuro de la comunidad sobre natural. Todo ser puramente maligno, toda criatura dedicada al caos, está relacionada, de un modo u otro con El Azote.

Esta orden rara vez actúa en público, la riqueza y la seguridad no significan nada para ellos. Lo suyo es la destrucción y la corrupción. Disfrutan con actos violentos y salvajes, con la aniquilación y la anarquía.

Precisamente su mayor fuerza es su punto más débil. Rara vez están organizados, el odio y el salvajismo que demuestran hacia los demás es similar al que reina entre ellos. Esto hace que pocas veces actúen en grupos numerosos, lo suyo es el trabajo individual, cualquier víctima corrompida, cualquier acto de maldad, es un logro para estos individuos.

En las pocas ocasiones en las que un líder poderoso ha conseguido organizar el inframundo, las consecuencias han sido devastadoras. Conclaves enteros de hechiceros, y comunidades completas de espíritus, han sucumbido en una sola noche a causa de una incursión demoníaca. Se sospecha que muchos de los relatos mitológicos y bíblicos reflejan el enfrentamiento entre las huestes infernales y otras entidades.

En la actualidad, la mayor parte de las criaturas espirituales se encuentran fuera de este plano de existencia. La lucha contra las demás criaturas sobre naturales durante milenios les ha pasado factura, y muchas fueron expulsadas por poderosos encantamientos. Las que permanecen en este mundo, suelen ocultarse a la vista, haciéndose pasar por humanos (abogados y empresarios, generalmente), mientras esperan el momento oportuno para cumplir sus fines.

**Miembros:** Toda clase de demonios, criaturas no muertas, seres poseídos, espíritus malignos y entidades malignas. También son miembros todos los hechiceros de Tiamat, y una buena parte de los seguidores de Set.

**Objetivos:** El fin del mundo.

**Organización interna:** Los Caídos son, por definición, anarquistas. No toleran ningún tipo de orden ni control. Solo respetan la fuerza de una criatura más poderosa. Y en eso se basa su jerarquía. Un demonio solo obedecerá a alguien más poderoso que él.

El inframundo está gobernado por incontables facciones, cada una de ellas controlada por un ser de gran poder, ya que los líderes débiles son rápidamente exterminados. Generalmente, cada facción está constituida por un solo tipo de criatura, pero eso no quita que puedan usar los servicios de otros seres de vez en cuando. Los objetivos y recursos de cada facción son casi siempre independientes, es más fácil que se peleen entre ellas que colaboren por un objetivo común.

No se sabe si existen seres superiores que controlen a las facciones. Presumiblemente, el líder de facción más poderoso gobierna al inframundo, pero dado el caos y las numerosas luchas internas, parece ser que la anarquía gobierna completamente a esta orden.

**Alianzas:** Se supone que ninguna, pero existen rumores que algunos hechiceros y potencias políticas han contratado sus servicios en más de una ocasión.

**Miembros destacados:** Rasputín, Him Ho Tep, Belcebú, Malevorgia, Azazel, Rhaab, y todos los demonios y brujos malignos que conozcas.

**Ideas para orientar las partidas:** Asesinatos por encargos, destrucción de un rival, apoderarse de cierto objeto místico, derrocar una facción rival, provocar un desastre ecológico.

# APENDICES

*Interesante. Has llegado hasta aquí, Eso demuestra que, al menos, eres perseverante, y que te tomas esto en serio.*

*Poco más puedo mostrarte ya. No ha sido nada, solo una pequeña muestras, pero todas las grandes gestas empiezan siempre del mismo modo, por muy poco.*

*Ya sabes lo que tienes que hacer, y sabes como hacerlo, lo demás corre de tú cuenta y riesgo. A mí, sólo me queda despedirme y observar.*

*Ah, es cierto, no me he presentado aún. Ni pienso hacerlo.*

*Algunos me llamáis El Sin Nombre, otros EL Anciano, o La Vidente.*

*Usa tu imaginación ¿quién crees que soy? Puede que sea tú dios, o tu maestro. Tal vez sea el primer hechicero, o una criatura no muerta inmortal. Puede incluso que sea aquel que está detrás de todo. Descúbrelo por tí mismo.*

*Un saludo, tal vez nos volvamos a ver en el futuro... o en el pasado.*

## SUPLEMENTOS

A continuación dejo un par de suplementos, extraídos del manual de C-System, para todo aquel que no desee llevar el manual completo de reglas a sus partidas.

### COMPENDIO DE CONJUROS.

He aquí los conjuros de magia arcana que, a mi juicio, mejor encajan con esta ambientación. Recuerda que en el manual de C-System hay muchos más para que les des el uso que quieras.

#### *Magia común o neutral*

##### Nivel 1.

**CANCELAR MAGIA.** Este conjuro proporciona al blanco una bonificación de +5 a la tirada de resistencia contra magia.

**CERRAJERO INSTANTANEO:** Abre una puerta. Si es una cerradura mágica, se ha de superar la tirada mágica la cerró.

**CUERDA ENCANTADA.** Si quien realiza el conjuro sostiene una cuerda, puede hacer que la cuerda se mueva en toda su longitud en cualquier dirección y que se ate con nudos. Si se usa para atar a alguien, tendrá una tirada de salvación.

**DETECTAR MAGIA.** Este conjuro permite al hechicero localizar conjuros activos en el alcance del hechizo.

**DISCO FLOTANTE.** (10 minutos por nivel del hechicero). Se crea un disco del tamaño de un escudo que se desplaza flotando a la velocidad del hechicero y a unos 2 metros de alto. Puede llevar una carga de 50 kilos por nivel del hechicero.

##### Nivel 2

**VISTA DE BRUJO:** Valúa las situaciones y entidades mágicas.

**LAZO IRROMPIBLE:** Inmoviliza a la víctima un turno. Requiere una tirada enfrentada de Voluntad.

**BRASERO DE PODER:** Crea una reserva de PM, sacrificando puntos de vida. Este hechizo no consume PM

**DETECTAR PODER.** Detecta el poder (hechizos, habilidades,...) de un objeto mágico.

**LUZ.** Ilumina una zona de 3 metros de radio en torno al punto deseado por el hechicero dentro del alcance del hechizo.

##### Nivel 3

**NUBE ATURDIDORA.** Se crea una nube de metro y medio de radio de gas venenoso. Está durante 5 turnos. Cada turno, o se saca una tirada de la habilidad Constitución o se pierde 1D6 PV.

**FELCHA DE ÁCIDO:** Un proyectil que causa 1d6 puntos de daño cada 2 niveles. Si se sufre daño, sufrirá 1 punto de daño ácido tantos turnos como daños haya sufrido, o se cure.

**DISIPAR MAGIA:** Anula el efecto de cualquier hechizo no ofensivo (Ilusiones, de protección, etc.). Este hechizo tarda un turno completo en actuar, por lo que es posible anularlo con el hechizo contra conjuro antes de que surta efecto. Este conjuro no anula los efectos ocasionados por maldiciones y similares.

**PORTAL.** Abre un portal de 1\*2\*1 m en cualquier superficie sólida por el que podrá pasar cualquier persona o criatura. La superficie, no es afectada salvo por un ligero brillo.

**ESCUDO:** Una barrera invisible y ligeramente cóncava aparece delante del mago. El escudo ofrece una protección en CA de niveles/2 puntos. Esta barrera no se desplaza a los lados del mago, así que sólo parará ataques frontales, pero sí que se mueve con el mago.

##### Nivel 4.

**DESPLAZAMIENTO.** El blanco se tele porta a un punto a una distancia de cómo máximo 100 metros del punto inicial.

**ARCO ENERGÉTICO** Este hechizo genera una onda expansiva de pura energía que lo devasta todo a su paso. Cualquier hechizo de protección que se enfrente al arco energético ve reducida su capacidad en un 50%. Causa unos daños de 5D6.

**Alcance:** NIVEL del mago multiplicado por 10  
**FUSIÓN VIRTUOSA:** Mediante este conjuro se puede "asociar" un objeto a otro. El ejemplo más útil es el de una armadura y una espada. Mediante esta fusión, el objeto más pequeño (la espada) queda fundido e integrado en la armadura; es decir, no queda ni rastro de la espada. Al pronunciar la orden (unas palabras que deben pronunciarse cuando se lanza el hechizo) el objeto aparecerá a la velocidad del rayo junto a su objeto

asociado, en una posición previamente determinada (como por ejemplo, la mano).

**CONTRA CONJURO:** Permite repeler el hechizo Disipar Magia. El hechicero deberá superar al rival en una tirada enfrentada de magia.

**MANTO DE INVISIBILIDAD** La criatura encantada gana la habilidad de volverse invisible a voluntad. Duración: 1D6 h.

#### Nivel 5

**METAMORFOSIS.** (1 hora por nivel). El blanco ve su forma alterada hasta adoptar el aspecto de cualquier raza humanoide que el hechicero desee. La masa no puede cambiarse en más de un 10%. Si el blanco se resiste, tendrá una tirada por salvación.

**BUSQUEDA.** (1 día por nivel). A menos que supere una tirada de salvación, al blanco se le confía una misión (no puede ser estúpida), que debe de cumplir.

**CAMBIO DE TAMAÑO.** Se puede cambiar el tamaño del blanco, que puede ser cualquier materia viva o que una vez estuvo viva en un 10% por nivel del hechicero.

**GLOBO DE INVULNERABILIDAD:** Este conjuro crea alrededor del mago una esfera mágica inmóvil y radiante que impide que los efectos de todos los conjuros penetren en ella. Desde dentro de la esfera pueden lanzarse todo tipo de conjuros. El globo puede desaparecer si se consigue con éxito un dispersar magia.

**RAYO LEJANO.** (100 m). De la mano del hechicero sale un rayo que hace 1D6+2 puntos de daño. (Impacta siempre). Por cada 3 niveles por encima de nivel cinco, se dispara otro rayo. Una tirada de resistencia reduce el daño a la mitad.

### *Magia drúidica o natural*

#### Nivel 1

**OJOS DEL ÁGUILA:** Este conjuro permite al mago introducirse en la mente de un animal. Experimenta todos los sentidos de la criatura pero no puede controlarla.

**SENTIR DIRECCIÓN:** Este hechizo permanece activo sólo un turno. Concede al mago la habilidad de sentir la dirección de un objeto o su localización por su resonancia con los flujos del Caos. Esto podría ser un objeto de importancia, el polo norte de un plano, la taberna más cercana... pero este hechizo no permite sentir formas de vida.

**IDIOMAS VEGETALES.** Se conoce el idioma de una planta cualquiera (debe haber un ejemplar en el alcance).

**PLANEADOR PLUMOSO:** Un colchón de plumas hace que el objetivo planee 5 metros adelante por cada metro de altura.

**EMPATÍA ANIMAL.** El druida puede visualizar y entender las emociones y pensamientos de un animal.

#### Nivel 2

**LLAMADA.** El druida convoca una criatura no inteligente que obedecerá al druida hasta que muera. Su nivel no puede superar al nivel del mago. El animal debe de ser acorde con la fauna autóctona.

**MOVIMIENTOS SILENCIOSOS.** El blanco se moverá silenciosamente siempre y cuando no provoque un sonido que surja a más de 30 cm. de su cuerpo.

**RASTREAR.** El druida recibe una bonificación de +6 cuando rastrea.

**REGENERACIÓN.** Cura 1 punto de vida por asalto mientras dure el hechizo. El hechizo dura 1d6 minutos.

**CREAR VARA:** Los árboles viejos están habitados por espíritus. Si estos mueren, el árbol muere con ellos. Sin embargo, hay ocasiones en las que el árbol muere muy rápido y el espíritu queda encerrado dentro de la madera muerta. Esta madera puede ser utilizada para crear un poderoso bastón. Este hechizo reanima al espíritu, creando un familiar del hechicero, que le proporcionará puntos de magia extra. En concreto, por cada nivel del hechicero la vara generará 1d10 PM. La vara restaura sus PM a razón de uno por día. El ritual dura 1d6 horas, y debe ser practicado en un bosque, preferiblemente en el bosque donde viviese el árbol. Una vez completado el ritual, el Druida debe hacer una tirada de con 1d6. Un 1 significará una pifia. El poder se sacrifica antes de realizar esta tirada, así que si se pifia dicho poder se pierde. Existe la posibilidad de incrementar el poder de la vara en posteriores rituales. Si se falla (y por cada tirada fallada), el bastón adquiere una maldición (no regenerar PM si no se sumerge en alguna sustancia, o funcionar sólo de día o de noche son buenos ejemplos). Este hechizo es incompatible con cualquier otro de reserva de PM, como Brasero de Poder o Crear Matriz.

#### Nivel 3

**ALETAS DE PYARAY:** Los pies y piernas del objetivo adquieren unas minúsculas aletas que le permiten

nadar con mayor facilidad. Gana 5 en dicha habilidad.

**CONTROL DE HIERBAS.** Permite doblar la potencia de una hierba. Sólo se puede usar una vez por dosis.

**AUTODISIMULO.** Mientras no se mueva (se puede respirar y otros pequeños movimientos), el blanco se confunde con el terreno. +10 a la habilidad de esconderse.

**RECONSTRUIR ÓRGANO.** El clérigo podrá hacer que se cure un pequeño órgano que haya quedado inútil (ojo, brazo...)

**DESPERTAR RAÍCES** Del suelo emergen viejas y largas raíces que atrapan a toda criatura viva que esté a su alcance. Intentarán cubrirla siempre en su totalidad, de forma que una persona atrapada en ella deberá superar una tirada bajo DES x3 para decidir si puede llegar a su daga (en caso de que la tuviera). Cualquier daño que se haga desde el exterior a las raíces afectará también a la criatura que se halle atrapada dentro. Las raíces tienen una media de 10pv.

#### Nivel 4

**AMISTAD.** Todos los animales en un radio de 20 metros por nivel, se mostrarán amigables con el animista, aunque este no los controla.

**QUEMADURA SOLAR:** Este encantamiento hace que el objetivo se vuelva especialmente vulnerable a la luz solar tantas horas como nivel tenga el hechicero, recibiendo un punto de daño por turno expuesto a la luz solar. Además, por cada punto extra que utilice (hasta 4 más), el objetivo recibirá 1 punto de daño extra por cada turno que pase expuesto al sol, si está simplemente nublado funcionará igualmente. El lanzador debe vencer a su víctima con una lucha de Magia contra Constitución para que el conjuro surta efecto.

**DESPERTAR ESPÍRITUS DE LOS BOSQUES:** El Druida puede oler, oír o sentir los espíritus que viven en los bosques, entrando en trance. Tendrá una impresión muy difusa y será incapaz de obtener sentimientos, imágenes o sonidos claros. El hechizo dura tanto tiempo como se pase concentrado. El rango es de 50 metros. Para ampliar esta distancia, es necesario emplear focos. El Druida podrá saltar de foco en foco (si no se encuentran a más de 50 metros de distancia entre ellos) hasta alcanzar el punto que quiere observar, empleando para ello un minuto en cada salto. Para no perderse entre desplazamientos deberá tener un elevado conocimiento del bosque en el que se encuentra. Los focos pueden ser tallados en un árbol o una vieja piedra.

**ROPAJE MARINO:** Aplicable a una capa, traje o cualquier prenda de cuerpo entero. Durante una escena se obtiene una bonificación igual al nivel del hechicero dividido entre tres a agilidad, vigor, sigilo y alerta, siempre y cuando se esté debajo del agua.

**REFUGIO ARBÓREO:** Antes de lanzar este hechizo, se debe haber preparado un ungüento especial a base de hojas de árbol, tierra y la propia sangre del lanzador. Al esparcir el ungüento sobre un árbol y lanzar el conjuro, el hechicero es capaz de fundirse con él, formando un todo. La fusión dura hasta que el hechicero interrumpa el conjuro. Mientras permanezca fusionado, tiene una percepción muy limitada del entorno. El mago sobrevivirá a expensas del árbol, pero no le causará daños, permaneciendo en una especie de animación suspendida. Si el árbol sufre suficientes daños, o es quemado, el hechicero muere.

#### Nivel 5.

**ANIMAR EL PODER ANCESTRAL DE UN ÁRBOL:** Alcance de visión. Caótico. El Chamán puede animar y controlar a un árbol durante su poder en asaltos de combate. El árbol dispone de las siguientes características: FUE: 4d6+10; VIT: 4d6+10; TAM: variable; INT: 1d6; DES: 2d6; VOL: 2d6. Pelear: 1d6+5 Armadura: 1d10-1.

**RAÍCES DE PODER:** Alcance uno mismo. Balanza. Este conjuro permite al mago aumentar sus características durante un tiempo determinado. El mago debe disponer de un cuchillo bendecido por su dios, y practicarse sendos cortes en las plantas de los pies. Al terminar, sentirá como la fuerza de la naturaleza fluye hacia él. De esta forma, aumentará en 1d6 la característica que desee tantos turnos como nivel posea.

**FURIA DE LA NATURALEZA:** El druida puede desatar una tempestad, huracán o tormenta de arena (depende del ambiente). Cualquiera que se encuentre dentro de 10 metros por nivel del hechicero ha de tirar resistencia o sufrirá 2d6 de daño por turno. El conjuro dura niveles turnos.

**MEZCLARSE CON EL BOSQUE:** Aplicable a un personaje o a una vivienda. Este conjuro camufla al destinatario de tal forma que es imposible de identificarlo del medio natural. Solo será posible localizarlo si se mueve o si se emplea algún conjuro localizador.

**CONCIENCIA DE LA NATURALEZA.** Permite al druida controlar la actividad animada en la zona (movimientos, combates,..). Sólo se puede realizar

con animales o plantas en la zona, ya que son ellos los que proveen la información.

### *Magia blanca*

#### **Nivel 1.**

**AUTOSUSTENTO.** El clérigo recibe toda la nutrición y el agua necesaria para un día.

**CURAR ENFERMEDAD.** El blanco de este hechizo ve curado una enfermedad de nivel igual o inferior a la mitad del nivel del hechicero.

**DETECTAR MAGIA.** Detecta cualquier objeto mágico o hechizo activo a 10 metros por nivel del lanzador.

**PURIFICAR AGUA-COMIDA.** Elimina cualquier enfermedad o veneno en la comida y agua que se encuentre en el área de efecto. Las enfermedades y venenos especiales o mágicos, dispondrán de una tirada de salvación.

**LUZ.** Ilumina un área de 3 metros de radio dentro del alcance del hechizo. La luz es equivalente a la de una antorcha.

#### **Nivel 2.**

**CALMAR LARGA.** El blanco no realizará acciones ofensivas agresivas y sólo luchará si se le ataca mientras dure el hechizo. El alcance es de 100m. Puede realizar una tirada por resistencia.

**DETECTAR EL MAL.** El clérigo detecta si un ser u objeto es maligno o si un objeto fue creado por el mal. También indica cuanto tiempo ha sido usado por alguien maligno.

**RESISTENCIA.** El blanco adquiere un bonificador de +1 a su CA, y un bonificador de +1 a la tirada de todas sus tiradas de salvación.

**VIDA SUSPENDIDA.** El clérigo puede impedir que un cuerpo muera, aunque hará falta preservar el cuerpo. Sólo congela la pérdida de puntos de vida negativos. La duración será de 1 hora por nivel.

**FE:** Ningún muerto viviente podrá atacar al clérigo a menos que supere una tirada de voluntad enfrentada. El clérigo ha de portar un objeto sagrado.

#### **Nivel 3.**

**AREA DE PROTECCIÓN.** Todos los seres en un radio de 3 metros del clérigo obtienen un bonificador de +1 a todas sus tiradas de dado que efectúen como tiradas de salvación contra magia.

**ATURDIR.** A menos que el blanco saque una tirada de resistencia, actuará con -5 durante 1 turno por nivel del clérigo.

**CURAR.** El blanco recupera 1d6 puntos de vida por cada 3 niveles del hechicero.

**HABLA.** El blanco puede comunicar ideas elaboradas en el idioma de cualquier interlocutor en el alcance del conjuro.

**QUITAR MALDICIÓN.** Anula una maldición si esta falla una tirada de resistencia. Sólo puede lanzarse una vez por mes sobre un mismo objeto.

#### **Nivel 4.**

**ANULAR SORTILEGIO.** Permite anular un conjuro ofensivo que se lance contra el clérigo. Se requiere superar la triada mágica adversaria.

**ASPECTO ANIMAL.** Permite al clérigo adquirir el aspecto de un animal de su mismo tamaño con una variación del 10%. El único bono será +5 a esconderse (pasa inadvertido).

**DETECTAR LO INVISIBLE.** Detecta cualquier cosa invisible en el alcance del hechizo. Todos los ataques ya no tendrán penalización por atacar a un blanco invisible.

**BEATITUD:** El objetivo del hechizo, que no debe mantener una alineación caótica, se ve envuelto en una tenue aura de serenidad y carisma que atrae la atención. Cualquier hechizo o ataque mágico maligno dirigido contra él pierde 20% de su fuerza. Los Demonios sienten aversión por las personas envueltas en este hechizo, por lo que intentarán destruirlo a toda costa (pudiendo llegar a olvidar momentáneamente el cometido por el que fueron invocados). Dura 1d6 minutos.

**ESFERA DE LA LEY:** Crea una esfera alrededor suyo que impide operar otros hechizos o habilidades demoníacas, salvo que se supere una tirada enfrentada de Voluntad + coraje contrala tirada mágica del sacerdote. Este hechizo dura 1d6 horas, o hasta que es perforado por un enemigo.

#### **Nivel 5.**

**EXPIAR CULPA:** Restaura 2d6 puntos de humanidad en el afectado. El conjuro solo surte efecto si la víctima desea ser redimida con todas sus fuerzas, y da muestras de tal comportamiento.

**HISTORIA DE MALDICIÓN.** El clérigo puede determinar la naturaleza y origen de una maldición incluyendo la identidad de quien la origino.

**PARADA.** Para el siguiente ataque cuerpo a cuerpo lanzado contra el blanco. El ataque se modifica con un -6

**HIMNO DEL RENACER.** Es capaz de recuperar dolencias crónicas (de origen natural), y hasta

1D20 puntos de vida a todo aliado que escuche el cántico.

**SAGRADO:** Un potente rayo de energía santa que causa 3d6 puntos de daño. Por cada 3 niveles por encima de nivel cinco, se dispara otro rayo. Solo afecta a seres malignos.

### ***Magia quimerica o ilusoria***

#### **Nivel 1.**

**APARIENCIA:** +1 en las tiradas de carisma durante tantos turnos como niveles tenga el hechicero.

**ESPEJISMO SONORO.** Esta ilusión crea cualquier serie de sonidos sencillos e inmóviles dentro de hasta 3 metros de radio. También se pueden amortiguar pequeños sonidos en esta área.

**FUEGO FAUTO:** La víctima creerá estar en llamas, perdiendo su iniciativa, pero se dará cuenta en seguida del engaño (si es especialmente vulnerable al fuego perderá el turno).

**JUEGOS MALABARES:** el PJ atraerá la atención sobre si mismo haciendo gestos y piruetas

**BANALIDAD:** El hechicero puede cubrir con una ilusión cualquier objeto de tamaño humano o inferior. Esto hace que el objeto parezca viejo, inútil y estropeado, algo a lo que nadie le prestaría atención. Cualquiera que posea una percepción superior al poder del mago, o cualquier método de percepción sobrenatural o mágica, descubrirá el engaño. El sortilegio dura 1d6 minutos por nivel del hechicero.

#### **Nivel 2**

**INVISIBILIDAD:** Un objeto o ser y cualquier cosa que el lanzador del hechizo desee a 30 cm. de este, son invisibles durante 24 horas o hasta que reciba un golpe o ataque.

**ILUSIÓN LUMÍNICA.** Esta ilusión crea una imagen inmóvil y sencilla en un área de hasta 3 metros. Puede amortiguar las luces normales, hasta hacerlas tenues como el brillo de una vela.

**ALTERAR ASPECTO:** Crea una ilusión que permite al mago hacerse pasar por otro. Cualquier contacto con una persona precisa superar una tirada de Carisma + actuar Vs. Reflejos + percepción para no ser descubierto. El hechizo dura 3d6 turnos.

**CONFUSIÓN:** Aturde a la víctima una serie de turnos, impidiéndole toda acción. El efecto dura tantos turnos como éxitos saque el hechicero en una tirada enfrentada de Voluntad contra la víctima.

**OSCURIDAD.** Oscurece una zona de 3 metros de radio por nivel del hechicero con una negrura equivalente a una noche sin luna. Este conjuro anula la mayoría de los hechizos que producen luz. Pero si un hechizo de luz es lanzado sobre la zona oscura después de ser lanzado este, la zona oscura queda anulada

#### **Nivel 3**

**PARANOIA:** Salvo que supere una tirada de resistencia mental, el afectado creerá que todo el mundo le persigue. Dura Niveles en minutos.

**ILUSIÓN.** Crea una imagen o escena simple e inmóvil en un área de tres metros. Tiene una de estas opciones:

- a) se añade un sentido extra,
- b) se dobla duración
- c) se dobla el alcance.

La duración estándar es de 1d6 minutos por nivel del hechicero.

**HIMNO DEL VALOR:** Requiere de un instrumento. Cualquier aliado que escuche al canción del hechicero ganará un punto de coraje por cada tres niveles posea el mago. El efecto durará mientras el hechicero no deje de tocar su instrumento.

**HIMNO DE LA DISCORDIA:** Cualquiera que escuche este himno deberá de superar una tirada de Voluntad +coraje en contra de la triada mágica del hechicero. Si fracasa, la víctima se verá poseída por sus deseos más oscuros. Este conjuro no crea emociones negativas, pero amplifica cualquier pensamiento de envidia, celos, odio o similar que se tenga, haciendo que la víctima actúe de forma irracional y violenta. El efecto del conjuro dura una escena.

**FANTASMA.** Esta ilusión crea la imagen o ser que se moverá como desee quien realiza el sortilegio. La imagen tendrá cualquier tamaño dentro de un área de 3m.

#### **Nivel 4**

**SEÑUELO** Este encantamiento, lanzado sobre un objeto tal como joyas, armas, pinturas (en general, cualquier tipo de expresión de arte), hace que dicho objeto ejerza un atracción irresistible para todo aquel que lo contemple, siendo necesario superar una tirada de VOL en contra del poder del hechicero. Necesitará tocarlo, tenerlo en sus manos y llevárselo para esconderlo a toda costa.

**MANDATO:** La víctima del conjuro deberá superar la tirada del hechicero, o quedará bajo sus órdenes. La víctima podrá jugarse la vida, pero no

sacrificarse. Este conjuro solo actúa un turno por éxito obtenido en la tirada.

**AGONÍA:** La víctima sufre dos puntos de daño por éxito de hechicero.

**LOCURA:** Este hechizo provoca un estado de locura salvaje en la víctima. El afectado atacará al ser que mas cerca tenga, se golpeará con las paredes, morderá sus armas, etc. Si no se supera una tirada de voluntad contra Magia, la víctima estará en este estado tantos turnos como niveles tenga el hechicero. Calmar anula los efectos.

### Nivel 5

**SUBYUGAR A LAS MASAS:** Este hechizo se aplica a cualquier conjuro de ataque mental. Permite expandir los efectos a tantas personas como nivel x2 tenga el hechicero.

**VIBRACIÓN:** Requiere de un instrumento. Cada turno, las vibraciones de la música causarán 5 puntos de daño por nivel del hechicero a cualquier estructura que se encuentre dentro de área de acción (un círculo en torno al mago, cuyo radio medirá 10 metros por nivel del hechicero).

**DETENER EL TIEMPO:** EL PJ puede salirse de la corriente temporal 1d6 turnos. Durante ese tiempo podrá realizar lo que quiera sin que nadie pueda percibirlo ni detenerlo. Sentir el tiempo permite ver lo que el PJ haga. Después de que termine el conjuro, el PJ perderá tantos turnos como antes haya actuado.

**ENCANTAR A LAS MASAS:** Este hechizo se aplica a cualquier conjuro de ilusión. Permite expandir los efectos a tantas personas como nivel x2 tenga el hechicero.

**GUARDAS Y CUSTODIAS:** Este conjuro está pensado básicamente para defender la fortificación de un mago. La custodia protege una fortificación de una planta, con una dimensión base de 400 m. El mago puede custodiar un área de varias plantas reduciendo proporcionalmente el área base. El conjuro tiene los siguientes efectos:

1. Los pasillos se llenan de bruma. Reduce la visibilidad a 5 m.
2. Todas las puertas tienen una cerradura de mago.
3. Las escaleras están plagadas de telarañas desde el suelo hasta el techo. Éstas vuelven a crecer un turno después de ser destruidas.
4. En los sitios donde se pueden tomar diversas direcciones (cruces, pasillos laterales...) funciona un conjuro parecido a una pequeña confusión, que hace que los intrusos tengan un 50% de probabilidades de creer

- que van en la dirección opuesta.
5. Toda el área irradia magia. Imposible el uso normal del conjuro detectar magia para quienes tengan menor Magia que el lanzador.
6. Una puerta por cada tres puntos de Magia del lanzador está cubierta por una ilusión para que parezca que es una pared normal.
7. El lanzador puede poner uno de los siguientes efectos adicionales:

Dos luces danzantes.

Una boca mágica en un cuarto

Una nube apesadada en dos lugares

Una ráfaga de viento en un corredor o habitación.

## *Pociones y magia de objetos*

### Nivel 1.

**CARGAS.** Se adapta un objeto para que contenga un hechizo en forma de cargas. El número de cargas introducidas en el hechizo serán del nivel del hechicero x5. El hechizo a introducir se lanzará justo después de concluir este, por lo que si no se dispone de alguien que conozca el conjuro, es del todo inútil.

**CHEQUEO MÉDICO:** Con este conjuro se puede averiguar al instante que tipo de enfermedad, dolencia o veneno afecta al paciente. Si dicho mal es producido por la magia, la tirada mágica del alquimista deberá superar la tirada que causó dicho mal, o no podrá reconocer nada.

**REBISAR:** Permite comprobar el estado de una poción, así como los ingredientes que la compone.

**REPARAR:** Restaura los puntos dañados de cualquier objeto inanimado. El conjuro restaura 1d6 PDE por nivel del alquimista.

**IMBUIR:** Se imbuye de energía elemental un arma. El arma causará entonces daño elemental mágico, en lugar de daño normal. Este hechizo ha de lanzarse consecutivamente una vez por punto de daño del arma. La mejora mágica se aplica de forma permanente. Este conjuro es compatible con uno del tipo Mejorar solo si se realizan consecutivamente ambos hechizos.

### Nivel 2

**ANIMAR CONSTRUCTO:** Los constructos son vehículos construidos y animados mediante magia. A menos que se disponga de alguna fuente de energía alternativa (como algún tipo de piedra mágica), se requiere de este conjuro para poner en marcha el constructo. Este conjuro ha de lanzarse tantas veces consecutivas como nivel tenga el

constructo en su atributo más alto. El efecto durará una hora.

**RECARGAR.** Hace que un objeto que contenga un hechizo de cargas de nivel sea recargado. Con un número de cargas igual al nivel\*5 del que la recarga (El límite no podrá sobrepasar al del objeto).

**GLIFO EXPLOSIVO:** Cuando alguien pase cerca de la inscripción, esta explotará, causando un daño de 1d6 puntos por cada 2 niveles del alquimista. El radio de dispersión de daño es de 2. Cualquier medio para detectar magia detectará automáticamente la trampa, pero los medios usados para encontrar trampas ordinarias son ineficaces.

**GLIFO DE ALARMA:** Cuando alguien pase cerca de la inscripción, sonará una aguda alarma que podrá sobre aviso a todas las tropas enemigas de la zona. Cualquier medio para detectar magia detectará automáticamente la trampa, pero los medios usados para encontrar trampas ordinarias son ineficaces.

**DRENAJE:** Se imbuye de energía mágica un arma o armadura. El objeto podrá drenar el daño de un tipo concreto de energía y transformarla en vitalidad para su portador. Los tipos de energía permitidos son: oscura (hechizos malignos), luz (hechizos benignos) y daño elemental (fuego, calor, frío, viento y electricidad). Si el objeto es un arma ofensiva, también podrá drenar la vitalidad del enemigo cuando le hiera. El portador del arma recuperará 1 PV por cada tres puntos de daño absorbidos.

### Nivel 3

**TATUAR CONJURO:** El alquimista puede tatuar un conjuro en la piel de un hechicero. Este conjuro podrá realizarse una vez al día sin que cueste PM. El alquimista deberá lanzar este conjuro cada media hora hasta que el tatuaje esté completamente formado. El tatuaje tarda en escribirse dos horas por el nivel del conjuro tatuado. Tanto el alquimista como el hechicero receptor del tatuaje han de conocer el conjuro tatuado. Si el hechicero destinatario sufriese una cicatriz permanente en el tatuaje, este perdería su efecto. Un hechicero no puede tener más tatuajes mágicos que puntos en Constitución.

**CREAR POCIÓN:** Se crea un brebaje que emula el efecto de un conjuro. Cuando se tirio se beba la pócima, el conjuro funcionará igual que si fuese lanzado pro un hechicero (usar Voluntad + concentración en la tirada mágica). El hechizo a introducir se lanzará justo después de concluir

este, por lo que si no se dispone de alguien que conozca el conjuro, es del todo inútil.

**CREAR CONTENEDOR:** Se ha de lanzar sobre un objeto que sirva para almacenar cosas, como una bolsa o un baúl. Este conjuro agranda mágicamente el espacio interior de dicho objeto, sin que se note en el exterior. Dicho objeto no aumentará de peso cuando se introduzcan objetos en él, siendo muy útil para almacenar cosas. El contenedor gana un metro cuadrado de capacidad por cada dos niveles del hechicero. Se puede almacenar cualquier cosa, salvo otro espacio contenedor. En caso de infringir está norma, ambos contenedores, y todo su contenido, desaparecerán en un destello luminoso.

**ANIMAR OBJETO INERTE:** El mago insuflará vida a un objeto inanimado durante tantos turnos como nivel posea. El objeto no puede ser mayor que una mesa. Las características y habilidades del objeto tendrán un a puntuación igual al nivel del alquimista.

**CREAR GOLEM MENOR:** Este conjuro crea un gólem, de un tamaño semejante al humano, a partir de una materia elemental. La puntuación en cada uno de sus atributos y habilidades básicas será igual al nivel del hechicero, dividido entre dos. A parte de ello, adquirirá algunos puntos extras dependiendo del tipo de material empleado:

- Carne: +3 en Fuerza, agilidad y pelea.
- Madera: +3 en Constitución, agilidad y vigor.
- Barro: +3 en Fuerza, agilidad y vigor.
- Roca: +3 en Fuerza, Constitución y Vigor.
- Hierro: +3 en Constitución, armadura y lucha.

Los gólems seguirán al pie de la letra las instrucciones de su amo, no poseen nada de voluntad o inteligencia, y son inmunes al miedo y a la manipulación mental o emocional.

### Nivel 4.

**ELIXIR:** Se crea una poción que regenera el cansancio y la vitalidad. El que la beba recuperará 1d6 puntos de vida y aguante por cada 4 niveles del hechicero.

**CREAR COSTRUCTO:** Un constructo es una máquina, movida por engranajes, cuyos componentes han sido ensamblados mediante artes mágicas. Un constructo puede tener cualquier forma y tamaño, desde algo similar a un robot, a algo parecido a una máquina excavadora. El alquimista es libre de construirlo como le plazca, solo ha de respetar cuatro condiciones:

- Un constructo es un vehículo en toda regla, por lo que sus características principales son Fortaleza, Maniobrabilidad, Movimiento Sensores, Automatización, Escala y Blindaje. Solo Fortaleza, Maniobrabilidad y Movimiento son indispensables. Las habilidades de los vehículos no son aplicables. Consulta el suplemento de vehículos para más detalle.

- La suma de las puntuaciones en las características principales del constructo no han de superar el doble del nivel del hechicero. Estructura no podrá sobrepasar un tercio del nivel del hechicero.

- Los constructos son vehículos que necesitan energía y un mago como piloto, por lo que se requiere usar los conjuros “controlar constructo” y “animar constructo.”

- Para ensamblar un constructo se requieren piezas mecánicas. El coste de esas piezas suele ser de 5 PG por cada punto en las características del constructo, pero el DJ puede aumentar ese precio si los materiales escasean o son difíciles de encontrar.

**PIEDRAS EXPLOSIVAS:** Este conjuro es idéntico a runas explosivas, pero se lanza a una piedra, y Se activa al pisarlas.

**POCIMA DE AUMENTO DE ATRIBUTO:** (1 hora por nivel). Se crea una poción que aumenta una característica principal determinada (a determinar cuando se cree la poción). El que la consume aumentará dicho atributo en 1 punto por cada 3 niveles que posea el alquimista. Beber dos pociones seguidas puede acarrear consecuencias desastrosas.

**DRENAR MAGIA (C).** Se extraen los poderes mágicos de un objeto (que tiene derecho a una tirada de salvación igual a la del hechicero que creó el objeto) y se pueden introducir nuevos hechizos con esos poderes (niveles) a la vez. Ejemplo: Se extraen los poderes de un objeto con un hechizo de nivel 3 dos veces al día y un de nivel 4 una vez. Si tiene éxito se podrán introducir en ese mismo instante 1 hechizo de nivel 4 una vez al día y uno de nivel 3 dos veces al día con sólo ejecutarlos.

#### Nivel 5.

**CREAR ANILLOS.** Se adapta un objeto para que contenga un hechizo de nivel 1 a 5 en forma de anillo (uso continuo). Sólo se podrán introducir hechizos que puedan funcionar de esta forma. El hechizo a introducir se lanzará justo después de concluir este, por lo que si no se dispone de alguien que conozca dicho conjuro es inútil.

**LIGAR PODERES.** Los poderes (hechizos contenidos en los objetos mágicos) de varios objetos, son ligados en uno sólo. El límite es que el número máximo de niveles ligados no puede ser superior al nivel del hechicero x 2. (Los hechizos con varios usos al día, cuentan tantas veces como número de usos al día).

**MEJORAR.** Hace que un objeto aumente su calidad pasando de normal a +N, donde N es el nivel del hechicero dividido entre 3. (El objeto pasará a ser mágico). Los hechizos MEJORAR X no son acumulativos.

**TRANSFORMACIÓN EN WAMPHYRI:** Mediante este maleficio el receptor del hechizo se transforma en vampiro. Para lanzarlo es preciso tener sangre de esta criatura, y además disponer de un sacrificio humano. Aquél que desea transformarse en vampiro debe lanzar por propia voluntad determinados ritos y ceremonias, durante los cuales debe beber sangre de vampiro de un cuenco de madera. Inmediatamente entrará en un estado de frenesí en el que se contorsionará como una serpiente, mientras le crecen los caninos entre grandes dolores. Al terminar, deberá matar a un ser humano y beber su sangre, o de lo contrario morirá descomponiéndose rápidamente. El hechizo es irreversible, y el lanzador puede no ser el objetivo del ritual, aunque éste último debe estar de acuerdo.

Con esta transformación, el personaje cambia su raza actual a la de los Wamphyri. Adquirirá un nivel en la ventaja Transmutación, y todas las desventajas propias de su nueva condición.

Inicialmente, no dispondrá de las demás ventajas de esta raza, pero podrá adquirirlas mediante el gasto de experiencia.

**COMBINAR CONSTRUCTOS:** Con este conjuro se pueden combinar distintas piezas creadas con el hechizo Crear Constructo. La máquina resultante adquirirá la característica más elevada de cada uno de sus componentes, y sus PDE serán la suma de todos sus componentes. De esta forma, se pueden llegar a construir artefactos de dimensiones y poder comparables a un dragón. Para ensamblar las piezas de un constructo es necesario lanzar este conjuro una vez por pieza y día, durante tantos días como nivel tenga el constructo resultante.

### *Elementarismo o control de planos*

#### Nivel 1.

**ALAS DE LASSA:** Crea aire, ráfagas de viento de 1d6 de Fuerza por nivel del hechicero.

**CAMINAR SOBRE EL AGUA:** El objetivo de este conjuro puede caminar sobre el agua durante 1d6 turnos como si de sólida tierra se tratase.

**TRANSFORMAR GIJARRO:** Transforma una simple piedra en una roca de 200Kg. El hechizo también funciona de modo inverso, transformando una gran roca en una piedra inofensiva.

**MURO DE AIRE.** Crea un muro de 3\*3\*1 metros de aire. Los ataques a través del muro tienen -5 al Ataque.

**RAYO:** Este hechizo genera unos veloces haces de energía que surgen de las manos del mago y golpean a su víctima independientemente del tipo de armadura que utilicen. Es más, si visten alguna armadura metálica, los daños se doblan. El rayo causa 1 punto de daño por nivel del hechicero. Superar una tirada de resistencia mágica anula la mitad del daño.

**MATERIALIZAR ELEMENTO:** El PJ puede crear entre sus manos un volumen de 10 cm. cúbicos de un elemento por nivel que desee (agua, niebla, fuego, etc.).

#### Nivel 2

**FELCHA VENENOSA:** Un proyectil venenoso que causa 1d6 puntos de daño cada 2 niveles del hechicero. Si la víctima sufre daño, sufrirá 1 punto de daño automático por el veneno tantos turnos como daños haya sufrido, o hasta que se sufra un conjuro e curación o antídoto.

**SOLAZ ACUÁTICO:** Al lanzar el conjuro, el mago se refugia en una masa de agua que como mínimo debe tener medio metro de profundidad y cabida suficiente para albergarlo. El mago permanecerá en el lugar donde se haya sumergido por tiempo indefinido hasta que decida interrumpir el conjuro. Pasará a encontrarse en un estado de animación suspendida, pero sus ropas y pertrechos pueden sufrir los daños normales debidos a un contacto prolongado con el líquido elemento.

**ESPIRAL DE ARENA:** EL hechicero coge un puñado de arena y lo sopla delante de un enemigo. La arena aumentará mágicamente de volumen, cegando al enemigo como si de una tormenta de arena se tratase.

**FLECHA DE FUEGO O HIELO:** Un proyectil de fuego o de hielo, a elegir, que causa 1d6 puntos de daño cada 2 niveles del hechicero.

#### Nivel 3

**QUEMAR MANÁ:** El PJ toca a su enemigo y ambos se enzarzan en una lucha de Magia. Si gana, el PJ

podrá quemar tantos PM del rival como éxitos obtenga en la tirada, causándole un punto de daño no absorbible por punto quemado.

**CONVOCAR ELEMENTAL MENOR:** El personaje puede invocar a un ser elemental (ondinas, sílfides, duendes, etc.), con la ½ en las características físicas que una criatura normal. El elemental obedecerá al PJ. Pero para que arriesgue su vida se deberá superar una tirada enfrentada de Voluntad.

**INVOCAR LLAMAS.** Crea un cubo opaco de llamas 3\*3\*3 metros. Una de sus caras debe reposar en una base sólida. Cualquier turno dentro o atravesarlo, significa perder 1D6+1 PV.

**BOTE AÉREO:** El hechicero es capaz de modelar una nube y hacerla lo suficientemente consistente como para que pueda transportar a 1d6 personas. La nube se deshace al cabo de 1d6 horas.

**TIERRA EN BARRO.** (Permanente) Transforma 3 metros cúbicos de tierra en un barro blando por nivel del hechicero, o barro en piedra sólida.

#### Nivel 4.

**FORMA LIQUIDA:** El mago se convierte el y sus pertenencias en un charco de agua móvil. Esto le permite ser inmune al daño físico, y colarse por cualquier rendija. Dura Niveles/2 turnos.

**AGUA CURATIVA:** El hechicero crea una pequeña cantidad de agua que regenera 2d6 puntos de vida, siempre y cuando se ingiera antes de un minuto.

**ANULAR MAGIA ELEMENTAL:** Permite anular los efectos de cualquier hechizo elemental. Para ello hay que superar una tirada enfrentada de Magia.

**BOLA DE FUEGO.** De la mano del hechicero, surge una bola de fuego que afecta un radio de 3 metros de radio. El daño es de 1D8 por cada dos niveles del hechicero (redondeando hacia arriba). Podrá reducirse a la mitad con una tirada de resistencia.

**FORJAR CON FUEGO:** El arma que use el hechicero quedará envuelta en una llama, que dotará al arma +3 de daño por fuego. El hechizo dura Niveles turnos

#### Nivel 5

**BETA:** Alcance poder: 1metro por nivel del hechicero. Una gran onda expansiva de calor surge del cuerpo del hechicero golpeando brutalmente y en todas direcciones aquello que encuentra a su paso. Este conjuro hace 2d6 puntos de daño más uno por cada punto de vida que el hechicero quiera sacrificar. Así, un mago que lance este conjuro y sacrifique 10 puntos de vida hará 2d6+10 puntos de daño. Tras el conjuro, el hechicero se sentirá

muy débil (las restricciones quedan a discreción del DJ: no poder empuñar armas pesadas o montar a caballo, etc.). Si alguien alcanzado por el efecto del conjuro lleva alguna armadura inflamable, esta se consumirá causando un daño igual a la protección que ofrecía. Sería muy normal que todos aquellos objetos inflamables que se encontrasen dentro del radio de efecto estallasen en llamas.

**TERREMOTO:** Produce una sacudida en un radio de 100 metros x nivel del hechicero. Todos los individuos que estén de pie sobre el suelo deberán superar una tirada de Reflejos contra Magia, o caerán al suelo y sufrirán 1d6 puntos de daño x nivel del hechicero superior a 5. Todas las estructuras estáticas de la zona sufrirán 2d6 puntos de daño estructural x nivel del hechicero.

**LAZO CORREDIZO DE TIERRA:** El polvo o la tierra que flota en el aire se vuelven unos tentáculos de tierra que se enreda y oprime a sus víctimas. El hechicero puede afectar con este lazo a un número de criaturas igual a su nivel, que se hallen dentro del alcance del conjuro. Las víctimas quedan sujetas mediante unos pseudópodos de tierra, que además estruja a las víctimas produciéndoles 1d6 puntos de daño por quemadura primero (armadura protege), y 1d6+1 puntos de daño por asalto después (directos) si no se han liberado. Además, el calor generado por el conjuro irá neutralizando poco a poco la protección de la armadura (-1 a la C.A. por turno). Este hechizo no puede ser reflejado ni anulado por otros conjuros, pero un apresado podría soltarse si, individualmente, supera una tirada enfrentando su Fuerza contra la magia del lanzador del conjuro.

**VENTISCA** Este conjuro desata los poderes de una intensa ráfaga de aire helado. Las habilidades de percepción se reducen en un 25%, y la de volar en un 50%. Además, por cada 2d6 minutos que una criatura pase dentro de la ventisca recibe 1D6-1 puntos de daño (empieza a congelarse lentamente).

**INVOCAR ELEMENTAL:** El personaje puede invocar a uno de los elementales tradicionales de los mitos y las leyendas (odinas, sílfides, duendes, etc.). Sistema: estos seres requieren la presencia de una cantidad suficiente del elemento natural y pueden (o no) hacerle caso al personaje. El número de éxitos en una tirada de Carisma determinará el control sobre el elemental (1, para un favor fácil, 2 para que haga un favor, 3, para que le obedezca, 4 para que arriesgue su vida)

## *Magia negra o brujería*

### **Nivel 1.**

**SANTUARIO:** Aplicable a un espacio cerrado de no más de 20 metros cuadrados por nivel del brujo. En este espacio, las tiradas para espiar al brujo o localizarlo serán inútiles, a menos que la tirada mágica del espía supere a la del brujo.

**SIRVIENTE INVISIBLE:** El sirviente invisible es una fuerza no visible e intangible, sin mente ni forma, usada para ir a buscar y traer cosas, abrir puertas no atrancadas y ofrecer sillas, así como para limpiar y lavar. No es fuerte (nivel 3), pero obedece sin discusión las órdenes del hechicero

**REVELACIÓN:** Los ojos del brujo se vuelven opacos. Durante los próximos 1d6 turnos, el brujo podrá ver cualquier fuente de magia presente en la zona. Si la magia oculta algún objeto o trampa, así como si se trata de un mago encubierto, el brujo deberá superar una tirada enfrentada de magia contra el creador del hechizo.

**METAMORFOSIS:** Este conjuro transfórmala brujo en un lobo, una rata o un murciélago. Las estadísticas físicas del brujo pasarán a valer las del animal (ver bestiario).

**AUYENTAR.** Cualquier víctima de este conjuro huirá despavorida. El efecto dura tantos éxitos como niveles posea el brujo. Se puede resistir mediante una tirada de Voluntad + coraje.

### **NIVEL 2 (20)**

**CONSULTA DEMONÍACA** Éste es el ritual indicado para llamar al explorador de esferas, un curioso ser, mitad hombre mitad demonio (algo realmente extraño, de verdad. Tanto, que su visión comporta una pérdida de 1D6 +1 puntos de Humanidad), que conoce todos los demonios que pueblan el multiverso. Dará información acerca de todo lo que se le pregunte, pero si se desean los rituales de invocación de algún demonio en especial se le deberá dar algo a cambio, aunque una tirada bajo persuadir/2 podría bastar, ¿no crees?

**GARRAS DE MASA SOMBRÍA:** Las manos del brujo se transforman en unas hoscas garras demoníacas, capaz de causar +3 al daño. EL conjuro dura tantos turnos como nivel posea el hechicero.

**GLOBO DE SOMBRAS:** El brujo crea un área de oscuridad en tono suya, de unas dimensiones de 2 metros de radio por nivel del hechicero. El brujo es capaz de ver perfectamente dentro de este globo.

**CORAZA OSCURA:** Este conjuro forma una pantalla delante del hechicero, que funciona como un escudo durante un turno. Cualquier ataque que quiera atravesar el escudo, deberá superar la tirada de magia del brujo.

**SOMBRA CONSTRICTORA:** El brujo anima la sombra de la desdichada víctima para que se enrosque en torno de su cuerpo. La sombra tendrá una fuerza igual al nivel del hechicero, y atacará realizando una maniobra de presa. Un conjuro de luz, de disipar magia, o la misma fuerza de la víctima, pueden deshacer el sortilegio.

### Nivel 3

**ADICCIÓN:** Cualquier víctima de esta maldición se volverá adicta a una sustancia específica, a determinar por el brujo. La víctima deberá tomar una dosis de dicha sustancia cada 24 horas, o perderá un punto de razón por cada hora que tarde de más. Se puede rechazar el efecto de este conjuro mediante una tirada de resistencia de Voluntad + coraje, pero si se falla y se cae en la adicción, superar la tirada solo dará una hora extra de libertad. Para superar la adicción es necesario permanecer sin tomarla 48 horas.

**TRIPLE SOMRA:** Con este conjuro se crean tres sombras (seres con aspecto de sombra, intangibles, con todos los atributos y habilidades básicas a 5, salvo alerta y sigilo, que están a 12) que sirven al brujo durante 2 noches. Lo bueno es que las sombras están conectadas al brujo telepáticamente, y todo lo que ellas perciban, lo sabrá el brujo.

**CONTROLAR DEMONIOS.** Con este hechizo y si el demonio falla una tirada de salvación, se consigue obtener el control de un demonio de hasta nivel 15. Mientras se encuentre en este plano, obedecerá al lanzador del hechizo. Un demonio controlado por un hechicero, no podrá serlo por otro.

**DISFRAZAR ROSTRO:** Con este conjuro, se crea una ilusión en torno del rostro del brujo, haciéndole parecer otra persona. El efecto dura 3d6 horas. La ilusión no se ve reflejada en los espejos.

**EFFECTO CORROSIVO:** Cualquier arma impregnada con este conjuro causará un efecto mágico de ácido cuando golpee. Cada herida que ocasione tardará el doble en curarse, además de sufrir un punto de daño extra por cada 4 niveles del brujo. El efecto dura una escena.

### Nivel 4.

**ABSORBER OBJETO:** Este conjuro oculta un objeto de hasta un metro de longitud dentro del cuerpo del brujo. Solamente se podrá descubrir el objeto mediante algún método que permita mirar dentro de la carne del brujo. Los sortilegios que detecten magia serán inútiles en este caso.

**ESTIGMA:** Este hechizo lanza un pequeño fulgor rojizo que se adhiere a la piel de la víctima. Durante un día entero, la víctima de la marca será perfectamente visible a cualquier criatura demoníaca, y sufrirá un -6 en todas las tiradas de ocultarse o evitar ser rastreado. El brujo puede incrementar la duración del conjuro gastando 4 PM extras por día.

**RABIA DESCEREBRADA:** Si el objetivo de este conjuro falla su tirada de resistencia, entrará en un frenesí destructivo que le obligará a luchar cuerpo a cuerpo, y sin ningún arma, durante tantos turnos como muestre la diferencia de tiradas.

**HOJA IMPÍA:** De las manos del brujo aparece un mandoble de energía oscura. Las estadísticas serán las mismas que las de un mandoble común, pero toma el nivel del hechicero como valor en Fuerza y Destreza cuando este la esgrima. Causará el doble de daño a criaturas celestiales o espirituales.

### NIVEL 5 (20)

**INVOCAR DEMONIOS V.** Aparecerá un demonio de hasta nivel 25 que no tiene por qué obedecer al hechicero. El ritual que debe efectuarse antes de este hechizo tarda 5 horas.

**CREAR QUIMERAS:** Con este ritual se pueden fundir los cuerpos de dos o más criaturas en uno solo, creando un ser combinado muy salvaje. Las víctimas han de estar vivas, pero sin consciencia ni voluntad. Es necesario que el conjuro sea lanzado una vez cada hora que dure el proceso de fusión, una vez acabado, la criatura resultante tendrá los atributos más altos de cada bestia, mas un punto por animal usado. El ritual tarda tantas horas como puntos tenga la nueva criatura en su característica más alta.

**MALDAD:** Provoca sentimientos de maldad en todo aquel que no supere al tirada de resistencia. El efecto dura una noche entera (no puede ser lanzado de día), y puede afectar a tantas personas como nivel tenga el hechicero, por diez.

**ATRAER EL MAL:** Con este conjuro se lanza una llamada impía. A lo largo de la noche siguiente a el lanzamiento del conjuro, en la zona irán apareciendo toda clase de criaturas hostiles, que acudirán a la llamada. La suma de los niveles de las criaturas no deberá de ser superior a 6d6 x nivel del hechicero.

**CONDENA:** Esta terrible maldición marca a la víctima con la señal de un ser infernal. La víctima será perseguida por dicho demonio hasta que uno de los dos sea destruido. Si el estigma es marcado a un objeto, el demonio irá en busca de aquel que posea dicho objeto.

## ***Magia de los muertos o nigromancia***

### **Nivel 1.**

**TOQUE DE ZOMBIE:** El nigromante puede hacer que cualquier criatura pequeña, no más grande que un perro, resucite como zombi con solo tocarlo. La criatura tendrá las mismas características que cuando estaba viva, salvo la mitad de Destreza, y nada de inteligencia. El conjuro se mantiene un día por nivel del hechicero, luego es necesario renovarlo.

**PROVOCAR ENFERMEDAD.** A menos que el blanco saque una tirada de resistencia, tendrá una enfermedad de nivel N, donde N es el nivel del hechicero / 3.

**PUERTA DE SOMBRA:** Este conjuro permite al nigromante adentrarse en una sombra y aparecer por otra que se encuentre como mucho a 15m de la primera. Mediante este conjuro pueden franquearse puertas macizas, ascender a un piso en un edificio o rodear obstáculos.

**SOMBRA ARRASTRANTE:** La sombra del hechicero se alarga y puede oír, ver y hablar a través de ella, subiendo incluso por las paredes. Si se hiere intencionadamente a la sombra, el daño lo sufre el hechicero.

**TREMENS:** Tremens permite a un nigromante animar durante un turno la carne de un cadáver. Un brazo podría extenderse repentinamente, un muerto podría sentarse o unos ojos sin vida abrirse en el momento menos esperado.

### **Nivel 2.**

**SENTIDO ANIMAL:** El nigromante adquirirá un sentido de cualquier animal no mágico durante tantos turnos como nivel posea.

**ANIMAR ESQUELETO:** Este encantamiento anima un conjunto de huesos (normalmente humanos) que esté completo o casi completo. Los resultados finales o tiradas adicionales las efectuará el DJ en secreto, dependiendo de la calidad del material que se vaya a utilizar. Para controlar el esqueleto es necesario un hechizo de control de muertos vivientes.

**RAYO DEBILITADOR:** Una estela casi transparente sale de los dedos del hechicero y debilita temporalmente a la víctima si la derrota en una lucha de Voluntad. La víctima pierde 1 punto de Fuerza y Destreza por cada éxito del hechicero durante una escena.

**DOLOR:** Tras derrotar a la víctima en una luxa de voluntades, el objetivo empezará a sufrir un intenso dolor, que le impedirá además realizar

todas sus acciones de la forma acostumbrada. En términos de juego, recibe una penalización de -3 a todas sus habilidades y acciones. El efecto dura hasta que se descanse.

**DAÑAR.** El blanco del hechizo, que sea impactado por el hechicero (habilidad de pelea), sufrirá la pérdida de 2D6 puntos de vida adicionales.

### **Nivel 3**

**PROTECCIÓN ETEREA:** Este conjuro hace que la energía espiritual de los muertos proteja al nigromante de ataques mágicos y mentales. Se gana un punto de protección por cada dos niveles del hechicero. El conjuro dura 3d6 turnos.

**TOQUE MAESTRO:** El nigromante gana durante una escena una bonificación igual a un tercio de su nivel en todas sus tiradas de investigación, alerta, medicina y subterfugio.

**TOQUE DE LA OSCURIDAD:** El objetivo del hechizo siente una especie de garra intangible en la garganta que aprieta y no le deja respirar. El hechizo causa un punto de daño por turno. Además, aplica las reglas normales de asfixia. La víctima podrá moverse, pero con una penalización de -3. El hechizo dura un máximo de turnos como nivel del hechicero, pero superar una tirada de resistencia mágica libera a la víctima.

**ANIMAR MUERTO:** Este conjuro anima un cuerpo que está todavía en estado de descomposición. El zombi tendrá las mismas características que en vida, será inmune al control mental, al dolor y al miedo.

**INSPIRACIÓN DE TEMOR** Un halo de miedo y temor casi reverencial se extenderá a todos aquellos que estén en las proximidades y no supere al tirada. Duración: 1D6 horas.

### **Nivel 4.**

**CONTROLAR MUERTOS.** Con este hechizo y si la criatura falla una tirada de voluntad, se consigue obtener el control de una criatura muerta viviente de hasta nivel 15 durante toda una noche. Una criatura controlada por un hechicero, no podrá serlo por otro. Si el conjuro se renueva antes del amanecer, la criatura no tiene derecho a tirada de resistencia

**MUERTE Y PUTREFACCIÓN:** La carne se descompone y pudre mientras el objetivo todavía está vivo. Por cada turno que se mantenga el contacto, la víctima perderá un punto de constitución, y deberá superar una tirada bajo constitución o sufrirá las consecuencias de una herida grave (el DJ debe adaptar las heridas como mejor convenga). Cada vez que el objetivo supere

una tirada, será el nigromante el que deberá efectuar una. En caso de no pasarla, recibirá los mismos efectos que pretendía causar. El efecto del hechizo se mantiene mientras dure el contacto.

**MURO DEL CAOS:** Este conjuro crea un muro de 3 metros cuadrados, un punto de C.A. y 5PDE por nivel del nigromante, que se mantendrá estable durante un turno por cada tres niveles del nigromante.

**LLAMADA ULTRATERRENA:** Este conjuro permite al nigromante realizar un cántico que atraerá a todas las criaturas no muertas de la zona. A lo largo de la noche siguiente a el lanzamiento del conjuro, el la zona irán apareciendo toda clase de criaturas hostiles, que acudirán a la llamada. La suma de los niveles de las criaturas no deberá de ser superior a 6d6 x nivel del hechicero. Las criaturas convocadas no tienen porque obedecer al nigromante, pero tampoco serán hostiles con él.

**MUERTE TRAS LA VIDA:** Este conjuro anula cualquier conjuro de nigromancia que se halla realizado sobre una zona, objeto o persona, siempre y cuando se supere la triada de magia de dicho conjuro.

#### Nivel 5

**ACHECHADOR NOCTURNO:** El nigromante se transforma en un ser semejante a una sombra. Gana +5 en agilidad, sigilo y alerta una cantidad de turnos igual a su nivel de hechicero.

**CAPULLO REGENERADOR:** Este conjuro convoca a una docena de arañas gigantes para que tejan un capullo de seda en torno de un herido. El herido entrará en éxtasis durante una hora, y cuando salga todas sus heridas estarán curadas.

**ARMADA MORTAL:** Mediante este encantamiento es posible animar restos de cadáveres completos o casi completos en avanzada descomposición. El gasto de PM es de 5 por cada muerto alzado. Tras el ritual, la armada mortal permanecerá activa un número de minutos igual al nivel del hechicero. Cada uno de los muertos poseerá los atributos de un zombi (ver conjuro animar muerto)

**CREAR MATRIZ:** Mediante este conjuro y un Ritual de Sacrificio Humano de 1d6 horas se pueden almacenar en un objeto-matriz los puntos de magia de la víctima. Los puntos de vitalidad de la víctima se convierten en PM almacenados en la matriz que el hechicero podrá utilizar como PM extra.

**REVIVIR MUERTO:** Este conjuro permite revivir a un muerto con 3d6 puntos de vida, con la condición que no halla muerto de envejecimiento. El cuerpo ha de estar, más o menos, entero.

## Magia astral o espiritual

### Nivel 1.

**LLAMADA AL SABER CURATIVO:** El mago adquiere la capacidad de transformar sus PM en PV, y poder curar a un ritmo de 5 PV por turno. El sortilegio dura un turno por nivel del hechicero.

**VENENO PSÍQUICO** Este conjuro emponzoña el alma y pensamientos del objetivo. Así, y a discreción del hechicero, el objetivo adquirirá algún tipo de vicio permanente durante 1d6 días. Puede resistirse con una tirada de Voluntad enfrentada.

**ENCADENAR A UN SER (4):** Une los PM de varias personas para invocar a un demonio o elemental.

**GATO DE SOMBRA:** Convoca a un gato negro casi indetectable del que se tiene control telepático, y puede oír, ver y hablar desde él.

**COMUNICARSE CON FANTASMAS:** El PJ podrá hablar con un espíritu o un elemental como si tratara con un vivo. El espíritu no tendrá obligación de obedecerle, pero al menos, le escuchará.

### NIVEL 2

**CONTORNO BORROSO:** El contorno del hechicero se hace borroso, otorgándole un bono en las tiradas de esquivar y ocultarse igual a la mitad de su nivel de hechicero. Este conjuro pierde su utilidad si el adversario usa cualquier método de mejora de la percepción.

**FALSA AURA:** El blanco del conjuro puede aparentar más o menos poder, a razón de 2 puntos de más o de menos por nivel de hechicero, en todas sus Características. Este hechizo puede ser útil para impresionar a alguien, pero no supone una mejora real. También permite confundir el alineamiento si leen tu aura, aunque se use Conocer Alineamiento.

**LOCALIZAR PERSONA:** Permite saber la posición de una persona, siempre y cuando no esté oculto mágicamente.

**EXORCIZAR:** Mediante una lucha de voluntades, el mago puede intentar exorcizar a un espíritu que posea a un ser vivo. Si se fracasa la tirada, deben pasar 24 horas antes de poder volver a intentarlo. Si la tirada tiene éxito, el espíritu abandonará el cuerpo, pero seguirá presente en el lugar.

**PERCIBIR ALMA:** Permite localizar a alguien conocido en un radio de 200 x nivel del hechicero metros.

### Nivel 3.

**HECHIZAR EN GRUPO:** Este conjuro potencia cualquier sortilegio de magia astral. El conjuro potenciado afectará a tantos individuos como nivel tenga el hechicero que lance "hechizar en grupo".

**DESCONVOCAR:** permite anular la convocación o invocación de una criatura enemiga, siempre y cuando se supere una tirada enfrentada de Magia.

**ESCUDO ESPEJO:** Dota a un objeto la capacidad de reflejar conjuros durante 1d10 turnos. Él objeto emite mientras un brillo azulado.

**INVOCAR FANTASMA:** Con este hechizo se es capaz de invocar a un fantasma; el hechicero no tiene la capacidad de atarlo o vincularlo a ningún lugar específico, pero podrá controlarlo durante un número de horas igual a su nivel como si se tratase de un demonio. No se le podrán encargar acciones demasiado complejas.

**ESCU德里ÑAR:** Permite observar a través de objetos sólidos y escudos de invisibilidad. Para detectar una ilusión hay que superar una tirada de resistencia mágica.

**Nivel 4.**

**FETICHES:** El personaje puede obligar a los espíritus a habitar objetos o fetiches, que luego podrá llevar consigo. Una vez aprisionado el espíritu de esta forma, el personaje puede utilizar sus poderes cuando lo desee, sin tener que volver a lanzar este conjuro. Sistema: el personaje debe conseguir al menos un éxito en su tirada de magia contra la voluntad + coraje del espíritu. Para usar el objeto, deberá superar una tirada de voluntad + coraje enfrentada. Si el objeto se rompe, el espíritu quedará libre (y muy enfadado).

**POSESIÓN INFERNAL:** Este poder permite introducir un alma en un cuerpo muerto recientemente para que lo habite mientras dure el efecto. De este modo se obtiene un cadáver reanimado que en una semana se estará descomponiendo, pero que sirve para que un fantasma o un alma vagabunda dispongan de un hogar temporal en el mundo físico. El alma podrá emplear cualquier habilidad física de su nuevo hogar (esquivar o nadar, por ejemplo), así como las capacidades mentales propias (magia, conocimientos, etc.) que poseyera cuando estaba viva. No podrá hacer uso de sus antiguas aptitudes físicas ni de las mentales de su nuevo cuerpo. Si el nuevo inquilino no está dispuesto a habitar el cuerpo, el mago deberá vencerlo en una lucha de VOL. Por descontado, casi todos los fantasmas aceptarán encantados la oportunidad.

**DETECTAR ESCUDRIÑAR:** Detecta automáticamente cualquier tipo de espionaje mágico. Dura 1d6 horas

**PALABRAS DE RETORNO** Este conjuro anula cualquier tipo de invocación, devolviendo al demonio a su plano de origen. No funciona con la invocación de dioses. Para llevarlo a cabo, además, deberá vencerse al demonio con una lucha de VOL.

**TELETRANSPORTE DE PLANOS:** Permite abrir un portal inter dimensional.

**Nivel 5.**

**VÍNCULO INFERNAL:** Este conjuro es similar a crear un fetiche, con la diferencia que es le propio cuerpo del hechicero al que se ata el espíritu. Un espíritu así unido se convertirá en el esclavo del hechicero hasta el fin de sus días. El espíritu requiere de 5PM diarios para su sustento, y recibirá un tercio del daño que reciba el hechicero. Es posible vincular a más de un espíritu, pero eso no reducirá más el daño que se le cause el hechicero.

**CAMINO ELEVADO:** El hechicero pide ayuda y consejo a las entidades espirituales superiores. Dependiendo de la puntuación en la tirada, la respuesta que obtenga será más o menos benévola:

Valor tirada	Consecuencia
Menos de 15	Cólera divina por entrometerse en asuntos divinos.
15-20	Los espíritus se ríen en tu cara.
21-30	Te dicen lo que quieres saber, sin muchos detalles
Más de 30	Te dan la información y mas aun.

**TELEPORTACIÓN.** El blanco es tele portado a una distancia de como máximo unos 10 Km. por nivel. Debe haber estado en el blanco antes. La distancia se reduce en 10 Km. por cada persona que le acompañe.

**INVOCAR MONSTRUO:** Permite invocar a varios monstruos para que ayuden al mago. La suma de los niveles de los animales no puede superar el nivel del hechicero x 3.

**CONVOCAR CAIDOS:** El PJ convoca 1d6 Almas errantes para que le ayuden en el combate. Cuando termine el combate, los espíritus se desvanecen, al menos que se ejecute un conjuro de control

## TRASFONDOS SOBRE HUMANOS.

En este juego se mencionan algunos trasfondos meta humanos de C-System. Aquí los dejo explicados para mayor comodidad.

NOTAS:

A menos que se mencione lo contrario, todos talentos sobre humanos son tratados como ventajas o desventajas.

Si alguno de estos talentos esta asociado a Psiónica (PSI), se trata de un talento psíquico, que no puede obtenerse sin tener esta característica al menos a nivel 1.

Recuerda que el coste de PG es opcional, y que puedes alterar el coste si lo crees oportuno.

Si necesitas poderes y habilidades sobre humanas distintas, recuerda que en el apartado de No Humanos existen muchos talentos más, y las reglas para create los tuyos propios.

### ***Armadura corporal. 2PG/nivel.***

Por cada nivel se obtiene un punto de armadura personal para el personaje. Requiere de una explicación racional de dicha armadura (aumento de la densidad muscular, tejidos más resistentes, exoesqueleto, escamas, etc.)

### ***Atributos meta humanos. 10PG/nivel***

Su puntuación se suma a ciertos atributos en concreto.

**Fortaleza.** FUE y CON. **Agilidad.** PER y DES **Sabiduría.** INT y HAB**Poder.** VOL, MAG y PSI

Ej.: un PJ con Fortaleza sobrehumana 25 significa que suma +25 en Fuerza y Constitución (por lo que habrá que calcular la Vitalidad de nuevo).

La ventaja, es que puede aumentarse mediante experiencia.

### ***Bioquinesia. 2PG/nivel***

El personaje puede absorber la vitalidad de su victima por contacto físico y usarla para curarse, o curar a otros, mediante el contacto físico. Por cada éxito sacado en una tirada de PSI + biokinesia a dificultad 15, se drena un punto de vitalidad. Ese punto de vitalidad puede usarse para curarse a uno mismo, o para aumentar el contador de puntos de aguante. Cada PV es canjeado por 5 puntos de aguante. Este poder también permite curarse a si mismo o a los demás, consumiendo 5 puntos de aguante por cada PV restaurado.

### ***Empatía (telemetría). 1PG/nivel***

Con este poder, el psíquico tendrá visiones a cerca del objeto que tenga entre las manos. La información parecerá en forma de flash backs y, al menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos del juego, tira PSI + telemetría a dif. 15. El jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador a cerca de dicho objeto por éxito obtenido superior a dos.

Mientras el poder de telemetría esté en uso, el PJ ganará temporalmente la habilidad de manejar y utilizar dicho objeto, obteniendo un bono en dicha habilidad igual a la mitad de su valor en telemetría. Aunque dicha habilidad solo es posible si el objeto en cuestión ha pasado por muchas manos durante un buen intervalo de tiempo, de modo que las impresiones que

recoja el PJ sean lo bastante claras y detalladas (una katana de un samurái, un libro antiguo, un revolver del siglo XVIII, etc.).

***Control mental. 1PG/nivel***

Permite dar una orden a la víctima (frases de un verbo por éxito). Si estas son autodestructivas, la dificultad aumenta en 5. Tira PSI + control mental Vs Voluntad + coraje.

***Electroshock. 1PG/nivel***

Esta habilidad permite lanzar rayos de corrientes eléctricas. El daño causado es de 1 punto por éxito sacado en la tirada de Percepción + electroshock.

***Escáner mental (Leer el pensamiento). 1 PG/nivel.***

Permite sondear los pensamientos de otro ser. Puede ser útil para averiguar lo que está pensando, o saber lo que dice alguien de otro idioma, o averiguar si miente o no. Cuando se activa este poder, el Narrador tendrá la obligación de contestar una pregunta por turno a cerca de la víctima. Las preguntas y las respuestas no han de exceder la longitud de una simple frase.

La victima ha de estar en contacto visual con el mentalista, o bajo el control de algún otro poder psíquico, como control mental o telepatía. La víctima tiene derecho a resistirse con una tirada de Voluntad + coraje contra la tirada de PSI + escáner mental del telepata. A menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, solo se podrá indagar en los pensamientos superficiales o recientes de la víctima.

***Clarividencia. 1PG/nivel***

Esta habilidad permite expandir la consciencia hacia un lugar lejano, del mismo modo que se puede ajustar la visión de unos prismáticos. Con ello se puede “ver” objetos lejanos, revisar una habitación a través de una puerta o pared, o averiguar que tiene alguien en un bolsillo.

Tira PSI + clarividencia VS dificultad. La dificultad de la tirada variará según la distancia a la que se quiera “ver”.

***Fe verdadera. 1 PG/Nivel.***

También conocida como Bendecir. Tiene tres usos:

Permite imbuir una sustancia con efecto sagrado. Tira Voluntad + bendecir a dificultad 15. Por cada dos éxitos, se gana un bono de +1 al daño contra seres demoníacos o no muertos. Los líquidos así tratados se comportan como un ácido.

Da conocimientos teológicos y místicos. Ocultismo = Bendecir/2.

Permite asustar a criaturas demoníacas y no muertas. Tira Voluntad + bendecir VS voluntad + coraje de la criatura. Si se tiene éxito, la criatura no se acercará al PJ.

***Forma gaseosa. 10PG/ nivel***

El PJ se vuelve tan maleable y ligero como el aire. No será capaz de coger objetos, es completamente intangible e inmune tanto al daño físico como al calor, al frío y al eléctrico. El PJ puede añadir a su masa gaseosa el aire ambiental, aumentando su destreza y su fuerza tantos puntos como niveles se tenga en esta habilidad. Puede lanzar corrientes de aire tirando Fuerza + habilidad gaseosa.

***Ilusión mental. 1 PG/nivel.***

Habilidad que permite crear una ilusión que afecte a uno de los sentidos. Pueden combinarse más de una ilusión en un turno, pero requiere usar las reglas de acción múltiple. Tira PSI + Ilusión mental Vs Percepción + alerta para comprobar si la ilusión tiene éxito.

***Inmortalidad. 10 PG.***

El personaje no envejece nunca. No puede morir de viejo.

***No necesita comer. 15PG.***

No necesita alimentarse. Solo la imaginación del Máster puede dar explicación a este tipo de criaturas.

***No necesita dormir. 3PG.***

El personaje no necesita dormir.

***Resurrección. 20PG.***

La capacidad de curación de la criatura seguirá funcionando por mucho que bajen puntos de vida. Solo la destrucción completa del cuerpo puede terminar con ella (Quemándola, presiones masivas, recibir un daño 5 veces superior a sus puntos de vida antes de que empiece a curarse, etc.). Si la criatura llegase a tener menos de cero puntos de vida, quedaría temporalmente paralizada hasta que su capacidad de curarse le permita alcanzar valores de nuevo superiores a cero.

***Inmунidades***

Las inmunidades son lo opuesto a lo anterior. Hacen invulnerable a una raza de ciertas cosas que normalmente hacen daño, así por ejemplo una raza invulnerable al acero, no sufriría daño al ser atacado por este material. A opción, se pueden invertir tan solo la mitad de puntos, pero tan solo defienden ante el daño contundente.

<b>Ejemplos de inmunidades</b>	<b>PG</b>
La especie es invulnerable a un tipo de enfermedades	2
Todas las enfermedades. Sistema inmunitario perfecto.	10
La especie es muy resistente ante los ácidos, en teoría podrían nadar en un mar de ácido, sin sufrir daño alguno.	8
Inmunidad a los venenos: Inmune a toda droga o veneno.	10
Fuego. Se es inmune a la oxidación, por lo que no puede arder. Sin embargo no es invulnerable a temperaturas extremadas (mas de 200 grados).	10
Temperaturas elevadas. El calor no puede afectarle. Sin embargo, no se es inmune a la oxidación, por lo que puede arder	10
Temperaturas glaciales. Se es inmune al frío. No puede congelarse, ni sufrir hipotermia, pero puede caer inconsciente si es atrapada en el hielo	10
La electricidad no hace ni cosquillas a la especie.	6
Un material en concreto. Se es inmune a todos los ataques realizados con una sustancia material concreta.	25
Todos los ataques materiales	50
Ondas mecánicas, como por ejemplo el sonido. Se refiere a las ondas que necesitan materia para propagarse.	15
Otra energía. Otro tipo de energía, como la nuclear.	30

**Proyección astral. 1PG/Nivel.**

El espíritu del PJ adquiere la habilidad de abandonar su cuerpo y viajar libremente. En su nueva forma, el PJ podrá flotar y atravesar objetos sólidos, pero no podrá sujetar ni tocar nada “real”. Si podrá usar cualquier poder no físico que posea.

La forma astral se mantendrá tantos turnos como éxitos obtenidos una tirada a dificultad normal de PSI + proyección. Para mantenerse más tiempo, se ha de superar nuevamente la tirada cuando se cumpla el plazo. Si no se cumple la tirada, o si se queda sin aguante, la consciencia del PJ volverá a su cuerpo.

La forma astral es inmune a cualquier tipo de ataque físico, pero los ataques psíquicos le afectarán de igual modo. Mientras el cuerpo esté sin espíritu, estará en un coma profundo, y será vulnerable a la posesión de cuerpos. Si el cuerpo muriese, la proyección astral quedaría viva mientras le quedase puntos de aguante al PJ.

Tiempo	Dif
1 día	+0
3 días	+1
1 semana	+2
1 mes	+3
1 año	+4
1 década	+5
1 siglo	+6
3 siglos	+7
6 siglos	+8
1 milenio	+9

**Percepción extrasensorial (Retro cognición).1 PG/nivel.**

Permite conocer hechos ya ocurridos en el lugar donde el psíquico se encuentre. Cuando se utilice este poder, la consciencia del personaje retrocederá en el tiempo, permitiéndole ver los sucesos pasados ocurridos en el lugar donde se encuentre.

La información parecerá en forma de flash backs y, al menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos del juego, el jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador a cerca de los sucesos ocurridos por éxito obtenido superior a dos.

La dificultad será a nivel normal (15), más un modificador que aumentará en función del tiempo que se retroceda (ver tabla).

Otra habilidad similar a esta es precognición, pero que sirve para predecir hechos futuros.

Piel maleable. 10PG.

La piel del PJ es maleable como la plastilina, pudiendo convertirla en seudópodos, hojas afiladas o pinchos. La vitalidad y resistencia de cada objeto creado será el de una extremidad del PJ. El limite máximo será de [Constitución + CA x10] cm. de piel. Cada 20 cm. de piel modificada supone un punto de fatiga por turno.

**Pirokinesia (Crear). 1 PG / nivel.**

Habilidad que permite crear conos y bolas de fuego para lanzarlas contra un objetivo. Para lanzar un cono de fuego horizontal tira PSI + pirokinesis contra una dificultad fija (a determinar por el máster, en función del tamaño y distancia del objetivo) o contra una tirada de defensa (si usas este poder para atacar a alguien. Por cada éxito de la tirada, se ocasiona un punto de daño por fuego, o se genera 0.5m cúbicos de fuego.

***Piel maleable 10PG.***

La piel del PJ es maleable como la plastilina, pudiendo convertirla en seudópodos, hojas afiladas o pinchos. La vitalidad y resistencia de cada objeto creado será el de una extremidad del PJ. El límite máximo será de [Constitución + piel maleable x10] cm. de piel. Cada 20 cm. de piel modificada supone un punto de fatiga por turno.

Los objetos así creados tienen unas estadísticas idénticas a sus homólogas reales.

***Pirokinesia (Alterar). 1PG/nivel***

Habilidad que permite moldear y manipular el fuego en diversas formas, permitiendo incluso que una pequeña llama se convierta en una gran hoguera.

Se puede moldear un máximo de 1 metro cúbico de fuego por nivel de habilidad inferior a 10, y 2 metros cúbicos por nivel superior a 10. El fuego manipulado no tiene consistencia alguna, por lo que no puede ser usado como barrera, pero cualquiera que entre en contacto con él subirá un punto de daño por nivel que se tenga en pirokinesis.

Para moldear una estructura inanimada, para darle movimiento, o para impactar contra un objetivo usa PSI + pirokinesis.

Por último, hay que aclarar que este poder no produce fuego, solo lo altera, por lo que el daño máximo está limitado no solo por el nivel de la habilidad, si no también por el tamaño de la llama:

Tamaño	Ejemplo	Daño máximo.
1 ó 2 cm.	Llama de un mechero	5
10 ó 20 cm.	Antorcha	10
Un metro cúbico	Hoguera	15
3 metros cúbicos	Pira de tamaño humano	20
5 ó más m. cúbicos.	Habitación en llamas	25

***Regeneración. 5PG/nivel.***

Por cada nivel de esta ventaja, la criatura regenerará al día un Kg. de materia perdida, ya sea de un brazo, pierna, costado, órgano vital, etc.

También recuperará un PV por nivel y turno de descanso a costa de 5 puntos de aguante.

***Telekinesia. 1 PG / nivel.***

Este poder permite mover, golpear y moldear objetos con la mente. A efectos de reglamento, usa Psiónica + telekinesia de la misma forma que usarías Fuerza + vigor. El alcance máximo en metros viene dado por el nivel de telekinesia, por cada metro de más, resta un nivel de telekinesia a la tirada.

***Tele transporte. 1 PG / nivel.***

Permite al personaje, y cualquier cosa que mantenga contacto físico con él, materializarse en una zona determinada.

Para hacerlo funcionar hay que superar una tirada a fácil (12) más el número de personas que se tele transporten. La distancia del tele transporte aumenta exponencialmente, con un éxito será una distancia de 1 metros, con 2 de 10 metros, con 3, 100 metros, etc.

Tira PIS + tele transporte Vs una dificultad impuesta por la distancia +1 por “pasajero” que lleve. Si los éxitos sacados en la tirada no son suficientes para llegar al destino deseado, el personaje aparecerá en el lugar más cercano posible.

***Tejido resistente. 10 PG***

Una criatura con tejido resistente no le afectan igual las heridas. Puede usar su resistencia para absorber heridas punzo-cortantes (Cortes, puñaladas, disparos, aplastamientos, etc.), pero no podrá absorber el daño por quemaduras (fuego y ácido), ni tampoco el daño causado por cualquier debilidad de la criatura.

***Telepatía. 1 PG / nivel.***

Habilidad que permite comunicarse mentalmente con otra persona. La distancia máxima a la que puede proyectarse un pensamiento es de 100 metros x (Número de éxitos x número de éxitos).

El receptor del pensamiento podrá comunicarse aunque no posea ningún tipo de poder mental, incluso facilitará su localización a este. El único requisito es que la mente ha de ser conocida, aunque solo sea un poco. En caso contrario, gastando el triple de aguante, se podrá lanzar un mensaje "sonar" en todas direcciones y esperar que al receptor le llegue. Lo malo es que de este modo cualquier PJ con talentos de empatía, telepatía o clarividencia podrá detectar también el mensaje.

Para poder interferir un mensaje mental, es necesario superar una tirada enfrentada de PSI + telepatía.

***Transformación. 5PG por nivel.***

El PJ se transforma en un animal no mágico, adquiriendo sus atributos físicos. Al subir un nivel, se puede escoger una transformación más, o sumar +1 en un atributo del animal.

La transformación implica un cambio en todos los atributos del personaje, aunque Inteligencia se mantendrá a un mínimo de 3. Si la suma de los atributos de la transformación supera a la suma de los atributos del personaje sin transformar, suma 5 PG al coste por punto de diferencia.

También se obtiene cualquier ventaja o desventaja que posea la criatura. (el olfato de un perro, el miedo al fuego... ).

La transformación requiere de 5 puntos de aturdimiento por escena y punto de característica aumentado.

***Volar. 1 PG / nivel.***

Esta habilidad permite al personaje surcar los cielos, y sustituye a agilidad en este tipo de movimientos. Por cada nivel de poder se obtienen 50Km/h. en velocidad de vuelo. Para poder optar a este poder, es necesario una explicación de por que se puede volar (Alterar densidad, Se es más ligero que el aire, propulsores, se tienen alas, o cualquier otra cosa que se le ocurra al jugador).

***Visión térmica. 2 PG.***

La criatura será capaz de ver el calor corporal que emanan objetos y criaturas. Con esta visión, no se podrán distinguir dos cosas "frías" que se encuentren unidas (se verían como una).

### ***Vulnerabilidades***

Las vulnerabilidades son flaquezas especiales de cada especie. Estas pueden ser causadas por su ambiente de evolución, por ejemplo nosotros somos vulnerables ante los rayos infrarrojos, pero una especie que nazca en un mundo sin Ozono puede ser invulnerable a estos rayos.

La cantidad de vulnerabilidades son incalculables, por eso mismo vamos a poner un sistema para diseñar flaquezas vosotros mismos.

Las tres cosas que debes elegir para hacer una vulnerabilidad, son como de común es la fuente, cuanto daño hace y de que clase es el daño que hace, es decir letal o contundente.

Por ejemplo, la radiación es algo muy común en el universo, pero dentro de nuestro planeta estamos protegidos por un escudo, no recibirán puntos.

El número ideal de vulnerabilidades es dos.

Frecuencia	Valor	Ejemplo
Muy raro	1	Materia exótica
Raro	2	Química exótica
Inusual	3	Radiación
Común	4	Metal
Muy común	5	Agua

Intensidad	Valor	Daño
Débil	1	2
Fuerte	2	4
Severo	4	8
Extremo	6	10

Tipo de daño	Valor
Contundente	/2
Daño letal	/1

### ***Zona vulnerable. -7PG por zona.***

Una zona vulnerable es un lugar donde, si se es alcanzado, se sufre un daño especial. Existen tres variantes:

- Criaturas con armadura corporal. En este caso no se aplica un daño extra, simplemente la armadura corporal no cubre dicha zona, por lo que no la protege.
- Criaturas completamente inmortales o no muertas. Aunque la criatura no pueda morir la destrucción de dicha zona, o sufrir una herida mortal (llevar los puntos de vida a cero) al ser golpeados en ella, acabarán con la criatura. Un ejemplo es dispararle a la cabeza a un zombi.

NOTA: Si el efecto es temporal, la criatura está muerta solo hasta que alguien la cure, o se le retire el artefacto que la dañó (como la estaca en el corazón de un vampiro), cuesta -5 PG.

- El resto de casos. Golpear una zona vulnerable es como si se golpeara un órgano vital. Si la zona vulnerable coincide con la cabeza o un órgano vital, los modificadores se suman.

## EQUIPO GENÉRICO.

En esta ambientación, 1PG puede ser canjeado por 100€, por lo que un jugador puede obtener objetos gastando dinero o gastando PG.

No obstante, lo más normal es que el equipo del personaje le sea suministrado, y que sea el máster el que decida que equipamiento lleven al principio de la partida.

También es posible que el jugador tenga algún nivel en el trasfondo Riqueza, por lo que el coste de la mayoría de los artilugios no tendría mucha relevancia. El jugador decide que comprar y, si el nivel de trasfondo es el adecuado, el máster dará el visto bueno.

Armas blancas	Descripción	PG
Espada	Arma blanca. Daño +6. Precisión +0.	5
Hacha	Arma blanca. Daño +7. Precisión +1.	6
Maza	Arma blanca. Daño +5. Precisión +0.	2
Arco	Arma a distancia. Daño +5. Precisión -2.	5
Cuchillo	Arma blanca. Daño +2. Precisión +0.	0.1
Ballesta	Arma a distancia. Daño +8. Precisión +1. 1 disparo.	8

Protecciones	Descripción	PG
Escudo	Protección +3	3
Chaleco antibalas	Protección +3	3
Kevlar reforzado	Protección +5	4
Coraza	Protección +6.	3
Peto	Protección +4.	2
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2 a causa del peso.	6

Vehículos	Descripción	PG
Coche	Fortaleza: 30. Maniobrabilidad: -4	260
Moto	Fortaleza: 14. Maniobrabilidad: +2	160
Furgoneta	Fortaleza: 36. Maniobrabilidad: -6	300
Camión	Fortaleza: 42. Maniobrabilidad: -8	360
Helicóptero	Fortaleza: 30. Maniobrabilidad: -2.	280
Barca a motor	Fortaleza: 24. Maniobrabilidad: -4	200

Nota: Fortaleza es una característica de los vehículos que equivale a Fuerza y Constitución. PDE= Fortalezax5.

Equipo	Descripción	PG
Pack médico	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de medicina sin penalizadores.	2
Herramientas	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de ese tipo sin penalizadores.	2
Raciones	Comida enlatada para una semana	1
Equipo de espía	Un par de Visores nocturnos, una cámara y un equipo de escucha.	10
Equipo de ladrón	Ganzúas, máscaras, palancas, cloroformo, etc.	5
Móvil.	GPS, radio y cámara integrados.	3

## Armas a distancia.

**Modos:** explica de que manera funciona el arma

- Tiro a tiro (TT). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples, pero es preciso recargar el arma o, en armas más modernas, accionar un dispositivo para introducir un nuevo proyectil, lo cual es considerado una acción.
- Semiautomático (SA). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego a ráfagas (FR). Permite realizar fuego a ráfagas. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de una ráfaga por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego automático (FA). Permite realizar ráfagas, ráfagas largas, y fuego automático completo.

**Tamaño.** La clase de tamaño de las armas es orientativo:


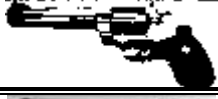


- Pequeño (P), caben en un bolsillo.
- Medianos (M), caben debajo de una chaqueta.
- Grandes (G), pueden guardarse dentro de una gabardina.
- Muy grandes (MG), han de llevarse en mochilas o maletines especiales.

**Cadencia (CAD):** También se le puede llamar rango de fuego o "Rate of Fire" (ROF). Es un parámetro que refleja el tiempo de intercambio de cada proyectil del arma, determinando cuantos proyectiles pueden salir del arma en un segundo. Como en C-System cada turno dura tres segundos, el máster puede determinar (o no) que la cadencia por turno sea el doble (o el triple, si el juego es muy ido de pinza) de la señalada en las estadísticas del arma.

**Alcance (AL):** El alcance óptimo que tiene el arma.

**Recarga (R):** es como se recarga la munición de un arma, indica un número, ese es el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno, si no pone nada es que la recarga se completa en un turno.

**Cargador (C):** Indica cuantas balas puede guardar el arma en su interior, ya sean proyectiles o salvas de energía.

Nombre	Modos	CA	Alcance	Recargar	CAR	In	PUNT	Daño	Tamaño	Coste	Notas
Revolver medio (.357)	SA	3	60	2	6	+2	+0	5	M	2.2	
Revolver pesado (.44)	SA	3	60	2	6	+1	+0	6	M	2.6	
Pistola Compacta	SA	4	40		7	+3	+1	3	P	1.2	
Pistola Media (9mm)	SA	4	60		13	+3	+0	4	M	1.4	

## APENDICES

Nombre	MOD	CAD	AL	REC	CAR	IN	PUNT	DÑ	TAM	PG	Notas
Pistola Pesada (10mm)	SA	4	60		14	+2	+0	5	M	2.8	
Rifle Cerrojo	TT	3	600		5	-2	+1	7	MG	5.6	
Rifle Semiautomático	SA	4	600		6	-2	+1	7	MG	6.4	
Rifle Anti-material	SA	3	900		10	-2	+1	15	MG	8.8	
Escopeta Corredera	TT	3	40	2	8	+0	+0	8	MG	4.58	
Escopeta Semiautomática	SA	4	40	2	6	+0	+0	8	G	5.18	
Escopeta Asalto	SA	4	40	2	8	+0	+0	8	G	5.2	
Subfusil	SA/FA	15	60		30	+1	+0	4	M	4.3	
Fusil Subcompacto	SA/FA	12	150		30	+0	+0	5	G	4	
Fusil de Asalto	SA/FA	12	200		30	-2	+1	5	MG	6.3	
Fusil de combate	SA/FA	10	300		20	-2	+1	6	MG	7.8	
Lanzagranadas	TT	1	100	1	1	-2	+0	Granada (10)	G	8	
LAW (Anticarro)	TT	1	250	1	1	-3	-1	15	MG	32	
Ametralladora 5.56	SA/FA	12	250		Cinta	-2	+1	5	MG	6.5	
Ametralladora 7,62	SA/FA	12	400		Cinta	-2	+1	6	MG	8	
Ametralladora LSW	SA/FA	12	200		100	-2	+1	5	MG	6.1	

## CREANDO NUESTRO PROPIO MUNDO DE TINIEBLAS

Ahora es cuando es normal colocar un módulo introductorio para que la gente se haga con el juego más fácilmente. Al menos eso es lo que se hace en la mayoría de los juegos de rol.

No obstante, de todos es sabido que cada uno juega de una forma distinta, que cualquier máster un poco desenvuelto parchea a gusto cualquier módulo prefabricado, y que a todos nos gusta inventarnos nuestros propios mundos particulares.

Por eso, en lugar de decidir yo como es el mundo donde tú y tus jugadores ambientareis las partidas, dejo este sistema de creación de escenarios aleatorio. Solo has de tirar una vez en cada tabla el dado indicado, y en un momento tendrás un escenario perfectamente definido, al cual podrás sacarle mucho partido.

Localización(1d10)	
1	Terreno aislado (Zona montañosa, desierto...)
2	Una gigantesca metrópolis, o barrio muy rico.
3	Pueblo mediano, zona rural o barrio marginal.
4	En una isla.
5	En una zona costera y turística.
6 - 7	Una ciudad normal y corriente.
8	En un plano dimensional distinto. Medieval.
9	En un plano dimensional distinto. Futurista.
10	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tria 2 veces más.

Accidentes naturales cercanos (1d10)	
1	Un profundo bosque.
2	Otras poblaciones de moderada envergadura.
3	Enormes extensiones en construcción o industriales.
4	Terreno escarpado o desértico.
5	Agua en abundancia (lagos, ríos o pantanos).
6 - 7	Carreteras y demás terrenos comunes en las ciudades de hoy en día.
8	Enormes grutas naturales.
9	Grandes extensiones naturales inexploradas.
10	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tria 2 veces más.

Población sobre natural (1d10)	
1	Solo hechiceros.
2	Algunos No Muertos acechando en la sombra.
3	Seres espirituales (Salamandras, Espectros...)
4	Criaturas frutos de una accidente o experimento.
5	Nephlims, Poseídos, u otros servidores divinos.
6	Inicialmente, sois los únicos sobre naturales de la zona. Aunque pueden aparecer otros más adelante.
7	Algún inmortal o cualquier otra criatura solitaria.
8-10	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tria 2 veces más.

Población humana (1d10)	
1	Escasa y atemorizada.
2	Muy dividida en significativas clases sociales.
3 - 4	Muy numerosa. Unos pocos conocen la verdad.
5	Rural, medieval, o extremadamente empobrecida.
6	Numerosa, completamente sumergida en la anarquía.
7- 8	Una población normal y corriente para la zona en que se desarrolla la acción.
9	Escasa y fanática.
10	La población conoce la existencia el mundo sobre natural y lo ha aceptado como algo común.

## APENDICES

<b>Grupos y organizaciones trabajando en el lugar (1d100)</b>	
1	Clanes de hechiceros a los que pertenezcan los PJS.
2	Clanes de hechiceros indiferentes a los PJS.
3	Predominan los cultos a deidades malignas.
4	Predominan los cultos a deidades benignas.
5	Existen grupos de Los Illuminati o la Rama E.
6	Existen grupos de Los Guardianes de Alejandría o de la Orden de las Cadenas de Hierro.
7	Existe un grupo perteneciente a La Horda o a Los Hijos de Set.
8	Existe un nuevo culto o desconocido.
9-10	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tria 2 veces más.

NOTA: Cualquier combinación insólita o poco coherente deberá de ser unida mediante la imaginación y talento del máster (je, je).

Por ejemplo, si te sale una gran metrópolis rodeada por territorios salvajes e inexplorados, puedes decir que fue a causa de una raza alienígena, un viaje inter dimensional, un conjuro muy mal realizado, o por voluntad divina.

A menudo, los terrenos de juego extraños son los que más juego dan a las partidas. Solo tienes que buscar un poco de coherencia y listo.

<b>Peculiaridades (1d20)</b>	
1	Existe contrabando y mafias trabajando en la zona.
2	Existe una guerra abierta entre dos o más bandos.
3	Una serie de asesinatos han ocurrido últimamente
4	Desaparición masiva de criaturas sobrenaturales.
5	Existe una fuente de riqueza en la zona (oro, petróleo...)
6	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tria 2 veces más.
7	Tira 3 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tria 3 veces más.
8	La zona está fortificada o en estado de sitio.
9	Ha ocurrido un cambio de poder reciente.
10	Ha llegado un forastero, o ha aparecido un psicópata.
11	Existe un túmulo mágico en las inmediaciones.
12	Fuertes cataclismo atenazan el lugar.
13	Tensiones palpables entre varias facciones rivales.
14	Un gran acontecimiento público está a punto de suceder.
15	Un acontecimiento sobre natural o astral va a suceder.
16	El Alto fundador, o líder actual de los PJS, es sustituido.
17	La economía de la zona se está resintiendo.
18	Grupos aparentemente rivales se han unido.
19	Existen monumentos antiguos o grandes parques.
20	Una fuerte redada o caza de brujas está sucediendo.

# AYUDA PARA EL MÁSTER

---

## IDEAS PARA PARTIDAS

Aquí dejo algunas ideas que se me han ido ocurriendo a medida que realizaba este documento:

- Los jugadores representan a personajes sin magia, que han sido seleccionados por un cónclave e intentan realizar su primer ritual.
- En vísperas del año nuevo se va a realizar un aquelarre multitudinario que requiere múltiples preparativos.
- Se ha encontrado un nuevo túmulo espiritual en el subsuelo de una ciudad.
- Se ha encontrado un nuevo túmulo espiritual en el subsuelo de una ciudad.
- La mansión de un hechicero aliado ha sido asaltada.
- Cierta culto está muy activo últimamente.
- A los personajes se les confía la protección de un miembro ilustre del cónclave.
- Se ha perdido contacto con ciertos miembros del cónclave.
- Recuperación de un túmulo perdido en mitad de la jungla amazónica.
- Los personajes son traicionados y capturados por un grupo rival.
- Se ha encontrado un nuevo túmulo espiritual en el subsuelo de una ciudad.
- Una empresa rival amenaza la estabilidad económica del cónclave.
- Caza y captura de un maniaco peligroso.
- Se ha detectado una creciente cantidad de rituales mágicos en la ciudad.
- El maestro fundador celebra una gala privada.
- El grupo ha de hacerse cargo de la protección de un determinado lugar.
- Algunos miembros del cónclave se muestran muy rebeldes.
- Plaga de zombis.
- El inframundo ha encatrado un líder carismático que puede sacarlo de la anarquía.
- Sucesos sobrenaturales en los suburbios.
- Sabotaje y traición.
- Una invocación que sale mal.
- Búsqueda de ciertos artefactos arcanos.
- Investigar la antigua mansión de un hechicero rival.
- Ciertas criaturas sobrenaturales se interponen en el camino del cónclave.
- Viaje al extranjero en búsqueda de un contacto secreto.
- Guerra entre cónclaves. Se produce un serio conflicto entre dos cónclaves, y la situación está a punto de desembocar en guerra abierta.
- Guerra entre divinidades. Una deidad o más se presenta en esta dimensión para retar a otra.
- Apocalipsis. Como la anterior, pero a lo bestia.

## CONSEJOS FINALES

Unas últimas aclaraciones, para que te sea más fácil organizar la partida:

- Ten muy presente que las razas no humanas son tremendamente escasas en número. No permitas que tus jugadores se pasen todo el rato entre seres sobre naturales, o la partida perderá toda su coherencia. La aparición de un ser sobrenatural ha de considerarse como un recurso narrativo, no como un simple encuentro.
- Los ejemplos de criaturas de este juego no están pensadas para que se usen como vulgares enemigos o parte del bestiario. Para eso, escoge alguna de los seres que aparecen en el bestiario de C-System. Mejor úsalas como secundarios importantes, o como personajes no jugadores, seres que aparecen muy de vez en cuando, y en circunstancias concretas.
- No conviertas este juego en un saja raja medieval. Si tus jugadores se pasan todo el tiempo cargándose entidades espirituales y recogiendo experiencia, mal andamos. Estamos en que a cada uno le gusta jugar a su manera, pero esta ambientación puede dar mucho más de si le das una oportunidad.
- Ten muy claro el papel de los jugadores en el mundo que imagines. Si los hechiceros son meros peones de los dioses no es muy normal que estén salvando el mundo una vez al mes. Detener un apocalipsis queda muy bonito en una crónica, pero es el argumento más usado en la historia del rol.
- Las acciones más mundanas y aparentemente insignificantes pueden dar mucho más juego que un drama pre apocalíptico. Contactar con un narcotraficante puede llevarte a desmantelar una red de estupefacientes que financia a un grupo rival; investigar un asesinato puede desenfocar en el descubrimiento de un culto satánico; un accidente de aviación puede dejar a tus jugadores incomunicados en territorio hostil. Se imaginativo y huye de los tópicos.
- No abuses de las deidades y entidades superiores. Recuerda que estos seres son inmensurables, tanto en poder como en conocimiento, y no es lógico que se pasen la vida en este pequeño mundo. En la mayoría de las situaciones, utiliza mejor alguna entidad inferior que ejerza como representante.
- Impón tus propios límites, dependiendo de cómo quieras enfocar la partida, y mantente firmes en ellos. La regla de la X es, si cabe, de mayor utilidad en las partidas donde exista la magia. No permitas las fantasmadas y las burradas, o el equilibrio del juego peligrará.
- Deja bien claro desde el principio cual es el mundo en el que se desarrolla la acción, y quienes son los personajes que tienen la sartén por el mango. Si los personajes quieren imponer su ley, deberán currárselo mucho y acaparar mucho poder y experiencia.
- Los extremos son malos, en todos los sentidos. Si metes muchos combates, la narración se resiente, si no metes ninguno, puede resultar tedioso; si das mucha experiencia, tus jugadores se desmadran, si no das ninguna, los jugadores protestan; si metes muchos seres sobre naturales, el juego pierde coherencia, si no metes ninguno, la cosa pierde chicha. Procura mantenerte en un termino medio y no salir de el, salvo en contadas excepciones, y siempre por el bien de la partida.
- Infórmate sobre las distintas deidades mitológicas. Las entidades que aparecen en este manual pertenecen a las mitologías griegas, nórdica, hindú, egipcia, y babilónica, pero existen muchas más culturas, y muchas mas deidades. Una deidad nueva representa un culto nuevo, unos personajes nuevos, y todo lo que ello puede aportar.
- Este juego ofrece mucha libertad a los poderes de los hechiceros, de forma que promueve la narración. Se descriptivo con los sucesos, y fomenta la libertad de interpretación. Mientras que so sean burradas, deja que los jugadores experimenten con sus poderes, y que les saquen partido de forma inteligente.

Si quieres más criaturas sobrenaturales distintas, consulta los juegos “Crónicas Necrománticas” e “Immortal Zombie”.

# FICHA DE PJ

Nombre del personaje:
Descripción:
Personalidad:
Historia:

Características principales	
Fuerza: _____	Destreza: _____
Constitución: _____	Percepción: _____
Voluntad: _____	Habilidad: _____
Carisma: _____	Inteligencia: _____

Características secundarias	
Aturdimiento: _____ / _____	
Vitalidad: _____ / _____	
Humanidad: _____ / _____	
Experiencia: _____	DC: _____

**Estados:** Aturdido O (-3) Inconsciente O (K.O) Herido O (-5) Moribundo O (K.O)

Habilidades					
Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Agilidad: _____	Concentración: _____	
Puntería: _____	Vigor: _____	Sigilo: _____	Educación: _____	Artesanía: _____	
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Mano torpe: _____	
Navegar: _____	Conducir: _____	Montar: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____	
Etiqueta: _____	Actuar: _____	Liderazgo: _____	Intimidar: _____	Subterfugio: _____	
Mecánica: _____	Acrobacia: _____	Medicina: _____	Animales: _____	Investigación: _____	
Ciencia: _____	Ocultismo: _____	Sistemas: _____	Juego: _____	Callejeo: _____	
Psicología: _____					

Equipo	Bono	Notas

Ventajas

Desventajas

Poderes

# Wizards

(Hechiceros)

